№ 6(34) 2024
НАУКА і ТЕХНІКА СЬОГОДНІ
серії: право, економіка, педагогіка, техніка, фізико-математичні науки

УДК 373.5.016:811.111]:159.953-043.86](045)

https://doi.org/10.52058/2786-6025-2024-6(34)-457-470

Казак Юлія Юріївна доктор філософії, доцент, доцент кафедри теорії та практики іноземних мов, Уманський державний педагогічний університет імені Павла Тичини, вул. Садова, 2, м. Умань, 20300, тел.: (063) 897-49-91, https://orcid.org/0000-0001-6791-4884

Колісник Тетяна Анатоліївна здобувач вищої освіти, факультет іноземних мов, Уманський державний педагогічний університет імені Павла Тичини; вул. Садова, 2, м. Умань, 20300, тел.: (047) 444-03-92, https://orcid.org/0009-0008-7704-2002

РОЗВИТОК КОГНІТИВНИХ ФУНКЦІЙ ЗДОБУВАЧІВ ЗАГАЛЬНОЇ СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ НА УРОКАХ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ

Анотація. Дослідження звертається до критичної проблеми, з якою стикаються сучасні здобувачі загальної середньої освіти: недостатньо розвинені когнітивні навички, що перешкоджають успішному засвоєнню нового матеріалу на заняттях з англійської мови. У статті підкреслено силу ігор як цінного інструменту в різних освітніх галузях, включаючи вивчення іноземної мови. Зростання популярності ігрового навчання відображає захоплюючу еволюцію освітнього контенту, створюючи більш інтерактивний і захоплюючий освітній процес. Це ідеально узгоджується з мудрістю, втіленою в цитаті «інтерес – найкращий вчитель». Основною метою дослідження є впровадження цікавих, інноваційних завдань в рамках ігрового навчання, спеціально розроблених для розвитку та покращення основних когнітивних функцій, необхідних для вивчення мови, включаючи концентрацію уваги, пам'ять, швидкість обробки інформації, логічне мислення, слухове сприйняття та візуальну обробку. Крім того, дослідження має на меті покращити здатність здобувачів загальної середньої освіти виявляти закономірності англійської мови. Очікуваним результатом є використання отриманої інформації та даних для вдосконалення наявних методів навчання англійської мови, що в кінцевому підсумку сприятиме постійному професійному розвитку вчителів. Визначено дві ключові проблеми здобувачів загальної середньої освіти: обмежений словниковий запас і недостатнє заохочення під час традиційних уроків. Аналіз результатів підтверджує, що на питання дослідження були отримані вичерпні відповіді. Експеримент продемонстрував ефективність використання навчальних ігор

для покращення когнітивних навичок та створення більш невимушеної та приємної атмосфери навчання. Свідчення означеного є те, що середній бал констатувального тесту – 7,1 збільшився до 8,2 після контрольного. Дослідження слугує орієнтиром для впровадження ефективних методик для підвищення мотивації та успішності здобувачів загальної середньої освіти у процесі вивчення англійської мови.

Ключові слова: когнітивні функції, ігрове навчання, мотивація, індивідуальні потреби, рефлексія, адаптація, здобувачі загальної середньої освіти.

Kazak Yuliia Yuriivna Doctor of Philosophy, Associate Professor of Foreign Languages Theory and Practice Department, Pavlo Tychyna Uman State Pedagogical University, St. Sadova, 2, Uman, 20300, tel.: (063) 897-49-91, https://orcid.org/0000-0001-6791-4884 .

Kolisnyk Tetiana Anatoliivna Bachelor's Student, Faculty of Foreign Languages, Pavlo Tychyna Uman State Pedagogical University, St. Sadova, 2, Uman, 20300, tel.: (047) 444-03-92, https://orcid.org/0009-0008-7704-2002

DEVELOPMENT OF COGNITIVE FUNCTIONS OF GENERAL SECONDARY EDUCATION STUDENTS IN ENGLISH LANGUAGE CLASSES

Abstract. This study addresses a critical challenge faced by contemporary general secondary education students: underdeveloped cognitive skills that prevent the effective acquisition of new material in English language classes. The paper highlights the power of games as a valuable tool in various educational fields, including foreign language learning. The growing popularity of game-based learning reflects an exciting evolution of academic content, creating a more interactive and engaging learning process. This aligns perfectly with the wisdom embodied in the quote "Interest is the best teacher".

