

Pedagogy: Theory, Science and Practice

Collective monograph

RSCI / РИНЦ
Science Index 

Yunona Publishing
New York, USA
2020

Yunona Publishing, New York, USA

Pedagogy: Theory, Science and Practice

Reviewers:

Valeriy Okulich-Kazarin,

*Doctor of Educational Sciences, Professor Pedagogical University of Cracow
(Poland)*

Zharovtseva Tatyana Hryhorevna,

*Doctor of Educational Sciences, Professor
South Ukrainian National Pedagogical University named after K. D. Ushynsky*

Pedagogy: Theory, Science and Practice: Collective monograph. - Yunona Publishing, New York, USA, 2020. - 240 p.

ISBN 978-0-9988574-3-7

Modern educational system is characterized by dramatic changes in all of its links, aimed at achieving a new quality of education. The concept of modernization of education and strategy define the main priorities of these changes - update the objectives and content of education, educational methods and technologies based on the latest achievements of science teaching and innovative approaches to improve it. The book This textbook contains material that reveals the reasons for the need of educational innovations and their implementation in a professional school in modern conditions; the basic concepts, theories and concepts on which they are based; the nature and patterns of pedagogical innovations.

Collective monograph is intended for politicians, scientists, entrepreneurs, teachers, postgraduate students, students, in the field of educational technology specialists.

ISBN 978-0-9988574-3-7

© 2020 Yunona Publishing

© 2020 Authors of the articles

ЗМІСТ

MANAGEMENT OF EDUCATIONAL ACTIVITIES IN INSTITUTION OF SECONDARY EDUCATION. Slyusarenko Nina	4
СУТНІСТЬ ТА СТРУКТУРА ГОТОВНОСТІ МАЙБУТНІХ ОФІЦЕРІВ ЗБРОЙНИХ СИЛ УКРАЇНИ ДО ПРОФЕСІЙНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ У ВІЙСЬКОВИХ ЛІЦЕЯХ. Бондаренко О. В.	30
УДОСКОНАЛЕННЯ ФОРТЕПІАННОЇ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ ПЕДАГОГІВ-МУЗИКАНТІВ НА ЗАСАДАХ ІНТЕГРАЦІЙНОГО ПІДХОДУ. Щолокова О. П.	47
КОМУНІКАТИВНА КУЛЬТУРА ЯК СКЛАДОВА ФАХОВОЇ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНЬОГО ВЧИТЕЛЯ ІНОЗЕМНИХ МОВ. Станіславчук Н. І.	70
ВИКОРИСТАННЯ ІННОВАЦІЙНИХ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ В ОСОБИСТІСНОМУ РОЗВИТКУ УЧНІВ ОСНОВНОЇ ШКОЛИ НА УРОКАХ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ. Безкоровайна О. В., Павлюк Г. С.	88
ОСОБЛИВОСТІ ПРОФЕСІЙНОЇ ПІДГОТОВКИ ВЧИТЕЛІВ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ У СВІТЛІ ІДЕЙ КОНЦЕПЦІЇ НОВОЇ УКРАЇНСЬКОЇ ШКОЛИ. Вишківська В. Б., Шикиринська О. В.	108
ОСОБЛИВОСТІ ФОРМУВАННЯ КОМУНІКАТИВНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ УЧНІВ ПОЧАТКОВИХ КЛАСІВ У ПОЗАУРОЧНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ ІНТЕРНАТНИХ ЗАКЛАДІВ. Канішевська Л. В., Лесик А. С.	127
ФОРМУВАННЯ ЛІДЕРСЬКИХ ЯКОСТЕЙ УЧНІВ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ: ПОГЛЯД НА ПРОБЛЕМУ. Сойчук Р. Л.	152
ДЕЯКІ АСПЕКТИ ПРОБЛЕМИ ФОРМУВАННЯ ЦІННІСНОГО СТАВЛЕННЯ ДО СТВОРЕННЯ СІМ'Ї У СТУДЕНТСЬКОЇ МОЛОДІ. Шелест Н. А., Канішевська Л. В.	175
ОСОБЛИВОСТІ ВИЯВЛЕННЯ КУЛЬТУРИ ПРОФЕСІЙНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ МАЙБУТНІХ МЕНЕДЖЕРІВ. Гончар Л. В., Співак Я. О.	197
ФОРМУВАННЯ ПРОФЕСІЙНОЇ МІЖКУЛЬТУРНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ СТУДЕНТІВ НА ПРИКЛАДІ ПРАКТИЧНОГО ЗАНЯТТЯ З АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ ЗА МОТИВАМИ КІНОСТРІЧКИ «ЗВУКИ МУЗИКИ» (США, 1965). Петько Л. В.	217

ВИКОРИСТАННЯ ІННОВАЦІЙНИХ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ В ОСОБИСТІСНОМУ РОЗВИТКУ УЧНІВ ОСНОВНОЇ ШКОЛИ НА УРОКАХ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ

Безкоровайна Ольга Володимирівна,

д.пед.н., професор, завідувач кафедри методики викладання іноземних мов Рівненського державного гуманітарного університету (м. Рівне, Україна)

Павлюк Галина Сергіївна

к. пед. н., вчитель початкових класів Базальтівської філії Головинського ліцею (Костопільський р-н, Рівненська обл., Україна)

Актуальність. Одним із важливих кроків до реформування і модернізації системи іншомовної освіти в Україні стало навчання іноземної мови в школі. У зв'язку з цим виникла необхідність в оновленні змісту і цілей навчання цього предмета, в розробленні нових стандартів, навчальних планів, програм, сучасних комунікативно орієнтованих підручників, переходу в навчанні від традиційного накопичення знань до вмотивованого засвоєння навчальної інформації та вмінь реалізовувати здобуті знання у практичній діяльності. Іншим аспектом успішної реалізації зазначених процесів є потреба у перегляді та уточненні окремих усталених поглядів на засоби навчання шкільного предмета «Іноземна мова». А відтак, пошук і відбір таких із них, які, з одного боку, були б спрямовані на розв'язання комунікативних завдань навчання іноземних мов, а з іншого – відповідали б психолого-віковим особливостям і фізіологічним можливостям учнів основної школи, враховували потреби та інтереси дітей цієї вікової категорії, а також активізували комунікативну, пізнавальну і творчу діяльність школярів.

