

Міністерство освіти і науки України
Рівненський державний гуманітарний університет

ІННОВАТИКА У ВИХОВАННІ

Збірник наукових праць

**Випуск 13
Том 2**

Засновано у 2015 році

Рівне – 2021

Інноватика у вихованні : зб. наук. пр. Вип. 13. Том 2 / упоряд. О. Б. Петренко; ред. кол. : О. Б. Петренко, Н. Б. Грицай, Т. С. Ціпан та ін. – Рівне : РДГУ, 2021. – 294 с.

До збірника увійшли наукові праці з теорії і методики освіти та виховання. У наукових розвідках представлено різновекторність сучасних підходів до змісту, форм і технологій освітнього процесу, починаючи від дошкілля і завершуючи вищою школою.

Редакційна колегія:

Головний редактор: **Петренко Оксана Борисівна**, доктор педагогічних наук, професор, завідувачка кафедри теорії і методики виховання Рівненського державного гуманітарного університету;

Заступник головного редактора: **Грицай Наталя Богданівна**, доктор педагогічних наук, професор, завідувачка кафедри природничих наук з методиками навчання Рівненського державного гуманітарного університету;

Відповідальний секретар: **Ціпан Тетяна Степанівна**, кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри теорії і методики виховання Рівненського державного гуманітарного університету.

Члени редакційної ради:

Сухомлинська О. В., доктор педагогічних наук, професор, дійсний член НАПН України, головний науковий співробітник ДНПБ України ім. В. О. Сухомлинського;

Павелків Р. В., доктор психологічних наук, професор, перший проректор, завідувач кафедри вікової та педагогічної психології Рівненського державного гуманітарного університету;

Федяєва В. Л., доктор педагогічних наук, професор, професор кафедри педагогіки, психології й освітнього менеджменту імені проф. Є. Петухова Херсонського державного університету.

Члени редколегії:

Остапчук Н. О., кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри інформаційно-комунікаційних технологій та методики викладання інформатики Рівненського державного гуманітарного університету;

Кобилянський О. В., доктор педагогічних наук, професор, завідувач кафедри безпеки життєдіяльності Вінницького національного технічного університету;

Мельничук І. М., доктор педагогічних наук, професор, завідувач кафедри педагогіки вищої школи та суспільних дисциплін Тернопільського державного медичного університету ім. І. Я. Горбачевського;

Пелех Ю. В., доктор педагогічних наук, професор, проректор з науково-педагогічної та навчально-методичної роботи Рівненського державного гуманітарного університету;

Sieradzka-Baziur Bożena (Єсрадзька-Базюр Б.), доктор габілітований, професор, проректор з наукової роботи і освітніх програм, Академія «Ігнатіанум» у м. Кракові (Республіка Польща);

Савчук Б. П., доктор педагогічних наук, професор, професор кафедри педагогіки та освітніх технологій ім. Б. Ступарика Державного вищого навчального закладу «Прикарпатський національний університет ім. В. Стефаника»;

Яшук І. П., доктор педагогічних наук, професор, декан факультету початкової освіти та філології Хмельницької гуманітарно-педагогічної академії;

Вихрущ А. В., доктор педагогічних наук, професор, завідувач кафедри української мови Тернопільського національного медичного університету ім. І. Я. Горбачевського;

Сойчук Р. Л., доктор педагогічних наук, професор, завідувачка кафедри педагогіки початкової, інклюзивної та вищої освіти Рівненського державного гуманітарного університету;

Безкоровайна О. В., доктор педагогічних наук, професор, завідувачка кафедри методики викладання іноземних мов Рівненського державного гуманітарного університету;

Пустовіт Г. П., доктор педагогічних наук, професор, професор кафедри природничо-математичної освіти Рівненського обласного інституту післядипломної педагогічної освіти;

Ковальчук О. С., доктор педагогічних наук, професор, професор кафедри української та іноземної філології Луцького національного технічного університету;

Баліка Л. М., кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри теорії і методики виховання Рівненського державного гуманітарного університету;

Кравченко О. О., доктор педагогічних наук, професор, декан факультету соціальної та психологічної освіти Уманського державного педагогічного університету імені Павла Тичини;