The primary objective of this research is to introduce engaging, innovative tasks within the framework of game-based learning, specifically designed to develop and enhance essential cognitive functions necessary for language acquisition, including attention span, memory, and information processing speed, logical thinking, auditory perception, and visual processing. Additionally, the study aims to improve the ability of general secondary education students to identify patterns in the English language.

The anticipated outcome is to utilize the obtained information and data to refine existing English language teaching methods, ultimately contributing to the continuous professional development of teachers. Two key issues faced by general

secondary education students are identified: limited vocabulary and insufficient encouragement during traditional lessons. Analysis of the results confirms that comprehensive answers were obtained to the research questions. The experiment demonstrated the effectiveness of using educational games to enhance cognitive skills and create a more relaxed and enjoyable learning environment. Evidence of this is that the average score on the initial test increased from 7.1 to 8.2 after the final test. The study serves as a guide for implementing effective strategies to boost the motivation and success of general secondary education students in the English language learning process.

Keywords: cognitive functions, game-based learning, motivation, individual needs, reflection, adaptation, general secondary education students.

Постановка проблеми. Вивчення мови – це складний когнітивний процес, який впливає на різні аспекти навчання. У цьому контексті навчальні ігри набувають все більшого визнання як потужний інструмент для викладання іноземних мов здобувачам загальної середньої освіти, оскільки не лише розширюють словниковий запас та розвивають граматичні навички, але й сприяють розвитку розмовної мови. Крім того, дослідження демонструють, що цей інструмент надає додаткову перевагу – потенціал для розвитку когнітивних здібностей, що робить їх цінним активом у процесі вивчення мови.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Питання розвитку мотивації здобувачів освіти на уроках англійської мови досліджували Т. Лозова, М. Мохно, О. Ноздрова, О. Потьомкіна, О. Сосновчик, С. Толочко та ін. Когнітивний підхід став предметом наукових пошуків В. Захарченко, Н. Олефір, С. Сергієнко, О. Слободенюк, Н. Христич тощо. Важливий внесок у дослідження питання впровадження гейміфікації в освітній процес зробили науковці К. Бугайчук, О. Карабін, Т. Лященко, О. Саган, О. Тарнопольський та ін.

Метою статті є розробка та впровадження цікавих, інноваційних завдань в рамках ігрового навчання. Ці завдання спеціально розроблені для розвитку та покращення основних когнітивних функцій, необхідних для вивчення мови, включаючи концентрацію уваги, пам’ять, швидкість обробки інформації, логічне мислення, слухове сприйняття та візуальну обробку. Крім того, дослідження має на меті покращити здатність здобувачів середньої освіти виявляти закономірності англійської мови.

Виклад основного матеріалу. За визначенням К. Кайлі (Kiely, 2014), когнітивні функції охоплюють розумові процеси, пов’язані з набуттям знань, використанням цієї інформації та міркуванням. Іншими словами, когнітивні функції стосуються психічних процесів, які лежать в основі нашої здатності думати, вчитися, міркувати, вирішувати проблеми та запам’ятовувати. Вони є

будівельними блоками того, як ми взаємодіємо з навколишнім світом і осмислюємо його (наприклад, увага, пам'ять, мова, виконавча діяльність, вирішення проблем, критичне мислення тощо). Впроваджуючи навчальні ігри в освітній процес, вчителі можуть розвивати не лише мовні навички, але й ці важливі когнітивні функції.

Навчальні ігри є універсальними на уроках іноземної мови, адже після введення мовного матеріалу ігри можна легко інтегрувати в будь-який етап уроку, зокрема задля покращення пам'яті та засвоєння матеріалу, вільного володіння мовою та її практичного використання, заохочення використовувати мову як інструмент спілкування, а також визначення навчальних потреб. Аналіз результатів діяльності здобувачів загальної середньої освіти під час гри дозволяє вчителям визначити сфери, що потребують додаткової підтримки. Крім того, ігри підвищують мотивацію та зацікавленість завдяки своїй інтерактивності. Це створює позитивне освітнє середовище, яке активізує участь, особливо для сором'язливих здобувачів освіти, які можуть висловлювати свої думки в такому комфортному контексті. Нарешті, цей інструмент може розширити досвід вивчення іноземної мови, створюючи унікальні ситуації або сценарії, які були б неможливими в умовах звичайного уроку.