Виклад основного матеріалу. Одним із таких засобів навчання іноземних мов є гра, оскільки, з точки зору вчених, вона спрямована на засвоєння і використання конкретних знань, умінь, навичок і є засобом навчання, основний педагогічний зміст і призначення якого – навчати діяти. Ігрові технології є механізмом цілеспрямованого керування учителем розумовою діяльністю учнів, а також засобом формування таких пізнавальних

структур, які уможливають їм самостійно регулювати свою розумову діяльність.

Останнім часом спостерігається підвищення інтересу дидактів і методистів до проблем використання навчально-ігрових технологій. Накопичено позитивний досвід упровадження гри у процес навчання іноземних мов учнів основної школи. Питання розроблення і використання інноваційних ігрових технологій висвітлено у працях багатьох вітчизняних і зарубіжних учених (Л. В. Артемова, Ю. К. Бабанський, О. В. Безкоровайна, Н. М. Бібік, І. М. Верещагіна, Л. К. Грицюк, І. А. Данилович, О. Г. Квасова, Н. В. Кудикіна, О. В. Малихін, О. І. Негневицька, Л. В. Петько, В. І. Решетняков, Г. В. Рогова, М. Ф. Стронін, А. П. Усова та ін.). На їхню думку, застосування інноваційних ігрових технологій у процесі навчання активізує навчально-пізнавальну діяльність учнів основної школи, сприяє розвитку творчого мислення, умотивовує навчальну діяльність учнів [8; 9; 10; 11; 12; 13; 14; 22; 23; 26; 31; 32].

Констатуючи суттєвий внесок названих дослідників, слід зауважити, що донині недостатньо обґрунтованими залишаються дидактичні умови використання інноваційних ігрових технологій на уроках англійської мови. Увага дослідників, яких цікавила ця проблема, здебільшого зосереджується на з'ясуванні сутності навчально-ігрової діяльності, визначенні її дидактичних можливостей у навчально-виховному процесі тощо. Як правило, поза увагою учених залишається той факт, що саме по собі застосування інноваційних ігрових технологій не може цілком гарантувати підвищення ефективності навчальної діяльності учнів. Лише за умов організації навчальної співпраці вчителя й учнів на підготовчому, діяльнісному та завершальному етапах гри, доступності змісту гри психологічним особливостям та віковим можливостям учнів, урізноманітнення видів інноваційних ігрових технологій у навчальному процесі, застосування ігор, які стимулюють розвиток мотиваційної сфери і пізнавальної діяльності учнів; відповідності змісту ігрових технологій меті та завданням уроку гри можуть сприяти активізації пізнавальної діяльності учнів.

Аналіз спеціальної літератури показав, що у вітчизняній і зарубіжній

науці відсутні усталені погляди на класифікацію ігор, що не дає змоги віднести ту чи іншу гру до певної групи. Не існує і чітких підходів до визначення дидактичного статусу гри. Вчені пов'язують її з методами навчання (Л. В. Волкова, Г. І. Вороніна, Т. А. Жукова та ін.), з прийомами навчання (Л. К. Грицюк, В. В. Давидов), із формами навчання (А. К. Бондаренко, С. С. Вдовенко), з видами навчальної діяльності (Т. І. Олійник, Т. А. Чистякова), а також категоризують дидактичну гру як засіб навчання (О. О. Деркач, В. М. Плахотник, О. Я. Савченко, С. Ф. Щербак та ін.) [10].

На значення ігрової діяльності в навчанні іноземної мови зауважують відомі методисти, такі як Е. І. Пасов, М. Н. Скаткин. Важливо усвідомлювати, вирішенню яких дидактичних завдань повинна сприяти дана гра, на розвиток яких психічних процесів вона спрямована [7]. Гра – це лише оболонка, форма, змістом якої повинне бути навчання, оволодіння видами мовної діяльності [29]. Е. І. Пасов відзначає наступні риси ігрової діяльності як засоби навчання: мотивованість, відсутність примушення; діяльність, що індивідуалізувалася, глибоко особиста; навчання і виховання в колективі і через колектив; розвиток психічних функцій і здібностей; навчання із захопленням [17].

Найбільший теоретик ігрової діяльності Д. Б. Ельконін наділяє гру чотири найважливішими для дитини функціями: засіб розвитку мотиваційно-споживницької сфери; засіб пізнання; засіб розвитку розумових дій; засіб розвитку довільної поведінки [28]. Гра визначає важливі перебудови і формування нових якостей особи; саме в грі діти засвоюють норми поведінки, гра вчить, змінює, виховує.

Е. І. Пасов виокремлює наступну мету використання гри в ході навчального процесу: формування певних навиків; розвиток певних мовних умінь; навчання умінню спілкуватися; розвиток необхідних здібностей і психічних функцій; запам'ятовування мовного матеріалу [30].

З дитинства діти сприймають все навколо через гру. Гра для дитини є провідним видом діяльності, способом пізнання світу, можливістю розширити кругозір, випробувати себе. Через гру дитина відкриває свою індивідуальність

і творче мислення. Ефективність навчання іноземної мови значною мірою залежить від уміння вчителя враховувати психофізіологічні особливості дітей різної вікової групи. Гра є найефективнішим методом у досягненні мети, яка полягає в розвитку навичок і вмінь використовувати мовленнєві функції для реальних комунікативних цілей спілкування в ситуаціях, що наближені до життєвих.

Отже, ігрова діяльність впливає на розвиток уваги, пам'яті, мислення, уяви, всіх пізнавальних процесів. Так, наприклад, педагогічна і дидактична цінність мовної гри полягає в тому, що вона дозволяє її учасникам розкрити себе, навчитися займати активну позицію, випробовувати себе на професійну придатність. Разом з тим, важливо відзначити, що ефективність гри як засобу навчання залежить від дотримання ряду вимог, таких як: наявність уявної ситуації, плану, в якому діятимуть учні; обов'язкове усвідомлення дітьми ігрового результату правил гри. Гра – це не просто колективна розвага. Це основний спосіб досягнення всіх завдань навчання, тому необхідно: точно знати, яка навичка і уміння потрібні, що дитина не уміла і чому навчилася в ході гри; гра повинна поставити дитину перед необхідністю розумового зусилля [1].