Побірченко Н. С., доктор педагогічних наук, професор, професор надзвичайний на факультеті суспільних та гуманітарних наук Державного вищого навчального закладу імені Вітелона в м.Легніці (Республіка Польща);

Петренко С. В., кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри інформаційно-комунікаційних технологій та методики викладання інформатики Рівненського державного гуманітарного університету;

Дичківська І. М., доктор педагогічних наук, професор, завідувачка кафедри дошкільної педагогіки і психології та спеціальної освіти імені проф. Т. І. Поніманської Рівненського державного гуманітарного університету;

Шадюк (Падалка) О. І., кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри дошкільної педагогіки і психології та спеціальної освіти імені проф. Т. І. Поніманської Рівненського державного гуманітарного університету;

Zdzislaw SirojC (Здіслав Сіройц), доктор габілітований соціальних наук в галузі педагогіки, професор, професор кафедри педагогіки Інституту педагогіки і психології Вищої школи менеджменту у Варшаві (Республіка Польща);

Jolanta Skubisz (Йоланта Скубіш), доктор соціальних наук в галузі педагогіки, викладач кафедри педагогіки Інституту педагогіки і психології Вищої школи менеджменту у Варшаві (Республіка Польща).

Свідомство про державну реєстрацію друкованого засобу масової інформації КВ № 21161-10961Р.

Наказом Міністерства освіти і науки України № 409 від 17.03.2020 р. Збірник наукових праць РДГУ «Інноватика у вихованні» включений до Переліку наукових фахових видань України у категорію «Б» у галузі педагогічних наук (спеціальності – 011, 014, 015).

Фаховий збірник наукових праць РДГУ «Інноватика у вихованні» індексується міжнародною наукометричною базою даних **Index Copernicus International**: <https://journals.indexcopernicus.com/search/details?id=48435>

Упорядники: **проф. Петренко О. Б., доц. Ціпан Т. С.**

Науково-бібліографічне редагування: **наукова бібліотека РДГУ.**

Друкується за рішенням Вченої ради РДГУ (протокол № 5 від 27 травня 2021 р.)

Редакційна колегія не завжди поділяє точку зору авторів.

ЗМІСТ

Svitlana Zaskaleta, Oksana Oleksyuk. Organization of independent cognitive activity of students.....	6
Петренко О., Баліка Л., Бричок С. Аспірантура в Україні як основна форма підготовки наукових кадрів: рефлексія тривалістю у століття.....	16
Безкоровайна О., Сад О. Медіаресурси як засіб підвищення ефективності процесу формування іншомовних умінь учнів початкових класів.....	35
Козак Л., Іваненко Н. Використання доповненої реальності як засобу пізнавального розвитку дітей дошкільного віку.....	43
Кристопчук Т. Освіта дорослих у контексті сучасної неперервної освіти в Італійській Республіці: навчання та виховання.....	53
Потапчук Т. Самоосвіта як складова професійної підготовки майбутніх учителів початкових класів.....	63
Ягоднікова В., Гриньова М. Роль неформальної освіти у вихованні лідерських якостей підлітків.....	73
Tamara Bilous, Iryna, Vietrova, Olena Verovkina. The balance between language acquisition and language learning in ELC.....	82
Olena Kasatkina-Kubyszhkina, Alla Fridrikh, Yuliia Kuriata. Project-based learning in a foreign language classroom: peculiarities of implementation.....	90
Larysa Slyvka, Nataliia Koturbash. Public initiatives in implementation Educational programs of healthcare content: Ukrainian and Polish experience.....	99
Pavlo Kindrat. Career guidance work among college students studying on it specialties.....	107
Бляшевська А., Дмитренко Н., Федорець М. Проектна діяльність у системі формування рідномовної та іншомовної комунікативної компетентностей майбутніх фахівців початкової освіти.....	116
Гринькова Н., Стельмашук Ж. Формування відповідального ставлення до батьківства у майбутніх учителів початкової школи: теоретичні та практичні аспекти.....	127
Петренко С., Павелків О. Організація дистанційного навчання в умовах пандемії COVID-19: аналіз міжнародного досвіду Європейських країн.....	137
Стеблецький А. Чинники забезпечення якості вищої освіти в умовах онлайн навчання.....	153
Триндюк В., Мартинюк А., Губіна А. Особливості організації занять з іноземної мови в умовах змішаного навчання.....	165
Ціпан Т. Партнерська взаємодія в діаді «сім'я – школа».....	176
Шетеля Н. Галузь культури і мистецтв: сучасний зміст і бачення..	186
Шурин О. Реалізація особистісно орієнтованого підходу у професійній підготовці майбутнього вчителя.....	196