Навчання на основі ігор набуло значної популярності в західних країнах, де науковці наголошують на невід'ємній освітній цінності та задоволенні, пов'язаному з грою. Це збігається з визначенням поняття «гра» у словнику Вебстера, який описує їх як інтерактивний досвід, що навчає через цілі, правила, адаптацію, розв'язання проблем і соціальну взаємодію, часто представлену в рамках наративу. Ігри задовольняють нашу базову потребу в навчанні, надаючи платформу для задоволення, заохочення, структури, мотивації та емоційного зв'язку, водночас полегшуючи саме навчання. Ця привабливість у поєднанні з розумовою та фізичною стимуляцією робить ігри потужним інструментом для покращення освітнього процесу.

Щоб зрозуміти вплив навчальних ігор на когнітивні функції здобувачів освіти, важливо проаналізувати поняття вищезазначених функцій у вивченні мови. Це, по суті, розумові здібності, які здобувачі загальної середньої освіти повинні набути в школі, включаючи концентрацію уваги, пам'ять, швидкість обробки інформації, логіку, слухове сприйняття, візуальну обробку та багато іншого. Дослідження встановили, що когнітивні навички є ключовим фактором здатності до навчання, який відрізняє «успішних здобувачів загальної середньої освіти» від тих, кому важко дається навчання. По суті, сильні когнітивні навички сприяють швидшому та легшому навчанню, тоді як слабкі становлять значну проблему. Ефективне читання, письмо, мислення, аналіз, розуміння, пам'ять і розв'язання проблем залежать від злагодженої взаємодії цих когнітивних навичок.

За визначенням Д. Майкла та С. Чена (Michael and Chen, 2005), навчальні ігри – це підгрупа «серйозніших ігор», тобто тих, що в першу чергу зосереджені на навчанні, а не просто на розвагах. Ці ігри можна застосовувати в широкому діапазоні галузей, від історії та інженерії до біології, математики та іноземних мов.

Теорія множинного інтелекту Г. Гарднера (Gardner, 2006) стверджує, що люди навчаються найкраще, коли інформація подається у спосіб, який резонує з їхнім домінуючим інтелектом, що також підтверджує цінність навчання на основі ігор. Науковець виділяє вісім типів інтелекту, включаючи «тілесно-кінестетичний» і «міжособистісний». Навчальні ігри, особливо ті, що включають рольові ігри або групову діяльність, можуть задовольнити потреби сильних здобувачів загальної середньої освіти у цих сферах, надаючи можливості для фізичного руху та соціальної взаємодії. Подібне припущення робить Т. Армстронг (Armstrong, 2000), що настільні ігри, наприклад, можуть бути цінною стратегією навчання для здобувачів загальної середньої освіти із сильним міжособистісним інтелектом.

Мета-аналіз, проведений П. Воутерсом та ін. (2013), надав переконливі докази ефективності навчальних ігор у покращенні результатів навчання. Аналіз 77 досліджень, у яких взяли участь понад 5500 учасників, продемонстрував, що ігри сприяють кращому засвоєнню знань і навичок порівняно з традиційними методами навчання, оскільки ігри заохочують активне використання мови, а не пасивне запам’ятовування. Крім того, ігри можуть бути потужним інструментом у навчальній програмі з іноземної мови, а не просто додатковим видом діяльності.

Загальні дослідження вказують на численні переваги, пов’язані з навчальними іграми. До них відносяться:

- *зниження тривожності,* оскільки ігри можуть створити менш стресову обстановку, полегшуючи процес вивчення мови;
- *мотивація та зацікавленість,* які підтримуються веселою та захоплюючою природою ігор, що сприяє позитивному навчальному досвіду, особливо для сором’язливих здобувачів загальної середньої освіти, які можуть відчувати себе більш комфортно в такому контексті;
- *унікальні можливості для навчання,* оскільки ігри можуть створювати новий досвід у вивченні іноземної мови, моделюючи реальні ситуації, які можуть бути неможливими на звичайному уроці;
- *покращення пам’яті,* оскільки невимушена атмосфера, яку створюють ігри, може сприяти кращому запам’ятовуванню інформації;
- *практичне застосування мови* у вигляді гри надає модель для використання мови в реальному світі, сприяючи розвитку практичних мовних навичок;
- *інтерес до вивчення мови,* оскільки ігри можуть допомогти здобувачам розвинути глибше розуміння краси іноземної мови, виходячи за рамки початкових навчальних завдань.

