

ქეთევან გოჩიტაშვილი, თეკლა გაბუნია

ივ. ჯავახიშვილის სახელობის სახელმწიფო უნივერსიტეტი
თბილისი, საქართველო

Ketevan.gochitashvili@tsu.ge; gabuniatekla9@gmail.com

<https://doi.org/10.52340/lac.2023.08.25>

ენობრივი თამაშები, როგორც მოტივაციის ამაღლებისა და ფოსილიზაციის დაძლევის ტექნიკა და რეკომენდაციები მეორე ენის გაკვეთილზე სასწავლო ენობრივი თამაშების ინტეგრირებისათვის

მეორე ენის შესწავლა რთული და ხანგრძლივი პროცესია. მისი შესწავლის პროცესში ხშირია, როდესაც შემსწავლელები ხდებიან დემოტივირებულები, გრძნობენ დაღლილობას ენის შესწავლის გამო, ენობრივი განვითარების პროგრესი ფერხდება, შედეგად კი კარგავენ ენის შესწავლის სურვილს ან კმაყოფილდებიან იმ მიღწევით, რომელსაც გარკვეულ ეტაპზე მიაღწიეს. მეორე ენის მასწავლებელი მზად უნდა იყოს ასეთი სიტუაციისათვის და შეძლოს მისი ეფექტიანად გადაჭრა.

ნაშრომის მიზანია, მეორე ენის მასწავლებლებს სამეცნიერო ლიტერატურაში არსებულ მოსაზრებებზე დაყრდნობით გააცნოს კავშირი ფოსილიზაციის ეტაპსა და სტუდენტთა დემოტივაციას შორის და შესთავაზოს ხერხები, რომლებიც დაეხმარება შესწავლელებს მოტივაციის ამაღლებასა და ფოსილიზაციის გადალახვის პროცესში ენობრივი თამაშების გზით, რათა სწავლის პროცესი უფრო სახალისო და მრავალფეროვანი გახდეს, რაც, ზოგადად, ენობრივი პროგრესისა და განათლების გზაზე ერთ-ერთი ყველაზე მნიშვნელოვანი ფაქტორი და ეფექტური სტრატეგიაა. ნაშრომის ბოლო ნაწილში შემდეგ შეთავაზებული რეკომენდაციები ეყრდნობა ავტორთა პირად გამოცდილებას და დაეხმარება მასწავლებლებს ენობრივი თამაშების დაგეგმვის პროცესში.

ენის სწავლების დიდაქტიკაში აღწერილი ე. წ. „გაქვავების ეტაპი“ (fossilization) აღნიშნავს ენის შესწავლის ეტაპს, როდესაც შემსწავლელთა ენობრივი პროგრესი ფერხდება, იწყება ე. წ. „ფოსილიზაციის პერიოდი“, როდესაც შემსწავლელები მუდმივად, სტაბილურად უშვებენ ერთსა და იმავე შეცდომებს და მათი ენობრივი პროგრესი სულ უფრო და უფრო ნელია. ენობრივი განვითარების სტაგნაციის ეს პროცესი პირველად აღწერა სელინკერმა 1972 წელს [8: 209-311].

ა. ფილდერი სელინკერზე დაყრდნობით ავითარებს თვალსაზრისს, რომ სწორედ „გაქვავება“ მთავარი ფაქტორი, რომელიც აბრკოლებს ენის შემსწავლელებს, მიაღწიონ „მშობლიური ენის“ მსგავს დონეს (native-like proficiency) მეორე ენაში [4: 398-411].

ქიანი და ქსიაო იზიარებენ თვალსაზრისს, რომ გაქვავება ენის შესწავლის პროცესის გარდაუვალი ნაწილია. იგივე მეცნიერები გვთავაზობენ მისი გადალახვის რამდენიმე გზას, რომელთა შორის მოიაზრებენ შემსწავლელთა წარმოსახვისა და შემოქმედებითობის ჩართვას სასწავლო პროცესში [6:180-182], რაც თავისთავად გულისხმობს სხვადასხვა ენობრივი თამაშის გამოყენებას სწავლის პროცესში.