Щербакова Н. Готовність учнів початкової школи до гуманних взаємин із однолітками.....	203
Юрчук О. Формування мотивації до фізкультурно-оздоровчої роботи в ЗДО здобувачів вищої освіти спеціальності 012 «Дошкільна освіта».....	212
Ясногурська Л. Роль ігрових освітніх технологій у навчанні іноземних мов.....	223

Доробки молодих науковців

Денисова С., Кузьмич О., Ніколаєва І. Мотивація вивчення іноземних мов у закладах вищої освіти.....	232
Єсвович Р. Історико-педагогічний аналіз генези гуманізації і гуманітаризації вищої освіти України.....	240
Єрко Г., Курчаба О., Луцюк Ю., Філюк О. Особливості використання інтерактивної платформи Mozaik в освітньому процесі суспільствознавчих дисциплін.....	249
Свищ Л. Ціннісна складова сучасної професійної підготовки майбутніх фахівців з іноземної філології.....	258
Синіцька Н. Технології формування готовності майбутніх учителів математики до диференційованого навчання.....	270
Черниш Н. Становлення правової освіти у вищій військовій школі як комплексна історико-педагогічна проблема.....	277

Ясногурська Людмила

кандидат філологічних наук,

доцент кафедри іноземних мов

Рівненського державного гуманітарного університету,

м. Рівне, Україна

ORCID: 0000-0003-3039-447X

e-mail: kafedrarshu@ukr.net

РОЛЬ ІГРОВИХ ОСВІТНІХ ТЕХНОЛОГІЙ У НАВЧАННІ ІНОЗЕМНИХ МОВ

Анотація. Стаття присвячена ігровим освітнім технологіям та їх застосуванню на уроках іноземної мови. Розкриваються функції та цінність ігрових форм в освітньо-виховному процесі з іноземної мови. Особлива увага приділяється класифікації мовних ігор. На основі аналізу відомих класифікацій автор пропонує власну, де розглядається специфіка застосування творчих і рольових ігор на уроках іноземної мови. Зазначається, що ігри позитивно впливають на формування пізнавальних інтересів учнів, допомагають усвідомленому засвоєнню іноземної мови та сприяють розвитку таких якостей, як самостійність, ініціативність, уміння працювати в команді.

Зазначається, що у початковій школі особливе місце мають ігрові технології. Головне завдання – зробити процес навчання цікавим, створити у дітей бадьорий робочий настрій, полегшити подолання труднощів у засвоєнні навчального матеріалу. Велику допомогу у вирішенні цих питань надають ігри. Їх використання дає хороші результати, підвищує інтерес дітей до уроку, дозволяє сконцентрувати їхню увагу на головному – оволодінні мовними навичками в процесі природної ситуації та спілкування під час гри.

Авторка статті наголошує, що гра, будучи головним видом діяльності дитини, дозволяє подолати багато труднощів, пов'язаних з умовним характером іншомовного спілкування і посилити позитивний вплив іноземної мови на становлення особистості. Велика кількість ігрових ситуацій чи казкових сюжетів створює на уроках атмосферу радості, творчості, сприятливого психологічного клімату. Використання гри як одного з прийомів навчання іноземної мови, значно полегшує навчальний процес, робить його ближчим, доступнішим дітям. Мотивація ігрової діяльності забезпечується її добровільністю, можливостями вибору її елементами змагальності, задоволенням потреб, самоствердженням, самореалізацією.