Наше дослідження проводилося здобувачами вищої освіти під час виробничої практики на базі Родниківського ліцею ім. Т. Г. Шевченка Паланської сільської ради Уманського району Черкаської області. Його учасниками стали 18 п'ятикласників, які вивчають англійську мову як іноземну, віком від 10 до 11 років у звичному для них середовищі – в класі за присутності вчителя, але без його прямої участі.

По-перше, щоб глибше зрозуміти погляд вчителя на ігрове навчання, було проведено інтерв'ю тривалістю 10-15 хвилин. Інтерв'ю стосувалося поточних стратегій вчителя щодо покращення когнітивних навичок здобувачів загальної середньої освіти, їхніх поглядів на користь навчальних ігор у класі та існуючих практик ігрового навчання. Питання інтерв'ю зосереджувалися на:

- загальному підході вчителя до розвитку когнітивних навичок;
- використанні ігор для урізноманітнення уроків та покращення мовних навичок;
- частоті використання ігор у класі;
- спостереженнях вчителя за змінами в успішності здобувачів середньої освіти після використання ігор;
- проблемах, що виникають під час гри, та можливих шляхах їх вирішення.

По-друге, щоб отримати цілісне уявлення про сприйняття здобувачами загальної середньої освіти ігрового навчання, було проведено десятихвилинне анкетування. Цей метод збору даних доповнив спостереження та інтерв'ю з учителем, надавши цінну якісну інформацію про досвід здобувачів освіти. В анкеті досліджувалися різні аспекти, зокрема:

1) *Рівень концентрації уваги*, питання на кшталт «Чи важко вам зосередитися під час уроків англійської мови?» допомогли оцінити вплив ігор на увагу здобувачів освіти на уроках.

2) *Заохочення до ігор*, запитання «Чи подобається вам, коли вчитель використовує ігри на уроках?» оцінювало ставлення здобувачів загальної середньої освіти до ігрових навчальних занять та їхнє загальне задоволення від уроків.

3) *Загальні враження*, відкриті запитання типу «Який тип ігор вам зазвичай подобається найбільше?» дозволили здобувачам висловити свої думки та досвід власними словами, що дало змогу краще зрозуміти їхні перспективи.

4) Питання «Яке заняття вам найбільше сподобалося/найменше сподобалося?» допомогло визначити, які саме ігрові вправи найбільше сподобалися здобувачам, і виявити потенційні напрямки для вдосконалення.

Проаналізувавши відповіді всіх 18 учасників, отримано повну картину досвіду здобувачів загальної середньої освіти у навчанні за допомогою ігор.

Щоб глибше зрозуміти погляди здобувачів середньої освіти на ігрове навчання та англійську мову, було проведено індивідуальні інтерв'ю, які доповнили дані опитування, забезпечивши якісний рівень. Для участі в дослідженні було цілеспрямовано відібрано сім здобувачів, кожне інтерв'ю тривало від п'яти до десяти хвилин і включало такі запитання: «Як ви зараз ставитеся до вивчення англійської мови в класі?», «Що ви думаєте про ігри, які ми проводили?» та «Яка ваша улюблена/найменш улюблена вправа?».

Крім того, щоб оцінити загальну ефективність ігрового навчання порівняно з традиційним методом викладання в цьому конкретному контексті, здобувачам освіти було запропоновано два коротких тести. Перший тест, проведений на початку дослідження, оцінював початкові знання матеріалу цільовими здобувачами, пройденого попередньо. Результати попереднього тесту слугували початком для вимірювання рівня засвоєння знань.

Другий тест, який проводився наприкінці дослідницького періоду, стосувався матеріалу, пройденого під час експериментальних занять. Обидва тести мали максимальну кількість балів – 24, які потім були переведені в 12-бальну систему для полегшення порівняння.

Комбіноване використання цих тестів разом зі спостереженнями, анкетуванням та інтерв'ю зі здобувачами дозволило отримати вичерпний набір даних для аналізу впливу ігрового навчання. Загалом, вважаємо, що інструменти збору даних були обрані досить вдало, оскільки вони дозволили отримати повну інформацію, необхідну для проведення дослідження.