Ігрова технологія, на відміну від навчання готовим рішенням, заснована на груповому (колективному) рішенні системи навчальних проблем. Саме в процесі їх обговорення вчитель та учень органічно, функціонально включаються в навчальну діяльність, і навчання стає особистісно значущим і розвивальним [5; 6].

Переважною більшістю психологів зазначають, що з метою повноцінного розвитку і виховання дитини доцільно обирати і використовувати такі засоби, форми і методи педагогічного впливу, які адекватні її віку (Н. П. Анікеева, П. П. Блонський, Л. І. Божович та ін.). Вони повинні органічно поєднуватися з особливою діяльністю, характерною для конкретного вікового періоду. Психічний розвиток і формування особистості відбувається, насамперед, у тому виді діяльності, який на певному етапі онтогенезу є провідним [11].

За визначенням більшості вчених інноваційні ігрові технології використовуються для розширення світогляду й пізнавальної діяльності учнів. За рахунок застосування ігор на уроках англійської мови створюються умови для розвитку у школярів загальнонавчальних навичок і вмінь. А це досягається у процесі реалізації ігровими технологіями низки її функцій [18].

Ми погоджуємося з поглядами О. Г. Квасової, яка доводить, що виховні функції гри проявляються в зростанні мотивації до вивчення предмета; прищепленні норм і правил спілкування; формуванні навичок співпраці й партнерства; формуванні та розвитку моральних якостей [15].

Як зазначає у своєму дослідженні О. П. Усова, гра – могутній виховний чинник, який в педагогічному процесі доцільно використовувати для організації життя дитини та її діяльності. Це означає, що найголовніші прояви життєдіяльності учнів основної школи, а саме – їхні інтереси, запити, потреби можуть бути успішно реалізовані засобами ігрових технологій. Навчально-ігрова діяльність дає можливість здійснювати виховання планомірно й організовано з дотриманням усіх визначених вимог [9].

Вчені залишаються одностайними, характеризуючи інноваційні ігрові технології як один із ефективних засобів виховання у школярів самостійності, ініціативності, співробітництва, волі, комунікативності та товариськості, наслідування і творчості, тямущості й допитливості, формування власної позиції, моральних, естетичних та світоглядних якостей (Л. В. Артемова, П. П. Блонський, А. К. Бондаренко, О. Г. Квасова та ін.).

Гра сприяє розвитку мислення, формуванню ефективної розумової діяльності, успішному виконанню учнями різних розумових операцій (аналіз, синтез, конкретизація й абстрагування, порівняння й узагальнення). Поєднуючись з працею, навчанням, мистецтвом, спортом, вона забезпечує необхідні емоційні умови для всебічного гармонійного розвитку особистості.

Розвивальна функція мовної гри, насамперед, спрямована на розвиток творчого мислення. Вона стимулює пізнавальні процеси та увагу, активізує процес учіння і цим самим впливає на формування якісного рівня навчальних

досягнень учнів.

Відомо, що успішна організація навчального процесу у значною мірою залежить від того, наскільки вчитель умотивує дії учнів (А. К. Макарова). Позитивна мотивація школярів до вивчення будь-якого шкільного предмету, а особливо іноземної мови, природної потреби до оволодіння якою школярі не мають, є запорукою успішної активізації та здійснення процесу навчання. Без мотиву не може виникнути жодна діяльність, у тому числі й навчальна. Психологи переконують, що чим більше у людини виражений інтерес до діяльності та її предмету, тим більш успішно вона її виконує (Л. С. Виготський). Серед усіх методів і засобів навчання школярів, саме ігрові технології найповніше реалізують цю функцію. Доказом може слугувати той факт, що у процесі навчально-ігрової діяльності в учня виникає мотив, суть якого у тому, щоб успішно виконати взятую на себе роль. А це, насамперед, вимагає якісного виконання діяльності, до якої ця роль його зобов'язує (П. М. Щербань) [24; 30]. Окрім того, все, що може допомогти учневі досягти бажаної мети (перемоги) у процесі ігрової діяльності (сформульованість певного рівня знань, умінь, навичок), має для нього особливе значення і по-іншому ним усвідомлюється.

В умовах навчально-ігрової діяльності засвоєння необхідних знань стає внутрішньою потребою учня, адже він сам є її безпосереднім учасником, самостійно шукає шляхи і способи розв'язання проблем, а це породжує мотиви навчальної діяльності, які дозволяють інтенсифікувати процес навчання, підвищити його емоційно-почуттєвий рівень.

На думку зарубіжних авторів створення неформальної атмосфери навчання у ході гри, необхідність швидких дій, можливість задоволення різних потреб учнів основної школи також забезпечують підвищення мотивації до навчання. Ігрова діяльність – це особлива сфера людської активності, в якій особа не переслідує ніякої іншої мети, окрім отримання задоволення, задоволення від прояву фізичних і духовних сил.

Природа створила дитячі ігри для всебічної підготовки до життя. Тому вони мають генетичний зв'язок зі всіма видами діяльності людини і виступають як специфічно дитяча форма і пізнання, і праці, і спілкування, і мистецтва, і спорту. Звідси і назви ігор: пізнавальні, інтелектуальні, будівельні, гра-праця, гра-спілкування, музичні ігри, художні, ігри-драматизації, рухомі, спортивні та ін. [20].

Модернізація сучасного освітнього процесу пов'язується із піднесенням рівня володіння іноземними мовами на якісно новий рівень. У першу чергу це стосується покращення комунікативної компетенції, основу якої складає лексична база учнів та вміння оперувати нею. Ігрові прийоми виконують безліч функцій в процесі розвитку дитини, полегшують навчальний процес, допомагають засвоїти матеріал, який збільшується кожного року.