У статті акцентується на тому аспекті, що однією з актуальних проблем сучасної методики викладання іноземних мов є організація

навчання дітей різного віку за допомогою ігрових технологій. Ігри з мовним матеріалом вводяться формально для навчальних цілей і служать як для закріплення структур і граматичних правил, так і для автоматизації певних мовних навичок. Мета гри і її хід можна легко спланувати заздалегідь і однозначно пояснити. Вона придатна для навчальних цілей на традиційних заняттях.

Ключові слова: ігрові технології, класифікація ігор, дидактичні ігри, рольові ігри, творчі ігри.

Постановка проблеми. Значення гри неможливо вичерпати й оцінити розважально-рекреативними можливостями. У тому й полягає її феномен, що, будучи розвагою, відпочинком, гра здатна перерости в навчання, у творчість, у терапію, придатну для застосування у професійній діяльності.

Дисципліна «Іноземна мова» не є винятком. Незважаючи на те, що змістовий компонент стосується суто гуманітарного знання, потенціал освітніх ігрових технологій підвищить ефективність освітнього процесу в межах викладання конкретного курсу, а також сприятиме поглибленню мотивації та інтересу учнів до навчальної діяльності, спрямованої на саморозвиток і самовдосконалення.

Актуальність цієї статті визначається зростанням зацікавленості дослідників до освітніх технологій, побудованих у формі ігор.

Аналіз останніх досліджень з проблеми. Полеміку навколо дослідження феномену ігрових освітніх технологій одним із перших ініціював добре знаний педагог Т. А. Кривко-Апінян, який розглядав їх як вид діяльності і як тип свідомості, модель поведінки і ставлення до дійсності, визначив місце гри в житті особистості. До вивчення проблемних питань специфіки ігрових освітніх технологій зверталися також сучасні знавці-філологи П. І. Підкасистий, Ж. С. Хайдаров, Г. К. Селевко та інші.

Мета статті – довести, що саме використання ігрових освітніх технологій дозволяє не тільки отримати певний обсяг знань, а й навчає учня найголовнішому – вмінню самостійно мислити і самостійно здобувати знання.

Виклад основного матеріалу дослідження. Гра як метод навчання та передачі соціального досвіду застосовується ще з давніх-давен. У сучасній школі ігрова діяльність використовується педагогами:

у якості самостійної технології для засвоєння поняття, теми і навіть розділу навчального предмета;

як елемент більш загальної технології;

як урок або його частина (вступ, контроль);

як технологія позакласної роботи.

Г. К. Селевко пропонує таке визначення ігрової технології: «Це вид діяльності в умовах ситуацій, спрямованих на відтворення і засвоєння

суспільного досвіду, в якому складається й удосконалюється самокерування поведінкою» (Селевко, 1998).

Під поняттям «ігрові педагогічні технології» розуміємо достатньо велику групу методів і прийомів організації педагогічного процесу у формі різних педагогічних ігор. На відміну від ігор взагалі, педагогічна гра має конкретну ознаку – «чітко поставлену мету навчання і відповідний педагогічний результат, який може бути обґрунтованим, виділеним у певному вигляді і який характеризується навчально-пізнавальною спрямованістю» (Михайленко, 2011).

Місце та роль ігрової технології в освітньому процесі, поєднання елементів гри та навчання багато в чому залежать від розуміння вчителем функцій педагогічних ігор. Особливо треба виокремити такі:

1. Розважальна. Стратегічна гра – організований культурний простір розваг дитини, у якому вона рухається від розваги до розвитку.

2. Комунікативна – дозволяє дитині увійти в реальний контекст складних людських комунікацій.

3. Самореалізація дитини в грі: дозволяє, з одного боку, побудувати і перевірити можливості подолання конкретних життєвих труднощів у практиці дитини, з іншого – виявити недоліки досвіду.

4. Терапевтична. Гра використовується як засіб подолання різних труднощів, які виникають в учнів під час спілкування або навчання.

5. Діагностична – дає можливість педагогу діагностувати різні прояви учня (інтелектуальні, творчі, емоційні та ін.).

6. Корекційна – через гру процес внесення змін до особистісної структури учня відбувається природно.