Після цього розпочався етап інтервенції. Він складався з двох циклів уроків, кожен з яких був присвячений конкретній темі навчальної програми.

Цикл 1: Насолоджуйтесь їжею.

- Урок 1 (вступний): Здобувачі загальної середньої освіти досліджували тему їжі, вивчали нову лексику, пов'язану з їжею, напоями, стравами та закладами харчування. Вони практикували розрізнення множини та злічуваних/незлічуваних іменників, а на завершення отримали творче завдання – розробити рекламу ресторану.
- Урок 2 (ігровий): На цьому уроці використовуються ігрові вправи, щоб допомогти здобувачам освіти досягти навчальних цілей, поставлених на уроці 1, таких як замовлення їжі в ресторані та використання лексики, пов'язаної з їжею та напрямками руху.

Цикл 2: Зміна часів

- Урок 1 (вступний): Здобувачі загальної середньої освіти практикували діалоги з новими прийменниками для вираження місця. Вони також взяли участь у рольовій грі, спрямованій на надання вказівок.
- Урок 2 (ігровий): Подібно до першого циклу, цей урок використовує ігрові вправи для закріплення навчальних цілей, викладених в уроці 1, які включають запитання та відповіді на них про місця в місті, а також

використання лексики, пов'язаної з їжею та напрямками руху.

Щоб забезпечити захист і довіру учасників нашого дослідження, ми впровадили процес отримання інформованої згоди. Це передбачало надання учасникам чіткого та детального пояснення дослідницького проєкту, його цілей та методів збору даних. Ми також наголошували на безпечному зберіганні та анонімному використанні зібраних даних. Крім того, ми заохочували учасників ставити будь-які запитання, щоб переконатися, що вони повністю розуміють і відчувають себе комфортно під час участі в дослідженні.

Варто зазначити, що задля об'єктивності було проведено первинне оцінювання, яке включало спостереження в класі, інтерв'ю з учителями та збір даних про здобувачів загальної середньої освіти за допомогою анкетування та попереднього тестування. Зокрема, інтерв'ю з учителем показало, що ігри використовуються рідше, ніж очікувалося, для урізноманітнення уроків і розвитку мовних навичок. Хоча вчитель визнала потенційну користь ігор для підвищення інтересу та зосередженості здобувачів загальної середньої освіти, вона поставила під сумнів можливість частого використання ігор на уроках. Результати початкового оцінювання можна побачити в Таблиці 1.

Таблиця 1.

Результати первинного оцінювання

1) Виявлені проблеми	• рівень володіння розмовною мовою здобувачів був низьким • атмосфера в класі не була живою • рівень концентрації здобувачів був низьким • у них був невеликий інтерес до процесу
2) Індикатори	• рідко відповідали на запитання, поставлене вчителем усно • труднощі з пошуком відповідних слів для створення речень або виразів • труднощі з розпізнаванням використовуваних слів і граматичних моделей • поточна оцінка перед тестуванням становила 7,1
3) Причини	• матеріал вчителя був менш креативним • обмежений час і навчальні матеріали • вчитель не використовує жодних додаткових матеріалів, окрім підручників

У таблиці 1, яка є результатом аналізу спостережень та інтерв'ю з учителем, виокремлено кілька ключових факторів, що впливають на успішність здобувачів середньої освіти:

1) Низький рівень інтересу та мотивації. Здобувачі середньої освіти демонстрували низький рівень концентрації уваги та мінімальну зацікавленість в освітньому процесі.

2) Обмежене сприйняття на слух. Здобувачам було важко розуміти розмовні матеріали англійською мовою.

3) Монотонне освітнє середовище. Атмосфера в класі не була жвавою і не сприяла активній участі.

Початкові результати продемонстрували, що підхід до викладання англійської мови, який використовував вчитель, спирався виключно на підручник, а вся навчальна діяльність здобувачів загальної середньої освіти була похідною від нього. Як наслідок, здобувачі продемонстрували низький рівень словникового запасу, стикалися з труднощами в розумінні висловлювань, мали складнощі з говорінням і проблеми при виконанні завдань. Крім того, атмосфера в класі здавалася застійною, здобувачі загальної середньої освіти переважно спілкувалися з однолітками, не наважувалися звертатися за роз'ясненнями до вчителя через брак розуміння, а також демонстрували ознаки бездіяльності.