ენის შესწავლის სურვილსა და წარმატებაზე მრავალი ფაქტორი ახდენს ზეგავლენას. სამეცნიერო ლიტერატურაში აღნიშნულია, რომ მათგან ერთ-ერთი უმთავრესი არის მოტივაცია (როგორც გარეგანი, ისე შინაგანი). მოტივაციისა და მეორე ენის შესწავლის

ურთიერთკავშირზე მრავალი მნიშვნელოვანი კვლევა არსებობს. თავის ნაშრომში მელენდი გამოთქვამს მოსაზრებას, რომ ენის შესწავლის პროცესში მოტივაცია არის პროცესი - დაწყებული სურვილიდან და დამთავრებული ქცევით, რომელსაც შემსწავლელი მიზნის მიღწევამდე მიჰყავს [5: 187-198].

ვილიამსები მოტივაციის ამაღლების 5 გზას ასახელებენ და მათგან ერთ-ერთია სწავლების მეთოდი/პროცესი [10: 104-122].

რამირეზი მიუთითებს, რომ მოტივაციის ნაკლებობა განაპირობებს შემსწავლელის მიერ გამოჩენილ ნაკლებ ძალისხმევას, რასაც შედეგად ნაკლები წარმატებაში მოჰყვება ხოლო მისი გადაჭრის ყველაზე ეფექტურ გზად მიიჩნევს უარის თქმას მხოლოდ სწავლების ტრადიციულ მეთოდებზე (ლექციები და სახელმძღვანელოები) და კვლევებზე დაფუძნებით გვთავაზობს მოტივაციის ამაღლების ეფექტურ ხერხებს, რომლებიც „ენობრივ თამაშებს“ ეფუძნება [7: 701-707].

ამერიკის სახელმწიფო დეპარტამენტთან არსებული მასწავლებელთა კუთხეც განსაკუთრებულ როლს ანიჭებს სასწავლო პროცესში თამაშების ჩართვას. ისინი აღნიშნავენ, რომ ყველაზე მნიშვნელოვანი ფაქტორი, რომელიც თამაშის როლს განსაზღვრავს, ის არის, რომ თამაშების გამოყენება სასწავლო პროცესს ახალისებს, შეაქვს გართობის მომენტი გაკვეთილზე, რაც შემსწავლელების მოტივაციას ზრდის (<https://americanenglish.state.gov/teachers-corner>. N.D).

შუო იანგი აღნიშნავს, რომ ენის სწავლების ტრადიციული მეთოდი შედარებით მონოტონურია. დაზეპირებაზე აგებული სასწავლო პროცესი ხშირად უშედეგოა და გაკვეთილებს მოსაწყენს ხდის. მაღალი ინტენსივობით სავარჯიშოების შესრულება შემსწავლელებს ბეზრდებათ და კარგავენ სწავლის სურვილს. მრავალფეროვანი საკლასო აქტივობების გამოყენება ამაღლებს შემსწავლელების მოტივაციას და ზრდის ენის შესწავლის სურვილს [11].

ზემოთ განხილულის მიხედვით შეიძლება დავასკვნათ, რომ თამაშები ზრდის შემსწავლელთა ენთუზიამს, მოტივაციას, რისი ნაკლებობაც ფოსილიზაციის განმაპირობებელი მთავარი მიზეზია. აქედან გამომდინარე, თამაშების ინტეგრირება მეორე ენის გაკვეთილებზე შესაძლოა იყოს რელევანტური და ეფექტური ინსტრუმენტი ამ პრობლემების გადასაღებად.

ენობრივი თამაშების დადებითი მხარეები

ენობრივი თამაშების დადებითი მხარეების შესახებ არაერთი პრაქტიკული და სამეცნიერო ნაშრომი შექმნილი. სიმპსონი გამოყოფს სასწავლო თამაშების შემდეგ დადებით მხარეებს: რუტინის გვერდის ავლა; ისინი ამაღლებენ შემსწავლელის მოტივაციას და გამოწვევას უქმნიან შემსწავლელებს; თამაშები ეხმარება შემსწავლელებს ძალისხმევის შენარჩუნებაში; თამაშები შემსწავლელებს უვითარებს ოთხივე ენობრივ უნარს - ლაპარაკს, მოსმენას, წერას და კითხვას; თამაშების დროს შემსწავლელები კომუნიკაციას ამყარებენ ერთმანეთთან; ისინი ქმნიან სათანადო კონტექსტს ენის გამოყენებისათვის [9; n.d. <https://sl.sabanciuniv.edu/sl-blogs/using-games-language-classroom>]. ნალასო მიუთითებს, რომ მოსწავლეებს უყვართ შეჯიბრი თავიანთ თანატოლებთან (Nalasco, 1991, 76.). ი. ჩენი ზემოთ ჩამოთვლილ დადებით მხარეებთან ერთად ასახელებს მეორე ენის შესწავლის ერთ-ერთ მნიშვნელოვან დამაბრკოლებელ პრობლემას, რომლის გადაჭრაც შეუძლია თამაშების ჩართვას საგაკვეთილო პროცესში, კერძოდ, თამაშების გამოყენება ამცირებს ენის შემსწავლელისათვის დამახასიათებელ შფოთვას. იგი ასახელებს თამაშების გამოყენების მნიშვნელოვან დადებით

მხარეებს, როგორცაა: შემოქმედებითობითის განვითარება და ენის სპონტანტურად გამოყენება [3: 125-132].