7. Міжнаціональна комунікація. Гра дозволяє учневі засвоювати загальнолюдські цінності, культуру представників різних національностей.

8. Соціалізація – один з найкращих варіантів залучення учня до системи суспільних відносин.

Педагогічна цінність гри, на нашу думку, полягає в тому, що вона є найсильнішим мотиваційним фактором, оскільки дитина керується особистісними установками і мотивами.

Ігрові технології сприяють актуалізації різних мотивів навчальної діяльності, зокрема таких:

1)комунікативних;

2)моральних;

3)пізнавальних.

Мотивація ігрової діяльності забезпечується її добровільністю, можливостями вибору й елементами змагальності, задоволенням потреб, самоствердженням, самореалізацією.

Одною з актуальних проблем сучасної методики викладання іноземних мов є організація навчання дітей різного віку з допомогою ігрових технологій. Актуальність цієї проблеми пояснюється кількома чинниками. По-перше, інтенсифікація навчального процесу вимагає

пошуку засобів підтримки в учнів інтересу до досліджуваного матеріалу й активізації їхньої діяльності впродовж усього заняття. Ефективним засобом вирішення цього завдання є навчальні ігри. По-друге, однією з найбільш важливих проблем викладання іноземної мови залишається опанування усним мовленням, що створює умови для розкриття комунікативної функції мови і дозволяє наблизити процес навчання до умов реальності, підвищуючи мотивацію до поглиблення знань з іноземної мови. Залучення учнів до усної комунікації може успішно здійснюватися під час ігрової діяльності. Ми пропонуємо виокремити дві основні групи:

1. Дидактичні ігри, серед яких граматичні, лексичні, фонетичні та орфографічні, що сприяють формуванню в учнів мовних навичок. На відміну від ігор загалом дидактична гра має головні ознаки – чітко поставлену мету навчання і відповідний результат, який може бути обґрунтованим, виділеним в певному вигляді та має характеризуватися навчально-пізнавальною спрямованістю. У дидактичній грі та за її допомогою учасники повинні чогось навчитися. Характерними ознаками такої форми освітнього процесу є:

зв'язок з конкретною навчальною метою;
можливість повторити у будь-який час, перервати або почати заново;
відкритість, тобто кінець гри не визначений точно;
дотримання експліцитних правил, які можуть бути змінені гравцями;
задоволення від участі, відсутність «наслідків» для гравців (немає обов'язкової потреби якось оцінювати таку діяльність).

На нашу думку, принципова відмінність дидактичних ігор від вправ і завдань полягає в тому, що:

1) гра не передбачає заданої схеми поведінки; учасник сам вибирає можливий варіант мовної взаємодії та оцінює результат його реалізації. Єдиним обмежувачем змісту та форми гри є навчальний матеріал (тема уроку, мета, заплановані результати);

2) гра, як правило, має змагальний характер. Учень, взаємодіючи з партнерами по грі, порівнює свої сили не тільки з силою інших гравців – гра дозволяє йому об'єктивно оцінити свої можливості;

3) у грі школярі вчаться міжособистісному і груповому спілкуванню, вибирати оптимальні засоби вирішення (мовні і немовні) конфліктних ситуацій. У грі формуються вміння оцінювати свої дії з діями інших гравців, тобто співпрацювати.

Дидактичні ігри, що застосовуються на заняттях з іноземної мови G. Heyd поділяє на дві великі групи: 1) «ігри з мовним матеріалом» і 2) «ігри на мові» (Heyd, 1990). Перші відповідають заняттям, спрямованим на систематизацію мовного матеріалу. При цьому велика увага приділяється знанню граматичних правил. Тому такі ігри добре підходять для занять на початковому етапі, але і також для тренування окремих структур на поглибленому рівні. Ігри з мовним матеріалом можливо повністю запрограмувати, а відповідно, і контролювати. Вагнер називає такі ігри

«трансформованими вправами», які не мають ігрового характеру, а тільки через наявність змагального елементу перетворені на ігри. Автор зауважує: «Закритість ігор і керівна роль вчителя стають причиною непридатності ігор подібного роду для уроків з розмовної практики» (Wagner, 1979). Але це не означає, що вони не можуть успішно застосовуватися для певних цілей.