Ігри можна використовувати на етапі первинного закріплення матеріалу, безпосередньо після введення нової лексики. На наступних уроках гра стає способом повторити пройдене раніше. Гра – ефективний засіб активізації навчально-пізнавальної активності учнів на уроці. Після складних вправ, гра – це спосіб розслабитися і зняти напругу. Ігри допомагають зняти скутість, особливо, якщо виключити з них елемент змагання або звести його до мінімуму. Слабкий учень відчуває себе більш впевнено і братиме участь у грі активніше, якщо мета гри – просто повеселитися, а не рахувати бали і вигравати. Хоча елемент змагання часто додає позжвавлення і підвищує активність, саме він створює великий психологічний тиск на учнів, вони бояться не впоратися із завданням, що виводить з гри соромливих і відстаючих. Спонтанна гра підвищує увагу, оживляє, покращує сприйняття. Гра дозволяє вчителю виправляти помилки учнів швидко, у ході справи, не даючи їм закріпитися в пам'яті учнів. Ігри допомагають запам'ятовувати матеріал глибоко і надовго, оскільки відбувається вплив на мимовільну пам'ять дітей. Ігри роблять важкий і виснажливий процес навчання більш веселим для дітей, що підсилює мотивацію до навчання. Проведення уроків з використанням ігрового матеріалу активізує школярів, сприяє досягненню високої

результативності на уроках та пробуджує інтерес до вивчення іноземної мови.

На уроках англійської мови потрібно створювати умови для того щоб діти не тільки засвоїли потрібний обсяг матеріалу, а й могли самостійно використовувати ці знання на практиці. А для цього необхідно широко використовувати різні прийоми та методи, поєднуючи їх з інформаційними технологіями. Це дозволяє учням здобувати потрібні знання, що приводить до самопізнання будь-якої теми, і дає можливість краще застосовувати їх на практиці [16]. При систематичному використанні на уроках іноземної мови ігрових технологій спостерігаються наступні результати: формуються такі якості особистості як наполегливість, відповідальність, допитливість, прагнення до пізнавальної діяльності; створюється позитивний морально-психологічний клімат у класі для розвитку особистості учнів; підвищується рівень розвитку комунікативних навичок учнів; формується стійка мотивація пізнання; розвивається спостережливість, вміння бачити незвичайне у знайомих речах;

Таким чином, використання інноваційних ігрових технологій на уроках іноземної мови впливають на розумовий розвиток дітей, удосконалюють їх мислення, увагу, творчі здібності, забезпечуючи навчання у співпраці. Ігрові технології не є другорядним видом діяльності, це необхідна, всеосяжна частина вивчення іноземної мови. В той же час, маючи за ціль отримати певну мовну користь і досягти бажаного навчального результату, ігрові технології необхідно ретельно добирати, планувати, готувати та керувати ними.

Всім учителям іноземних мов відома істина: «Innovation is the successful introduction of a better thing or method». Всі педагоги погодяться з тим, що інновації починаються з креативних думок. Але не кожний усвідомлює роль та вимоги до вчителя сьогодення, не кожна творча ідея вчителя доходить до сердець його вихованців. Уроки будуть дійсно інноваційними при умові, якщо там пануватиме атмосфера доброзичливості, і кожна дитина відчуватиме по відношенню до себе любов та повагу. Відчуваючи щирі почуття та емоції, які вчитель віддає дітям, його вихованці підхоплюють їх, ніби промінчики сонця,

збагачуючи свій внутрішній світ та починаючи думати по-новому. А якщо діти будуть бачити перед собою ще й майстра – вчителя, відданого своїй справі, у них не просто з'явиться бажання бути схожими на такого вчителя, вони починають й діяти по-новому, відкриваються ті «дверцята креативності», що веде до народження обдарованої молоді, талантів у різно-манітних напрямках сучасного життя. Тож, розвиток «емоційної культури та компетентності» є сучасною вимогою для прогнозування, оцінювання та використання емоцій учнів на уроці для підвищення ефективності навчального процесу [14].

Упродовж тривалої історії педагогіки й освіти було сформовано та з успіхом реалізовано чимало форм і методів навчання, деякі з них саме сьогодні одержали визнання, інші лише зараз почали відносити до групи інноваційного навчання, а раніше вони вважалися традиційними. Можна вважати, що деякі підходи до навчання оформилися лише наприкінці 21 століття (колективний спосіб навчання, проблемне навчання, авторські школи). З усього цього різноманіття, для якого різними авторами пропонуються різні класифікації, необхідно виокремити поняття інноваційного навчання.

Інноваційні технології сприяють інтелектуальній активності навчання, створенню умов для конкуренції (суперництва) і кооперації їхніх зусиль; крім цього, діє такий психологічний феномен, як зараження, коли будь-яка висловлена партнером думка здатна мимоволі викликати власну реакцію з певного питання. Використання інноваційних технологій має включати дії, які допомагають учням розвивати оцінне і критичне мислення, практикуватися на реальних завданнях і виробленні рішень, набувати навички, необхідні для подальшої ефективної роботи над аналогічними проблемами.

Суть інноваційного навчання у тому, що навчальний процес відбувається за умови постійної, активної взаємодії всіх учнів. Це співнавчання, взаємонавчання, де дитина і вчитель є рівноправними, рівнозначними суб'єктами навчання. Організація інноваційного навчання передбачає моделювання життєвих ситуацій, використання рольових ігор, спільне вирішення проблеми на основі аналізу обставин та відповідної ситуації [21], що

ефективно сприяє формуванню навичок і вмінь, виробленню цінностей, створенню атмосфери співробітництва, взаємодії, дає змогу педагогу стати справжнім лідером учнівського колективу. Під час інноваційного навчання учнів вчать бути демократичними, спілкуватися з іншими людьми, критично мислити, приймати продумані рішення. Учитель і учень є рівноправними, рівнозначними суб'єктами навчання. Учитель виступає як організатор процесу навчання, консультант. Результатів навчання можна досягти взаємними зусиллями учасників процесу навчання. Учні беруть на себе взаємну відповідальність за результати навчання.

Кожен із школярів – яскрава особистість, яка характеризує особливо індивідуальним рівнем інтелектуального розвитку і стилем уміння (сприймання, запам'ятовування, дослідження). Інтенсивне навчання необхідне для забезпечення індивідуальних потреб дитини у навчанні. Мозок не тільки отримує інформацію, а й обробляє її. Щоб ефективно обробити інформацію, необхідно заподіяти як зовнішні, так і внутрішні чинники. Коли ми обговорюємо проблеми з іншими, ставимо запитання, що їх стосуються, наш мозок працює набагато краще.