ზემოთ თქმულს შეიძლება დაემატოს თამაშების გამოყენების რამდენიმე დადებითი ასპექტი: შემსწავლელები ერთდროულად ისვენებენ და ერთობიან (თამაში) და სწავლობენ (შინაარსი, ის, რასაც თამაშობენ); მოსწავლეებს არ სჭირდებათ მასალის დაზეპირება, ისინი ენის გამოყენების პროცესში სწავლობენ მათ; შემსწავლელები უზიარებენ ერთმანეთს ცოდნას, უსწორებენ ერთმანეთს, რაც ეხმარება პოზიტიური სასწავლო გარემოს შექმნას.

ყველაზე მნიშვნელოვანი კი ამ თვალსაზრისით არის შეცდომების დაშვების შიშით გამოწვეული შფოთვა. სტუდენტებზე დაკვირვება აჩვენებს, რომ სწორედ შეცდომების დაშვების შიში აფერხებს მათ მოტივაციას, ჩაერთონ საგაკვეთილო პროცესში, იმუშაონ ამ შეცდომების გასწორებაზე და შედეგად ყალიბდება „გამყარებული შეცდომები“, როგორც მას ალექსანდრა ნოზაძე უწოდებს ქართულ ენაზე [ნოზაძე, 2012, 41-46]. სტუდენტს უჩნდება ერთგვარი მიმღებლობა ან ინდიფერენტულობა დაშვებული შეცდომების მიმართ. ამ თვალსაზრისით თამაშებს აქვთ მნიშვნელოვანი უპირატესობა – თამაშის დროს ბუნებრივ, სახალისო გარემოში სტუდენტები აცნობიერებენ, რომ შეცდომების დაშვება ბუნებრივი მომენტი, რაც მათ ეხმარება ფსიქოლოგიური დისკომფორტის დაძლევაში. გარდა ამისა, მნიშვნელოვანია, რომ გამარჯვება, რაც ყველა მოთამაშის სურვილი და მიზანია, ახალისებს მათ, გამოასწორონ თავიანთი შეცდომები. მნიშვნელოვანია, აგრეთვე, რომ სწორი ფორმები ესმით და შესწორებებს იღებენ თანატოლებისაგან, არა ინსტრუქციებით, არამედ ბუნებრივი გზით, რაც დამატებითი ფაქტორია შფოთვის დასაძლევად. მნიშვნელოვანია, აგრეთვე, რომ შემსწავლელებს უჩნდებათ თანაგუნდელების დახმარების, თანადგომის სურვილი, რაც აუმჯობესებს საკლასო კლიმატს და კიდევ ერთი დამატებითი ფაქტორია იმისათვის, რომ მოსწავლემ გადალახოს შფოთვა და გაუჩნდეს მონაწილეობის, აქტივობებში ჩართვის სურვილი.

თამაშები დადებითად მოქმედებს ენობრივი კომპეტენციის ამაღლებაზე: მოსწავლე სახალისო გზით იძენს ცოდნას ან კორექტირებას უკეთებს მას, იყენებს ამ ცოდნას ბუნებრივთან მიახლოებულ გარემოში და აღმოაჩენს მისი გამოყენების სხვადასხვა შესაძლებლობასა და კონტექსტს. ამდენად, მისი ჩართვა საგაკვეთილო პროცესში ეფექტური გზაა ზემოთ დასახელებული პრობლემის გადასაჭრელად.