Дидактичні ігри «на мові» застосовуються, перш за все, для закріплення навичок аудіювання, читання, говоріння і письма. Дидактична комунікативна гра передбачає таку організацію спільної комунікативної діяльності вчителя і учнів, коли одночасно проявляються особливості мовної поведінки школярів і формуються іншомовні комунікативні вміння.

Творчі, рольові ігри є одним зі способів навчання іноземних мов. Поняття «рольова гра», «симуляція» і «драма» часто використовуються як синоніми, але насправді вони мають різні значення. Відмінністю між рольовими іграми та симуляціями криється в автентичності ролей, які виконують учні. При симулюванні учні грають свою природну роль, тобто ту, яку вони грають в реальному житті (наприклад, роль покупця або бронювання квитків на транспорт). У рольовій грі учні все ж грають роль, яку вони не грають в реальному житті (наприклад, прем'єр-міністр або рок-зірка). Рольову гру можна розглянути як один із компонентів або елемент симуляції.

Отже, у рольовій грі учасники визначають ролі, які вони розігрують за сценарієм. У симуляції увага акцентується на взаємодії однієї ролі з іншими ролями, а не на розігруванні окремих ролей. Так чи інакше, рольова гра «готує учнів до соціальної взаємодії в іншому соціальному і культурному контексті» (Горнакова, 1999).

У свою чергу рольові ігри можна класифікувати так:

1. Короткочасна рольова гра. Є простішим і швидшим видом навчальної діяльності тривалістю від 10 до 30 хвилин. Вона може бути побудована на основі тексту або діалогу. Приклад такої гри може бути представлений у вигляді інтерв'ю. Учні розподіляються на пари, після чого їм роздають картки, де зображені різні проблемні ситуації (забруднення навколишнього середовища, вирубка лісів, відсутність їжі в зоопарках). Один із учнів бере роль інтерв'юера, інший – роль респондента. Ставиться завдання описати проблему і запропонувати її вирішення. Цінність ігрового компонента в тому, що серед учнів також призначаються експерти, завдання яких скласти критерії оцінювання й згодом застосувати їх до всіх учасників, вказавши на допущені помилки. Під час цієї гри спостерігається висока мотивація і бажання учнів показати себе, адже одним із критеріїв оцінки може бути артистизм.

2. Повноцінна рольова гра, в якій учням подається опис ситуації та своїх ролей. Тривалість проведення такого типу ігор в середньому займає один-два уроки. Як приклад розглянемо словесні рольові ігри. Цей архетип ігор відбувається завдяки мовній взаємодії учасників, які

описують дії своїх ігрових персонажів, і наставника, в ролі якого може бути вчитель, котрий відтворює реалії ігрового світу. Однією з найбільш відомих настільних словесних ігор є «Мафія». Рольова гра «Мафія» дуже популярна в усьому світі і дозволяє грати як в класі, так і в позаурочній діяльності, використовуючи Інтернет. Учні, приділяючи увагу процесу гри, починають говорити спонтанно. Їхня мета – переконати решту гравців, що той чи інший учасник є мафією /доктором/ шерифом. Використання цієї гри на уроці допомагає учням розвивати комунікативну компетенцію, вчить захищати свою точку зору, переконувати і спонукає проявляти ініціативу.

3. Тривалі рольові ігри є складнішим типом ігор, що мають період тривалості від серії занять та більше.

Готуючись до тривалих рольових ігор, вчитель повинен підготувати учням роздавальний матеріал, ознайомити їх з ігровим сетінгом за допомогою Case Study і дати учням чітке визначення ігрової ситуації. У цьому архетипі ігор створюється можливість учням відтворити свій ігровий персонаж. Учні можуть вибрати стать, расу, вік, професію відповідно до запропонованої гри. Прикладом таких ігор є серія Dungeons and Dragons – настільна рольова гра. У D & D учні беруть на себе роль фантастичних героїв зі своїми вміннями та особливостями. Вчитель виконує роль наставника, створюючи й описуючи пригоду, в якій задіяні герої, визначаючи перед ними мету і нагороджуючи їх для мотивації. Мета такої гри – змусити учнів діяти спільно, вирішуючи завдання і головоломки, які перед ними ставить вчитель у процесі вивчення світу гри. Це дозволяє досягнути основну ціль – розвиток комунікативної компетенції.