Сьогодні вже доведено, що учні мають різні стилі навчання. Вони сприймають інформацію за допомогою органів слуху, органів зору й органів чуття. Досить часто один із цих способів отримання інформації домінує, й людина використовує його постійно. Наприклад, в учнів у яких є слух основним способом сприйняття інформації, можна назвати аудіалами. Досить часто такі учні не ведуть конспектів. Вони бажають навчатися, прослуховуючи лекції, брати участь у дискусіях.

Візуали сприймають інформацію за допомогою зору. Вони люблять вести конспекти; люблять коли використовуються наочні посібники. Під час занять вони зазвичай мовчазні.

Кінестетики навчаються завдяки особистій участі у процесі. Під час занять вони можуть бути неспокійними і метушливими доти, доки не зможуть порухатись або самостійно щось зробити. Звичайно, не багато учнів є чистими

візуалами чи аудіалами. І для того, щоб задовольнити потреби різних учнів, навчання може бути надзвичайно різноманітним.

За особливостями ціннісних орієнтацій та мотивації учасників спілкування вирізняються такі типи взаємодії, як співробітництво і суперництво. Співробітництво визначається як така міра функціональної взаємозалежності сторін, коли успіх і винагорода окремого індивіда зумовлені успіхом усіх інших членів, що вимагає від них узгоджених дій. Між учасниками виникає довіра і симпатія [19]. Таким чином, психологічною сутністю застосування інноваційних ігрових технологій є міжособистісна (соціальна) взаємодія у процесі спілкування і співпраці між учнями та педагогом.

Наголосимо, що головна риса інноваційних технологій — використання власного досвіду учнями під час розв'язання проблемних питань, їм надається максимальна свобода розумової діяльності при побудові логічних ланцюгів.

А навчання мови переростає в освіту особистості лише тоді, коли є організація навчання в інтересах її розвитку. Тільки за таких умов забезпечується досягнення високих результатів безпосередньо у здобутті іншомовних знань, навичок та умінь. Рівень навчання іноземним мовам великою мірою залежить від якостей того, хто навчає. Вчитель є посередником між учнями і навчальним матеріалом у процесі навчання, реалізує стимули, скеровує реакції, повинен бути готовим до виконання функцій порадирика, помічника, консультанта, комунікатора, партнера в спільному вирішенні навчальних проблем і завдань, одним словом – фасилітатора. Вчителеві слід бути здатним до рефлексії, критично аналізувати свою практичну діяльність, удосконалювати погляди. Йому слід піддавати свої погляди перевірці на основі аналізу своєї діяльності, досвіду інших педагогів. У цьому – одне з головних джерел руху вперед, професійного вдосконалення.

Тільки за таких умов та вимогливості до вчителя дійсно будуть вважати сучасним вчителем. І йому буде не досить важко здійснювати найскладнішу мету освітнього дайвінгу – формування творчої інноваційної особистості учнів.

Сучасний вчитель повинен використовувати інновації всередині предмета, що зумовлені специфікою його викладання та втілювати в педагогічну практику нетрадиційних педагогічних ігрових технологій (розробка творчих завдань, ігрових комп'ютерних технологій).

Майже всі учні бажають оволодіти іноземною мовою, але, зіткнувшись з різноманітними труднощами на шляху до досягнення мети, їх мотивація може знижуватись, зникає активність, послаблюється воля, погіршується успішність. Слід пам'ятати, що мотивація відноситься до суб'єктивних якостей учня і вона визначається його особистими спонуканнями, пристрастями і потребами.

Через що, вчитель може вплинути на неї лише опосередковано, створюючи умови, на основі яких виникає особиста зацікавленість у роботі. Найвищий рівень інтересу та успішності при вивченні іноземної мови досягається при співвідношенні зовнішньої та внутрішньої мотивації як 70% до 30%, отже, йдеться про так звану мотивуючу індивідуалізацію [4], яка передбачає врахування сталої системи мотивів оволодіння учнем іноземним мовленням та цілеспрямоване формування нових, складніших мотивів та поки що відсутніх у них видів мотивації. Серед інноваційних ігрових технологій сьогодення виокремлюють такі:

1. Інтерактивні технології кооперативного навчання (робота в парах та малих групах з 9–11 учнів). Парна і групова робота організовується як на уроках засвоєння, так і на уроках застосування знань, умінь та навичок. Це може відбуватися одразу ж після викладу вчителем нового навчального матеріалу, на початку нового уроку замість опитування, на спеціальному уроці, присвяченому застосуванню знань, умінь та навичок, або бути частиною повторювально-узагальнюючого уроку.

2. Інтерактивні технології колективно-групового навчання (технологія «Мікрофон», яка надає можливість висловлюючи свою думку чи позицію; технологія «Незакінчене речення»; технологія «Мозковий штурм», що спонукає учнів проявити уяву та творчість, дає можливість їм вільно висловлювати

думки, зібрати якомога більше ідей щодо проблеми; технологія «Ажурна пилка» та ін.

3. Технології ситуативного моделювання (Це побудова навчального процесу за допомогою включення учня у гру. Поширеною технологією імітаційної гри є спрощені судові слухання – урок-суд; технологія «рольова гра», «громадські слухання»).

4. Технології опрацювання дискусійних питань («Метод ПРЕС» – для обговорення дискусійних питань, у яких потрібно зайняти і чітко стати на аргументувати визначену позицію з проблеми, аргументи і переконувати інших (технологія «Зміни позицію»). Метод дозволяє розвивати навички аргументації).

Серед провідних методів навчання, які відносяться до найінформативніших та результативних (з точки зору сприйняття), виокремлюють дебати, рольові ігри, дискусії, ігри.

Наприклад, гра «Common Characteristics» розвиває у дітей увагу, логіку, пам'ять: «Place a group of objects in the front of the room. Have students try to figure out what the set has in common.

For example: salt, chalk, pencils, baby powder – these are all made of rocks or minerals».