პრაქტიკული რეკომენდაციები მასწავლებლებისთვის

ნებისმიერი სტრატეგიის გამოყენებისას არსებობს ფაქტორები, რომლებიც ხელს უშლის ამ სტრატეგიის ეფექტიანად გამოყენებას. მიუხედავად იმისა, რომ თამაშები მიჩნეულია ენობრივი კომპეტენციის ამაღლების გზად, ის გარკვეულ სირთულეებსაც ქმნის საგაკვეთილო პროცესში. თამაშების ორგანიზება მასწავლებლისაგან მოითხოვს წინასწარ დაგეგმვასა და ორგანიზაციული საკითხების გადაჭრას, რათა პროცესმა არ მიიღოს ქაოსური სახე, არ დაკარგოს საგანმანათლებლო ფუნქცია და არ იქცეს მხოლოდ გასართობ აქტივობად. აგრეთვე, გასათვალისწინებელია, რომ ამგვარი აქტივობების შესრულებისას მასწავლებლის განსაკუთრებულ ძალისხმევას მოითხოვს საკლასო ოთახში დისციპლინის შენარჩუნება და პროცესის სწორად ორგანიზება (თამაშისათვის გამოყოფილი დროის სწორად განაწილება, მონაწილეთა თანაბარი ჩართულობის ორგანიზება, თამაშისათვის ხელსაყრელი დროის განსაზღვრა და ა. შ.). ასევე, თუკი მასწავლებელს კარგად არა აქვს გააზრებული თითოეული ენობრივი თამაშის მიზნები და ამოცანები, აქტივობა, როგორც წესი, კარგავს თავის ფუნქციას.

ქვემოთ გათვალისწინებული მათგანს, რომლებიც მასწავლებლებმა აქტივობის დაგეგმვის პროცესშივე უნდა გამოყენონ, ხოლო შემდეგ აქტივობის განხორციელების პროცესში სკრუპულოზურად აკონტროლონ:

1. თამაში შეარჩიეთ საგანმანათლებლო მიზნისა და ამოცანის მიხედვით. ამასთან, წინასწარ გათვალეთ თამაშის მონაწილეთა სუსტი მხარეები და შეეცადეთ, თამაში მათი აღმოფხვრისაკენ იყოს მიმართული, ჰქონდეს სპეციფიკური მიზნები.
2. უნდა გამოირიცხოს თამაში მხოლოდ გართობისათვის. თუკი სასწავლო თამაშს არა აქვს საგანმანათლებლო, სასწავლო ფუნქცია, ის კარგავს ღირებულებას. ეს კი მოითხოვს ისეთი აქტივობების დაგეგმვას, რომლებიც უშუალოდაა დაკავშირებული შესასწავლ მასალასთან.
3. მასწავლებელმა უნდა განსაზღვროს, გაკვეთილის რომელ მონაკვეთში ჩართავს თამაშებს. გასათვალისწინებელია, რომ ზოგიერთი თამაში მოითხოვს ფიზიკურ აქტიურობას, შესაძლოა, ასეთი აქტივობები გაკვეთილის დასაწყისისათვის დაიგეგმოს, ხოლო ზოგიერთი თამაში, პირიქით, განტვირთვის შესაძლებლობას იძლევა. ყოველ კონკრეტულ შემთხვევაში მასწავლებელმა ინდივიდუალური არჩევანი უნდა გააკეთოს.
4. მიაწოდეთ მოსწავლეებს ინსტრუქციები, რომლებიც მათ დაეხმარება აქტივობის პროცესში. წინასწარ მოამზადეთ მოსწავლეები თამაშისათვის სათანადო ლექსიკურ-გრამატიკული მასალის, საკვანძო მომენტების შეხსენებით. შეახსენეთ ზოგადი წესები, მიეცით მიმართულება, არ არის აუცილებელი დეტალური ინფორმაციის მიწოდება.
5. წინასწარ უნდა განისაზღვროს თამაშისათვის განკუთვნილი დრო. მასწავლებელმა უნდა აკონტროლოს, რომ დროის ლიმიტი მკაცრად იყოს დაცული.
6. გარდა ამისა, თამაშის დროს შეჯიბრი უნდა იყოს მხოლოდ მეგობრული, არ უნდა გახდეს მოსწავლეების დაპირისპირების მიზეზი.
7. მნიშვნელოვანი ფაქტორი, რომლის გათვალისწინებაც აუცილებელია, შემდეგია: თამაშში არ არსებობს ლიდერი, ძლიერი და სუსტი მოსწავლე. მასში ჩართული უნდა იყოს ყველა მოსწავლე. ამის ორგანიზება კი მასწავლებლის უშუალო პრეროგატივაა.
8. მასწავლებელმა კონკრეტული ამოცანის მიხედვით უნდა განსაზღვროს მოსწავლეთა როლები. ზოგ შემთხვევაში როლების არჩევის შესაძლებლობა თავად მოსწავლეებსაც უნდა მიეცეთ (თუკი არ აქვს მასწავლებელს ამოცანა, რომ ესა თუ ის როლი კონკრეტულად რომელიმე მოსწავლემ უნდა შეასრულოს სასწავლო მიზნებიდან გამომდინარე, მათი ცოდნის დონის გათვალისწინებით და ა. შ.).
9. თამაშის პროცესში მოსწავლე ორიენტირებული უნდა იყოს სამიზნე ენის გამოყენებაზე, რაც უნდა აკონტროლოს მასწავლებელმა. აუხსენით მოსწავლეებს სამიზნე ენის გამოყენების უპირატესობები.
10. მასწავლებელმა დეტალურად უნდა აუხსნას მოსწავლეებს თამაშის წესები, რომლებიც წინასწარ აქვს გაწერილი უმჯობესია, თუ დემონსტრირებას მოახდენს. ეფექტური და მამოტივირებელია, როდესაც მოსწავლეებს ურთიერთშეთანხმებით მცირე კორექტივები შეაქვთ წესების ჩამონათვალში.
11. საჭიროა რესურსების წინასწარი მომზადებას თამაშის ჩასატარებლად. შეეცადეთ, რესურსები არ იყოს ძვირადღირებული და ძნელად ხელმისაწვდომი.