Герої, створені учнями під час гри, можуть використовуватися і на наступних уроках: так учитель надає вихованцям можливість бути тим, ким вони бажають, перетворюючи одноманітні розповіді про себе в захоплюючі історії.

4. Комп'ютерні рольові ігри. У наш час важко уявити людину, необізнану зі світом комп'ютерних рольових ігор. У XXI столітті дитина переважно вільний час проводить за комп'ютером. Саме комп'ютерні ігри можуть бути додатковою мотивацією для учня, котрий вивчає іноземну мову, та зіграти величезну роль в саморозвитку дитини. Для тих вчителів, чий учні мають вільний доступ до Інтернету, комп'ютерні рольові ігри можуть бути хорошим вибором. Ці ігри сприяють встановленню прямих контактів з людьми, об'єднаними спільними інтересами і які проживають у будь-якому куточку світу, але з єдиною умовою – використанням англійської для спілкування. Так акцентується цінність вивчення мови, що потрібна не тільки для шкільних оцінок. Як правило, комп'ютерні рольові ігри дають можливості для тренування і навичок аудіювання та читання. В іграх є безліч історій, діалогів, заставок, представлених іноземною мовою.

Комп'ютерні рольові ігри при правильному підході допомагають учням вивчати не тільки іноземну мову, але й історію, географію та інші предмети, а також сприяють формуванню метапредметних навичок учня.

Однак при використанні комп'ютерних ігор важливо дотримуватися правил, щоб зберегти здоров'я та зір учнів, а також не давати цьому захопленню відволікати їх від реальності.

Висновки і перспективи подальших розвідок. Таким чином, ігрові технології посідають важливе місце в сучасному освітньому процесі. Широкий вибір рольових ігор дозволяє використовувати їх в будь-якій частині навчального плану. При цьому вони є дуже корисним інструментом, що робить навчання іноземної мови цікавим і незабутнім.

Рольові ігри забезпечують позитивний емоційний стан учнів і комунікативну спрямованість уроку. Ігрова діяльність – найбільш приваблива для школярів, що позначається на ефективності вивчення іноземної мови. Ігри позитивно впливають на формування пізнавальних інтересів учнів, сприяють усвідомленому засвоєнню іноземної мови. Вони розвивають такі якості, як самостійність, ініціативність, вміння працювати в команді. Учні активно та захоплено працюють, допомагають один одному, уважно слухають своїх товаришів, а вчитель лише керує їх навчальною діяльністю. Подальші розвідки вбачаємо у проведенні моніторингу застосування ігрових технологій на уроках іноземної мови з метою їх урізноманітнення та визначення найбільш ефективних для подальшого практичного застосування.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

Горнакова, Н. (1999). *Игровые технологии как способ компетентностного подхода*. URL: <http://festival.1september.ru/articles/596556/>. [Дата звернення 4.02.21].

Михайленко, Т. (2011). Игровые технологии как вид педагогических технологий. *Педагогика: традиции и инновации: материалы междунар. науч. конф.* Т. I. Чел.: Научные записки. СС. 140–146.

Селевко, Г. (1998). *Современные образовательные технологии*. М.: Народное образование. 256 с.

Heyd, G. (1990). *Deutsch lehren*. Frankfurt am Main. 208 s.

Wagner, J. (1979). Spielubungen und Übungsspiele im Fremdsprachenunterricht. *Materialien Deutsch als Fremdsprache. Heft 10*. Regensburg: DAAD. 112 s.

REFERENCES

Gornakova, N. (1999). *Igrovyie tekhnologii kak sposob kompetentnostnogo podkhoda*. [Game technologies as a method of competence-based approach] Rezhym dostupu: <http://festival.1september.ru/articles/596556/>. [Data zvernennia 4.02.21]. [in Russian].