Крім того, результати попереднього тестування показали, що клас, який складався з 18 здобувачів загальної середньої освіти, мав відносно низький рівень володіння англійською мовою із середнім балом 7,1 за шкалою від 1 до 12. У світлі цих результатів було вирішено запровадити ігри як засіб покращення концентрації уваги, пам'яті, швидкості обробки інформації, слухового сприйняття, зорового сприйняття та мовленнєвих навичок здобувачів освіти, а також як засіб пожвавлення атмосфери в класі у процесі вивчення мови.

Наступний етап нашого дослідження передбачав інтеграцію ігрових методів навчання. Протягом чотирьох уроків, кожен з яких тривав приблизно 45 хвилин, була налагоджена співпраця з учителем над підготовкою матеріалів, планів уроків та роздаткового матеріалу для здобувачів загальної середньої освіти за темами «Смачного!» та «Зміни у часі». Ігрова діяльність включала низку інтерактивних вправ, таких як гра на вгадування, непарне число, гра від «А» до «Я», асоціації слів, ситуативні ігри, що вимагають створення діалогів, настільні ігри та визначення пропущених слів. Ці вправи були обрані на основі їхніх сильних сторін: деякі з них були ефективними для того, щоб ініціювати заохочення класу, тоді як інші перевіряли пам'ять і словниковий запас за допомогою настільних ігор та асоціацій зі словами. Ситуаційні ігри мали на меті стимулювати розвиток мовленнєвих навичок здобувачів загальної середньої освіти.

Варто зазначити, що здобувачі загальної середньої освіти проявляли ентузіазм і брали активну участь в іграх, навіть після того, як закінчився відведений для них час. Важливо, що на запитання «Чи сподобалися вам сьогоднішні ігри?», переважна більшість з них відповідали ствердно. Загальна атмосфера в класі під час цих занять була невимушеною, а ігри спонукали

здобувачів середньої освіти до осмислення матеріалу, прагнення отримати високі бали та відпрацювати навички говоріння.

Важливо, що результати мали як позитивні, так і негативні наслідки. Здобувачі загальної середньої освіти продемонстрували підвищену увагу до завдань, покращену вимову нових слів та активну участь у діяльності на уроках. З іншого боку, деякі здобувачі поводилися галасливо, мали труднощі зі створенням діалогів або спочатку вагалися, чи брати участь в іграх. Детальні результати представлені в Таблиці 2.

Таблиця 2.

Результати дослідження

Виявлені проблеми	• рівень володіння розмовною мовою здобувачів освіти був низьким; • атмосфера в класі не була живою; • рівень концентрації уваги був низьким; • незначний інтерес до процесу.
Запропоновані рішення	Використання ігор під час викладання нового матеріалу.
Планування	Розроблено матеріали, плани уроків, завдання для здобувачів загальної середньої освіти.
Дія	• Впроваджено вищезгадані ігри для викладання матеріалу протягом чотирьох уроків; • Проведено фінальне тестування.
Спостереження	Результати спостереження: *1. Позитивні результати:* • здобувачі освіти були більш зосереджені на вивченні мови; • троє здобувачів звернулися до вчителя з додатковими питаннями; • деякі здобувачі загальної середньої освіти запитували переклад незнайомих слів; • здобувачі освіти охоче брали активну участь на уроці; • учасники проявляли інтерес під час ігрової діяльності; • розвивалася здорова конкуренція; • збільшився словниковий запас здобувачів освіти; • кожен здобувач мав можливість виступити індивідуально; • використання ігор та візуальних матеріалів допомогло здобувачам легше уявляти та висловлювати власні ідеї; • підвищилася готовність здобувачів висловлювати свої думки в усній формі; • шум, що виникав під час ігор, був контрольований вчителем; • загальний результат фінального тестування склав 8,2. *2. Негативні результати:* • деякі здобувачі освіти поводили себе галасливо; • деякі здобувачі все ще мали труднощі під час ведення діалогу з партнером; • деякі учасники не брали активної участі в ігрових заходах, бо соромилися; • під час групових ігор активно висловлювався лише лідер кожної групи.

Комплексний аналіз даних, зібраних за допомогою різних методів дозволив отримати ключові висновки, які дають відповіді на запитання дослідження.

1. Яка думка здобувачів освіти щодо ігор на уроках англійської мови?