12. გაითვალისწინეთ შემსწავლელთა ასაკი, ცოდნის დონე, ასევე მათი კულტურული თავისებურებები და თავი აარიდეთ ისეთი თამაშების გამოყენებას, რომლებიც შესაძლოა კულტურულად მგრძობიარე კონტექსტის გამო მიუღებელი იყოს მოსწავლეებისათვის ან ასაკობრივად შეუფერებელი იყოს მათთვის.
13. საკლასო გარემოს ორგანიზება ერთ-ერთი მნიშვნელოვანი ამოცანაა თამაშების საგაკვეთილო პროცესში ინტეგრირებისას. საკლასო გარემოს ინტეგრირება გულისხმობს მერხების, თვალსაჩინოებების, სამუშაო სივრცის რაციონალურად ორგანიზებას და ყველა მოსწავლისა თუ ჯგუფისათვის თანაბარი ფიზიკური გარემოს შექმნას. მასწავლებელი ან თავად აწყობს საკლასო ოთახს თამაშისათვის ან მოსწავლეებსაც რთავს პროცესში. როგორც წესი, ჩართულობა მოტივაციის ამაღლების მნიშვნელოვანი ფაქტორია, თუმცა, ამავე დროს, ბევრი დრო მიაქვს, რაც აუცილებლად გასათვალისწინებელია.
14. მასწავლებელმა უნდა გააცნოს მოსწავლეებს თამაშის მიზნები, მისაღწევი შედეგები და უკუკავშირის ფორმები.
15. ყოველი თამაშის შემდეგ საჭიროა უკუკავშირი მასწავლებლის მხრიდან. უკუკავშირში ხაზგასმული უნდა იყოს პოზიტიური და ნეგატიური ასპექტები და ამ უკანასკნელის გამოსწორების გზები.
16. მასწავლებელმა უნდა გააანალიზოს, მიაღწიეს თუ არა შემსწავლელებმა დასახულ მიზნებს და, თუკი ვერ მიაღწიეს, რა გახდა ამის მიზეზი.
17. სთხოვეთ უკუკავშირი მოსწავლეებს, რომლებსაც შემდგომში გაითვალისწინებთ თამაშის დაგეგმვის პროცესში.
18. უნდა წახალისდეს მოსწავლეთა პროგრესი, თანამშრომლობა, რაც ხელს უწყობს კლასში პოზიტიური სასწავლო ატმოსფეროს შექმნას.
19. ენობრივმა თამაშმა არ უნდა ჩაანაცვლოს სხვა ტიპის აქტივობა, მან უნდა შეავსოს, გამრავალფეროვნოს ტრადიციული სასწავლო მასალა.
20. მასწავლებელმა რეაგირება უნდა მოახდინოს წესებისა და დისციპლინის ნებისმიერ დარღვევაზე. შესაძლოა, თავად თანაკლასელებმა მიუთითონ ამგვარ დარღვევაზე. არც ერთ შემთხვევაში რეაგირება არ უნდა იყოს „სადამსჯელო“ ხასიათის. თამაში არ უნდა გახდეს დამატებითი სტრესის წყარო.