Гра – рід діяльності, вільної та свідомої, яка дає дитині не тільки насолоду, але й дозволяє самостверджуватись у заняттях, які її цікавлять. За допомогою інноваційних ігрових технологій реалізується активна позиція учня в навчальному процесі, адже учень передає не лише інформацію, але й своє ставлення до неї, а також фіксує і враження інших учасників гри [3].

Логічна гра «Wolf, Goat, and Cabbage» для розвитку читання, мислення, уяви:

A man has to take a wolf, a goat, and some cabbage across a river. His rowboat can only hold the man plus either the wolf, the goat, or the cabbage. If he takes the cabbage with him, the wolf will eat the goat. If he takes the wolf, the goat will eat the cabbage. Only when the man is present are the goat and the cabbage safe

from their enemies. All the same the man carries wolf, goat, and cabbage across the river. How? Have your students try to solve this old 8th century logic problem. Here is the answer:

- He takes the goat across and leaves him on the other side.
- He then takes the cabbage across and leaves it on the other side, but brings the goat back with him.
- He leaves the goat on the first side and takes the wolf.

Виокремимо правила організації роботи учнів на уроці.

1. До роботи повинні бути залучені різною мірою всі учні.

2. Необхідно дбати про психологічну підготовку учнів. Корисними є різноманітне та постійне стимулювання учнів на активну участь у роботі; надання можливості для самоорганізації та ін.

3. Тих, хто навчається в інтерактиві, не повинно бути багато. Продуктивна робота в малих групах. Кожен має бути почутий.

4. Приміщення має бути спеціально підготовленим. Учні повинні мати змогу легко пересуватися під час роботи в малих групах. Усі матеріали для роботи малих груп готуються заздалегідь.

5. Під час уроку необхідно дотримуватись регламенту та процедури, проявляти терпимість до будь-якої точки зору, уважно вислуховувати всіх учасників, поважаючи їх.

6. Уважно ставитися до учнів під час формування груп.

7. На одному уроці бажано застосовувати 1–2 інноваційних ігрових технологій.

8. Під час підготовки питань учителю необхідно продумувати різні варіанти можливих відповідей і заздалегідь виробляти критерії оцінки ефективності уроку.

Отже, одним із видів інноваційних ігрових технологій є рольова гра. Формування комунікативних навичок неможливо поза ситуацією спілкування, тому вчитель на уроці повинен створити певну ситуацію спілкування, або комунікативно-мовленнєву ситуацію. Спілкування під час рольової гри є

ефективним та невимушеним, якщо у учнів є набір завершених фраз, які вони можуть використовувати у ситуаціях, вільно ними оперуючи. Рівень розвитку пам'яті в учнів по-різному впливає на певні види мовленнєвої діяльності. Розвинути пам'ять кожного типу допомагає зацікавленість учнів. Чим більше рольових позицій, тим ширше буде соціальний досвід учня у спілкуванні.

Виокремлюють такі обов'язкові умови організації ігрової технології на уроках англійської мови з учнями основної школи:

1. Довірчі, принаймні позитивні, відносини між учителем і учнями.
2. Демократичний стиль викладання.
3. Співробітництво в процесі уроку вчителя й учнів і учнів між собою.
4. Опора на особистий досвід учнів, використання в навчальному процесі яскравих прикладів, фактів, образів.
5. Різноманіття форм і методів подання інформації, форм діяльності учнів, їх регулярна і зумовлена різними цілями зміна.
6. Включення зовнішньої та внутрішньої мотивації діяльності, а також взаємомотивації учнів [2].

Також важливо пам'ятати, що ігротехніку слід застосовувати систематично і цілеспрямовано на кожному уроці англійської мови, починаючи з елементарних ігрових ситуацій, поступово ускладнюючи і урізноманітнюючи їх у міру нагромадження в учнів знань, формування вмінь і навичок, розвитку пам'яті, виховання кмітливості, самостійності, наполегливості тощо.

Висновки. Підсумовуючи зазначимо, що, систематичне і цілеспрямоване використання інноваційних ігрових технологій як методу навчання іноземної мови учнів основної школи сприяє ефективному засвоєнню навчального матеріалу, значній активізації пізнавальної діяльності, розвитку інтересу до мови, яка вивчається, робить процес навчання веселим, цікавим і незабутнім.

Кожна ігрова технологія організовується та проводиться у відповідності до чітко сформульованих правил, які обумовлюють порядок дій та поведінку учнів у процесі гри. Правила гри розробляються відповідно до мети уроку та індивідуальних особливостей учнівського колективу. Після цього вчитель і учні

готують необхідне обладнання для організації мовної гри (малюнки, наочність, іграшки тощо), обирають спосіб поділу на команди, визначають капітанів.

Використовуючи групові інноваційні ігрові технології потрібно покладатись на досвід учнів, стимулювати увагу, активізувати фантазію та ініціативу щодо пошуку численних варіантів розв'язання конкретної проблеми. Учитель може не лише дати необхідну інформацію, але й переконати в її необхідності та зробити керівництвом до дії. Зважене й систематичне використання цих прийомів дає змогу вчителеві навчати із задоволенням, а учням – охоче опановувати життєво важливі й корисні вміння: чути одне одного і відчувати самого себе, прислухатися до думки іншого та відстоювати власну позицію, знаходити оптимальне рішення, організувати власну роботу й працювати спільно, допомагати, приймати допомогу, радіти власним успіхам і досягненням інших тощо.

Інноваційні ігрові технології є багатофункціональними, адже вони: сприяють особистісному розвитку учнів основної школи; активізують та стимулюють пізнавальну діяльність; оптимізують спілкування в процесі взаємодії; забезпечують короткий ефективний відпочинок; позбавляють напруження; підсилюють інтерес до навчального матеріалу; дають змогу змодельовати різноманітні ситуації, цим самим наблизивши умови навчання до реальної дійсності; активізують взаємодію між учасниками навчально-виховного процесу.