Mikhaylenko, T.M. (2011). *Igrovyie tekhnologii kak vid pedagogicheskikh tekhnologiy* [Game technologies as a type of pedagogical technologies]. *Pedagogy: traditions and innovations: materials of the intern. scientific conference*. T.I. Chel.: Nauchnyye zapiski. SS. 140-146. [in Russian].

Selevko, G.K. (1998). *Sovremennyye obrazovatelnyye tekhnologii* [Modern educational technologies]. M.: Narodnoye obrazovaniye. s. 256 [in Russian].

Heyd, G. (1990). *Deutsch lehren*. Frankfurt am Main: DAAD. 208 s. [in German].

Wagner, J. (1979). Spielubungen und Übungsspiele im Fremdsprachenunterricht. *Materialien Deutsch als Fremdsprache. Heft 10*. Regensburg: DAAD. 112 s. [in German].

THE ROLE OF GAME EDUCATIONAL TECHNOLOGIES IN FOREIGN LANGUAGE TEACHING

Liudmyla Yasnohurska

Candidate of Philological Sciences,

Associate Professor at the Department of Foreign Languages

Rivne State University for the Humanities,

Rivne, Ukraine,

ORCID: 0000-0003-3039-447X

e-mail: kafedrarshu@ukr.net

Abstract. The article is devoted to game educational technologies and their application in foreign language lessons. The functions and value of game forms of learning in the educational process in a foreign language are revealed. Particular attention is paid to the classification of language games. Based on the analysis of existing classifications, the authors propose their own classification emphasizing on creative and role-playing games in foreign language lessons. It is noted that games have a positive effect on the formation of cognitive interests of students, help to consciously learn a foreign language and promote the development of such qualities as independence, initiative, and ability to work in a team.

It is noted that game technologies possess a special place in primary schools. The main task is to make the learning process interesting, to create a cheerful working mood in children, to facilitate overcoming difficulties in mastering educational material. Games are a great help in solving these issues. Their use gives good results, increases children's interest in the lesson, allows them to focus on the main thing – mastering language skills in a natural situation and provides active communication during the game.

The author of the article emphasizes that game, being the main activity of a child, allows to overcome most of the difficulties associated with the conditional nature of foreign language communication and increases the positive influence of a foreign language on the formation of personality. A large number of game situations, fairy-tale plots create an atmosphere of joy, creativity, a favorable psychological climate in the classroom. The use of the

game as one of the methods of learning a foreign language greatly facilitates the learning process, makes it closer and more accessible to children. Motivation of game activity is provided by its voluntariness, possibilities of a choice and elements of competition, satisfaction of needs, self-affirmation, and self-realization.

The article emphasizes that one of the current problems of modern methods of teaching foreign languages is the organization of children's education of different ages with the help of game technologies. Games with the language material are introduced formally for educational purposes and serve both to consolidate structures and grammatical rules and to automate certain language skills. The purpose of the game and its course can be easily planned in advance and clearly explained. It is suitable for educational purposes in traditional classes.

Keywords: game technologies, classification of games, didactic games, role games, creative games.

Стаття надійшла до редакції 19. 02. 2021 р.

Наукове видання

ІННОВАТИКА У ВИХОВАННІ
Збірник наукових праць

Випуск 13
Том 2

Упорядники:
проф. Петренко О. Б., доц. Ціпан Т. С., доц. Баліка Л. М.

Науково-бібліографічне редагування:
наукова бібліотека РДГУ

Підписано до друку 27.05.2021 р.
Гарнітура Times New Roman. Друк різнографічний.
Ум. друк. арк. 18,1. Замовлення №205/2. Наклад 300

I – 66 **Інноватика у вихованні** : зб. наук. пр. Вип. 13. Том 2 / упоряд.
О. Б. Петренко; ред. кол. : О. Б. Петренко, Н. Б. Грицай, Т. С. Ціпан та ін. – Рівне :
РДГУ, 2021. – 294 с.

УДК 37 : 005.591.6
ББК 74.200

© Рівненський державний гуманітарний університет, 2021

Віддруковано засобами оперативної поліграфії
ВРМ-ПОЛІГРАФ
вул. Київська, 36, м. Рівне, 33027;
тел.: 0800 - 33 - 51 - 57