დასკვნის სახით შეიძლება ითქვას, რომ ფოსილიზაცია მეორე ენის შესწავლის ბუნებრივი პროცესია. ენის მასწავლებელს ერთ-ერთი მოვალეობაა, დაეხმაროს შემსწავლელებს ამ რთული ეტაპის დაძლევაში. სასწავლო თამაშები, როგორც ენის შესწავლის ერთ-ერთი გამოცდილი და სახალისო გზა, ამ პრობლემის დაძლევის ერთ-ერთი ეფექტური გზაა. გასათვალისწინებელია, რომ ეს პროცესი მოქცეული იყოს სასწავლო საჭიროებების ფარგლებში და დაგეგმილი და ორიენტირებული იყოს კონკრეტული პედაგოგიური და სასწავლო ამოცანების გადასაჭრელად. გასათვალისწინებელია, რომ თამაშების დაგეგმვა და საგაკვეთილო პროცესში ჩართვა დამატებით ძალისხმევასა და მზაობას მოითხოვს მასწავლებლებისაგან.

ლიტერატურა:

1. American English; <https://americanenglish.state.gov/teachers-corner>

- 2. Bukhari, Sh. And Bahanshal, D.** (2013): Motivation and Learning Strategies in a Foreign Language Classroom A Look at Learners of Saudi Arabia: *International Journal of Applied Linguistics and English Literature*. 2(5):192-200; Available from: https://www.researchgate.net/publication/271027309_Motivation_and_Learning_Strategies_in_a_Foreign_Language_Classroom_A_Look_at_Learners_of_Saudi_Arabia
- 3. Chen, I.** (2005): Using games to promote communicative skills in Language learning: *TESL Journal* [Online] -2, pp.125-132. Available:
- 4. Fidler, A.** (2011): Reconceptualizing fossilization in second language acquisition: a review, <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-00572105/document>
<http://www.upm.ro/ldmd/LDMD03/Lds/Lds%2003%2076.pdf>
<https://sl.sabanciuniv.edu/sl-blogs/using-games-language-classroom/>.
- 5. Melendy, G.** (2008): Motivating writers: The power of choice: *The Asian EFL Journal*, 10 (3), 187-198. Retrieved from http://www.asian-efl-journal.com/September_08_gm.php (1) (PDF)
- 6. Nalasco, A.** (1991): *Songs and Games for Children: Oxford, Macmillan Publisher Limited.*
- 7. Nozadze, A.** (2012): Dealing with Fossilized Errors while Teaching Grammar: *Journal of Education*, N1(1):41-46
- 8. Qian Manqiu & Xiao Zhihong.** (2010): Strategies for Preventing and Resolving Temporary Fossilization in Second Language Acquisition <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1081500.pdf>.
- 9. Ramírez, N.** (2014): The Influence of Motivation in the Foreign Language Learning Process: *Forum de recerca*, N19.695-707. <https://core.ac.uk/download/pdf/92992568.pdf>
- 10. Selinker, L.** (1972): Selinker, L., Interlanguage: *IRAL; International Review of Applied Linguistics in Language Teaching*, 10:3 p.209, https://kupdf.net/download/selinker-interlanguage_59f1ff3fe2b6f5604ea71872_pdf
- 11. Simpson, A.** (2015): *Using games in the language classroom: Published by Adam Simpson at Smashwords.*
- 12. Williams, K. C. and Williams C. C.,** (2011): Five Key Ingredients for Improving Student Motivation: *Higher Education Journal*, 12, August, 104-122.
- 13. Yang Shuo,** (2015): 2nd International Conference on Education, Management and Information Technology (ICEMIT 2015): <file:///C:/Users/User/AppData/Local/Temp/25839059.pdf>

Ketevan Gochitashvili, Tekla Gabunia
 Iv. Javakhishvili State University
 Tbilisi, Georgia

Language Games as a Technique for Increasing Motivation and Overcoming Fossilization and Recommendations for Integrating Educational Language Games in the Second Language Lesson

Abstract

Demotivation and fossilization of learners are major hindering factors in the process of learning a second language; interestingly, these two factors, are in a certain sense interconnected. The term

fossilization refers to a stage in language learning when learners' language progress slows down; they consistently make the same mistakes and lose the desire and motivation to overcome these obstacles. This is one of the main reasons why learners find it difficult to achieve high linguistic competence in a second language. The lack of motivation, along with the difficulties of learning a second language, is caused by a learning environment that is monotonous and based on rote memorization. The paper offers one way to overcome fossilization - recommendations for organizing and conducting educational language games, which are based on the personal experience of the authors and will help teachers in the process of planning and conducting language games.