Література

1. Барташніков О. О. Ігри для початкового навчання англійської мови. Тернопіль : Навчальна книга – Богдан, 2002. 64 с.
2. Басіна А. English Weekly 1–4 – нові методичні підходи у навчанні англійської мови учнів початкової школи. Іноземні мови в навчальних закладах. 2005. № 6. С. 99.
3. Безкоровайна О. В. Інноваційна діяльність викладача іноземної мови: проблеми, теорії та практики. *Оновлення змісту, форм та методів навчання і виховання в закладах освіти*: науковий збірник : наукові записки РДГУ. Вип. 14 (57), 2016. С. 10–14.
4. Безкоровайна О. В. Мотивація до особистісно-професійного розвитку майбутнього вчителя англійської мови в умовах реформування системи освіти (на прикладі спільного проекту Британської Ради в Україні та Міністерства освіти і науки України «Шкільний вчитель нового покоління») // *Трансформації в українській освіті і наукових дослідженнях: світовий контекст: матеріали міжнар. наук. конф. (25–26 травня 2017 р.)*. Умань: ВПЦ «Візаві», 2017. Ч. 1. С. 19–21.

5. Безкоровайна О. В. Самоствердження особистості: постановка проблеми у контексті освітніх виховних технологій. *Директор школи, ліцею, гімназії*. 2008. № 3. С. 42–48.
6. Безкоровайна О. В. Самоствердження як важливий соціально психологічний феномен становлення особистості раннього юнацького віку. *Рідна школа*. 2009. С. 32–36.
7. Безкоровайна О. В., Багнюк К. Р. Вивчення іноземної мови за допомогою сучасних інформаційних технологій (інтернет-ресурсів) у навчально-виховній діяльності учнів старших класів. *Оновлення змісту, форм та методів навчання і виховання в закладах освіти*: науковий збірник : наукові записки РДГУ. Вип. 11 (54), 2015. С. 72–75.
8. Безкоровайна О. В., Гурин Ю. В. Інноваційні технології як засіб розвитку творчої активності учнів на уроках англійської мови // *Наука, освіта, суспільство очима молодих: матеріали X Міжнародної науково-практичної конф. студентів та молодих науковців*. Рівне : РВВ РДГУ, 2017. С. 39–40.
9. Безкоровайна О. В., Сергійчук С. О. Використання ігрових технологій у навчанні іншомовного спілкування учнів основної школи // *Наука, освіта, суспільство очима молодих : матеріали XI Міжнародної науково-практичної конференції здобувачів вищої освіти та молодих науковців*. Ч. 1. Психолого-педагогічний напрям. Рівне : РВВ РДГУ. 2018. С. 159–160.
10. Безкоровайна О. В., Павлюк Г. С. Психологічні та педагогічні аспекти професійної підготовки майбутніх учителів іноземної мови для початкової школи. *Освітній простір України*. 2019. № 15. С. 60–65.
11. Безкоровайна О. В., Павлюк Г. С. Специфіка методики викладання іноземної мови (англійської) в початковій школі. *Інноватика у вихованні*: зб. наук. пр. Рівне : РДГУ, 2017. С. 63–67.
12. Безкоровайна О. В., Петрівський Я. Б. Інноваційні підходи до організації методичної підготовки майбутнього вчителя англійської мови (на прикладі спільного проекту Британської Ради в Україні та Міністерства освіти і науки України «Шкільний вчитель нового покоління»). *Нова педагогічна думка*. 2018. № 4. С. 96–99.
13. Безкоровайна О. В., Яковчук О. О. Формування англійськомовних монологічних умінь в учнів початкових класів. *Нова педагогічна думка*. 2019. № 2 (98). С. 139–142.
14. Bezkorovaina O., Demchuk T. Formation of English language competence in reading on the upper degree of studying English in secondary education establishments. *Інноватика у вихованні* : зб. наук. пр. Вип. 9. Рівне : РДГУ, 2019. С. 58–63.
15. Гузенко О. А. Формування мотивації навчання молодших школярів в умовах особистісно орієнтованої освіти: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.09/ Олена Анатоліївна Гузенко. Луцьк, 2002. С. 39–41.
16. Коломінова О. О. Зміст соціокультурного аспекту навчання англійської мови у початковій школі. *Іноземні мови*. 2004. № 2. С. 50–53.
17. Кудикіна Н. В. Ігрова діяльність молодших школярів у позаурочному навчально-виховному процесі. Київ : КМПУ, 2003. 272 с.
18. Кудикіна Н. В. Теоретичні засади використання інтелектуальних ігор у підручниках для молодших школярів // *Проблеми сучасного підручника*. Київ : Педагогічна думка, 2003. С. 239–243.
19. Леонтьев А. А. Основы психолінгвистики: учебник для студ. вузов, обучающихся по спец. «Психология». Москва : Смысл, 2003. 286 с.
20. Ніколаєва С. Ю. Методика викладання іноземних мов у середніх навчальних закладах. Київ, 2002. С. 279–285.
21. Освітні технології : навч.-метод. посібник / О.М. Пехота та ін. Київ, 2002. 255 с.
22. Петько Л. В. Навчання дітей іноземної мови стартує у початковій школі (роздуми щодо проведення контрольних робіт МОНМС України з іноземної мови). *Директор школи, ліцею, гімназії*: всеукр. наук.-практ. журнал / засн. МОНмолодьспорту України, НАПН України, НПУ імені М.П.Драгоманова ; голов. ред. О.І. Виговська. 2011. № 4. С. 97–100.

23. Петько Л. В. Педагогічні та виховні ідеї В.О.Сухомлинського у формуванні професійно орієнтованого іншомовного навчального середовища в умовах університету. *Наукові записки. Серія "Психолого-педагогічні науки"* (Ніжинський державний університет імені Миколи Гоголя) / за заг. ред. проф. Є.І.Коваленко. Ніжин : НДУ ім. М. Гоголя, 2015. № 3. С. 181–187.

24. Роман С. В. Методика навчання англійської мови у початковій школі : навчальний посібник. Київ : Ленвіт, 2005. С. 19–25.

25. Турчинова Г. В. Іншомовна підготовка майбутнього вчителя природничих дисциплін у світлі концепції Нової української школи // *Topical issues of pedagogy : Collective monograph.* – Edizioni Magi, Roma, Italia, 2019. P. 4–30.

26. Турчинова Г. В. Система вправ для навчання професійно орієнтованого монологічного та діалогічного мовлення методика навчання іноземних мов. *Наукові записки Національного педагогічного університету імені М. П. Драгоманова. Серія: Педагогічні та історичні науки* : [зб. наук. статей]. Київ : Вид-во НПУ ім. М. П. Драгоманова, 2012. Вип. 108. С. 193–204.