Індивідуальні інтерв'ю зі здобувачами (7 здобувачів), проведені на завершення дослідження, виявили одностайне позитивне ставлення до ігрового навчання. Ця думка була підтверджена позитивними відгуками здобувачів про ігрову діяльність на заняттях. Крім того, результати обох тестувань, а також спостереження в класі продемонстрували ефективність ігрового навчання в підвищенні інтересу здобувачів загальної середньої освіти і потенційному покращенні результатів навчання.

2. Які дії вчителя щодо розвитку когнітивних навичок здобувачів середньої освіти?

Інтерв'ю з учителем показало, що навчальні ігри не часто використовуються на уроках. Незважаючи на визнання їхніх потенційних переваг, вчитель, здається, використовував їх рідше, ніж хотілося б.

3. Що можна зробити для покращення поточної ситуації?

Для вирішення цієї ситуації було ініційовано дослідницький проєкт із застосуванням ігрових методів навчання в класі. Перш ніж розпочати формальну фазу дослідження, ми провели попереднє вивчення проблем для можливості оцінки навчальної активності здобувачів освіти під час процесу викладання та навчання, а також методику викладання вчителя англійської мови. Це попереднє дослідження включало інтерв'ю з вчителем англійської мови, спостереження за освітнім процесом здобувачів та проведення попереднього тесту для оцінки їхнього рівня володіння мовою. Протягом усього етапу впровадження відбувалася тісна взаємодія з учителем. Спостереження мало на меті зібрати інформацію про всі види діяльності під час процесу навчання англійської мови, особливо зосереджуючись на ефективності ігрових методик. Здійснено фінальне тестування та проведено індивідуальні бесіди зі здобувачами освіти, щоб оцінити будь-які зміни в їхньому рівні володіння мовою.

Дослідження виявило позитивний вплив на когнітивні здібності здобувачів загальної середньої освіти, навички говоріння та загальну атмосферу в класі. Експеримент надав чіткі докази переваг ігрового навчання:

1. Інтеграція ігор у навчальну програму показала перспективні результати у покращенні мовленнєвих навичок здобувачів загальної середньої освіти. Завдяки участі в ситуативних та настільних іграх учасники отримали можливість частіше та ефективніше взаємодіяти як з однолітками, так і з вчителем.

2. Ігри продемонстрували потенціал для розвитку когнітивних здібностей здобувачів середньої освіти. Після впровадження ігор в освітній

процес результати фінального тесту показали позитивні тенденції в академічній успішності здобувачів освіти. Крім того, здобувачі продемонстрували більш активне використання нової лексики під час уроків, а також покращення навичок правопису. Впровадження ігор в освітній процес позитивно вплинуло на загальну атмосферу в класі. До впровадження ігор на першому етапі було очевидно, що здобувачам бракувало ентузіазму та інтересу до участі в навчальній діяльності. Багато здобувачів демонстрували небажання брати участь добровільно, особливо коли їх просили взяти участь у вправах з говоріння з однолітками. Однак запровадження ігрових вправ змінило освітнє середовище. Вони сприяли підвищенню мотивації та ентузіазму серед здобувачів, заохочуючи їх бути більш активними, творчими та впевненими учасниками освітнього процесу. Як наслідок, атмосфера в класі стала більш живою та динамічною.

Включення ігор в освітній процес виявилося мотивуючим фактором для здобувачів загальної середньої освіти, який надає їм стимул для розширення їхнього словникового запасу. Наприклад, у таких вправах, як гра «Вгадай слово», де здобувачі освіти мали визначити відповідні слова, вони не лише вивчали нову лексику, але й підвищили точність своїх відповідей, оскільки мали можливість розширити словниковий запас. Ігри також заохочують здобувачів зосереджуватися на поставленому завданні, сприяючи розвитку духу суперництва між групами. Відчуття здорової конкуренції підвищує ентузіазм до участі в освітньому процесі, спонукає творчо мислити, підбирати відповідні слова та будувати правильні речення, тим самим закріплюючи мовні моделі.

Крім того, покращення навичок говоріння стало очевидним завдяки ефективному спілкуванню під час ігрових вправ. Проаналізувавши дані, стало очевидно, що здобувачі загальної середньої освіти активно брали участь у виконанні мовленнєвих завдань і генерували більше ідей для обговорення. Це покращення було особливо помітним, коли здобувачам запропонували усно конструювати речення на основі візуальних підказок.

Крім того, ігри сприяють створенню клімату співпраці в класі, що особливо помітно, коли здобувачі освіти працюють у групах. Вони співпрацюють для подолання викликів і допомагають один одному, коли стикаються з труднощами. Кожен учасник групи намагається зробити позитивний внесок у колективну роботу, беручи активну участь в обговореннях і прагнучи до успіху.

Висновки. Отже, спостереження в класі, проведені під час дослідження, підтверджують нерозривний зв'язок між іграми, здобувачами загальної середньої освіти та дитинством. Ігри – це не просто джерело розваг; вони відіграють фундаментальну роль у розвитку дитини, слугуючи потужним доповненням до формальної освіти. Роблячи навчання приємним і мотивуючим

до відкриттів, ігри сприяють емоційному та інтелектуальному зростанню школярів. Вони спонукають до спілкування, співпраці та готовності йти на ризик, зрештою допомагаючи здобувачам повністю розкрити свій потенціал.

Це дослідження підкреслює силу ігор як цінного інструменту в різних освітніх галузях, включаючи вивчення іноземної мови. Зростання популярності ігрового навчання відображає захоплюючу еволюцію освітнього контенту, створюючи більш інтерактивний і захоплюючий освітній процес. Це ідеально узгоджується з мудрістю, втіленою в цитаті «інтерес – найкращий вчитель».

Традиційні методи навчання часто можуть викликати у здобувачів відчуття розчарування чи відсторонення. На противагу цьому, добре продумане ігрове навчання задовольняє індивідуальні потреби. Воно сприяє створенню позитивної та сприятливої атмосфери на уроці, де здобувачі освіти беруть активну участь у освітньому процесі. Завдяки ігровій механіці здобувачі спільно працюють над досягненням колективної мети, відчуваючи результати свого вибору та навчаючись на помилках у безпечний і конструктивний спосіб. Цей інтерактивний процес дії, рефлексії та адаптації зрештою призводить до глибшого розуміння та збереження знань.

Результати поточного та фінального тестувань надали найпереконливіші докази ефективності ігрового навчання. Середній бал зріс з 7,1 до 8,2, що свідчить про значне покращення у запам'ятовуванні лексики, побудові речень та розпізнаванні граматики – у тих сферах, де здобувачі середньої освіти раніше відчували труднощі. Це означає, що ігрове навчання може бути потужним інструментом не лише для підвищення зацікавленості здобувачів, а й для досягнення помітного прогресу у загальному рівні володіння мовою.

Література:

1. Armstrong T. *Multiple intelligences in the classroom*. Association for Supervision and Curriculum Development. 2000.
2. Gardner H. *The Development and Education of the Mind: The selected works of Howard Gardner.* Routledge. 2006.
3. Grolier. *New Webster's Dictionary*. Librairie Larousse. 1992.
4. Kiely K. M. *Cognitive Function.* In: Michalos, A.C. (eds) Encyclopedia of Quality of Life and Well-Being Research. Springer. 2014.
5. Kim L. S. Creative Games for the Language Class. *Forum.* 1995. Vol. 33, No.1. P. 35.
6. Michael D., Chen S. *Serious Games: Games That Educate, Train, and Inform*. 2006.
7. Wouters P., Nimwegen C., Oostendorp H., Spek E. A Meta-Analysis of the Cognitive and Motivational Effects of Serious Games. *Journal of Educational Psychology.* 2013. Vol. 105. P. 249.

References:

1. Armstrong T. *Multiple intelligences in the classroom*. Association for Supervision and Curriculum Development. 2000.
2. Gardner H. *The Development and Education of the Mind: The selected works of Howard Gardner.* Routledge. 2006.

3. Grolier. *New Webster's Dictionary*. Librairie Larousse. 1992.
4. Kiely K. M. *Cognitive Function.* In: Michalos, A.C. (eds) Encyclopedia of Quality of Life and Well-Being Research. Springer. 2014.
5. Kim L. S. Creative Games for the Language Class. *Forum.* 1995. Vol. 33, No.1. P. 35.
6. Michael D., Chen S. *Serious Games: Games That Educate, Train, and Inform*. 2006.
7. Wouters P., Nimwegen C., Oostendorp H., Spek E. A Meta-Analysis of the Cognitive and Motivational Effects of Serious Games. *Journal of Educational Psychology.* 2013. Vol. 105. P. 249.