27. Турчинова Г. В. Структура та характеристика етапів курсу навчання викладання біології англійською. *Наукові записки Національного педагогічного університету імені М. П. Драгоманова. Серія: Педагогічні та історичні науки* : [зб. наук. статей] / М-во освіти і науки, молоді та спорту України, Нац. пед. ун-т ім. М. П. Драгоманова. Київ : Вид-во НПУ ім. М. П. Драгоманова, 2013. Вип. 110. С. 193–204.

28. Федусенко Ю. І. Граючись – перемагаємо! Дидактична гра як засіб навчання іноземних мов молодших школярів: результати педагогічного експерименту. *Рідна школа.* 2007. № 11–12. С. 30–34.

29. Федусенко Ю. І. Особливості впливу навчально-ігрової діяльності на розвиток основних психічних процесів у молодшому шкільному віці. *Рідна школа.* 2005. № 4 (903). С. 23–25.

30. Щербань П. М. Навчально-педагогічні ігри у вищих навчальних закладах: навч. посібник. Київ : Вища школа, 2004. С. 16–40.

31. Pet'ko L. V. Professionally oriented foreign language teaching environment in conditions of university. Lord Byron and Math students // *Problems of development modern science: theory and practice: Collection of scientific articles.* – EDEX, Madrid, España, 2016. P. 321–326.

32. Pet'ko L. V. Teaching methods and the formation of professionally oriented foreign language learning environment in conditions of university. *Intellectual Archive.* 2016. Volume 5. No. 4 (July/August). Toronto : Shiny Word Corp., Canada. PP. 73–87.

Анотації

УДК 811.111(07):373.5.091.32.: [005.591.6:796]

Безкоровайна О. В., Павлюк Г. С. Використання інноваційних ігрових технологій в особистісному розвитку учнів основної школи на уроках англійської мови.

Теоретично обґрунтовано й запропоновано розв'язання проблеми використання інноваційних ігрових технологій в особистісному розвитку учнів основної школи на уроках англійської мови. Визначено основні характерні особливості, на основі яких конструюється навчальний процес і, які є значущими під час організації та проведення ігрових технологій із учнями, зокрема: комунікативного спрямування ігор, мотиваційного забезпечення навчального процесу засобами гри, системності, активності, динамічності, зацікавленості, колективності, зворотнього зв'язку, результативності, принцип змагання.

Проаналізовано погляди вчених на функціональні можливості інноваційних ігрових технологій на уроках англійської мови. З'ясовано, що в навчальному процесі технологія гри реалізує навчальну, мотиваційно-збуджувальну, орієнтуючу, компенсаторну, виховну функції. На основі аналізу методичної літератури, виділено такі види мовних ігор: фонетичні, орфографічні, ігри для роботи з алфавітом, лексичні. Визначено, що інноваційні

ігрові технології призначені для формування вимовних, лексичних та граматичних навичок і тренування вживання мовних явищ та сприяють особистісному розвитку учнів основної школи. З'ясовано навчальні можливості інноваційних ігрових технологій, проаналізовано методику практичного їх використання, охарактеризовано особливості діяльності вчителя та учнів основної школи в процесі гри, яка має три етапи: підготовчий, діяльнісний та завершальний.

Ключові слова: інновації, ігрові технології, урок англійської мови, учні основної школи, особистісний розвиток учнів.

Бескоровайная О. В., Павлюк Г. С. Использование инновационных игровых технологий в личностном развитии учащихся основной школы на уроках английского языка.

Теоретически обосновано и предложено решение проблемы использования инновационных игровых технологий в личностном развитии учащихся основной школы на уроках английского языка. Определены основные характерные особенности, на основе которых конструируется учебный процесс и значимых во время организации и проведения игровых технологий с учениками, в частности: коммуникативного направления игр, мотивационного обеспечения учебного процесса средствами игры, системности, активности, динамичности, заинтересованности, коллективности, обратной и аппаратуры связи, результативности, принцип соревнования.

Проанализированы взгляды ученых на функциональные возможности инновационных игровых технологий на уроках английского языка. Выяснено, что в учебном процессе технология игры реализует учебную, мотивационно-возбуждающее, компенсаторную, воспитательную функции. На основе анализа методической литературы, выделены следующие виды языковых игр: фонетические, орфографические, игры для работы с алфавитом, лексические. Определено, что инновационные игровые технологии предназначены для формирования произносимых, лексических и грамматических навыков и тренировки употребления языковых явлений и способствуют личностному развитию учащихся основной школы. Определены учебные возможности инновационных игровых технологий, проанализированы методику практического их использования, охарактеризованы особенности деятельности учителя и учащихся основной школы в процессе игры, которая имеет три этапа: подготовительный, деятельностный и заключительный.

Ключевые слова: инновации, игровые технологии, урок английского языка, ученики основной школы, личностное развитие учащихся.

Bezkorovaina O., Pavlyuk H. The use of innovative game technologies in the personal development of basic school students in English lessons.

The solution of the problem of using innovative game technologies in the personal development of primary school students in English lessons is theoretically substantiated and proposed. The main characteristic features on the basis of which the educational process is constructed and which are significant during the organization and carrying out of game technologies with pupils are defined, in particular: communicative direction of games, motivational maintenance of educational process by means of game, system, activity, dynamism, interest, collectivity, feedback, performance principle of competition.

The views of scientists on the functionality of innovative game technologies in English lessons are analyzed. It was found that in the educational process, the game technology implements educational, motivational, stimulating, compensatory, educational functions. Based on the analysis of methodical literature, the following types of language games are distinguished: phonetic, spelling, games for working with the alphabet, lexical. It is determined that innovative game technologies are designed for the formation of pronunciation, lexical and grammatical skills and training in the use of language phenomena and contribute to the personal development of school

students. The educational possibilities of innovative game technologies are clarified, the methods of their practical use are analyzed, the peculiarities of the activity of teachers and students of primary school in the process of the game, which has three stages: preparatory, activity and final, are characterized.

Key words: innovations, game technologies, English lesson, basic school students, personal development of students.