

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

Державний заклад

**ПІВДЕННОУКРАЇНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ
УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ К. Д. УШИНСЬКОГО**

**НЕРУБАЙСЬКИЙ НАВЧАЛЬНО-ВИХОВНИЙ КОМПЛЕКС
«ШКОЛА-ГІМНАЗІЯ»**

**МОДЕРНІЗАЦІЯ
ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ В
СУЧАСНИХ ЗАКЛАДАХ ОСВІТИ**

Збірник наукових праць

Одеса – 2022

УДК 371

ББК 74

Рекомендовано Вченою Радою
Державного закладу
«ПІВДЕННОУКРАЇНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ
УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ К.Д. УШИНСЬКОГО»
Протокол № 9 від 25 лютого 2022 р.

Рецензенти:

Доктор педагогічних наук, професор кафедри дошкільної педагогіки Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського» Олексій Анатолійович Листопад

Доктор педагогічних наук, професор кафедри педагогіки Одеського національного університету імені І.І. Мечникова Ірина Петрівна Анненкова

Модернізація освітнього процесу в сучасних закладах освіти : збірник наукових праць / редкол. О. Я. Чебикін та ін. Одеса: Університет Ушинського, 2022. 190 с.

© Кафедра педагогіки
Університету Ушинського, 2022
© ЗЗСО І-ІІІ ступенів Нерубайський НВК «школа-гімназія»
Нерубайської сільської ради, 2022

Література

1. Аракелов Г. Г. Стресс и его механизмы // *Вестник Московского университета*. Сер. 14. 1995. №4. С. 14–16.
2. Оржеховська В. М. Посібник з самовиховання. Київ: ІЗМН, 1996. 192 с.
3. Практическая психология для преподавателей. Москва: Информационно-издательский дом "Филинь", 1997. 328 с.
4. Рыбакова М. М. Конфликт и взаимодействие в педагогическом процессе. Москва, 1991. 200 с.
5. Якунин В. А. Педагогическая психология: учеб. пособие. СПб.: Изд-во Михайлова В. А. 2000. 349 с.

ВИКОРИСТАННЯ ДИДАКТИЧНИХ ІГОР НА УРОКАХ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ В СУЧАСНІЙ ШКОЛІ

О.П.Ноздрова,

кандидат педагогічних наук,

доцент кафедри педагогіки

Державного закладу «Південноукраїнський національний
педагогічний університет імені К. Д. Ушинського»

М.Дулгер,

здобувач вищої освіти факультету іноземних мов

ДЗ «Південноукраїнський національний
педагогічний університет імені К.Д.Ушинського»

Ігрове навчання є дуже актуальним у час новітніх технологій. Воно найбільш ефективно впливає на інтерес дітей та зваблює їх залишити смартфони та пограти.

Доктор Джуді Вілліс у своєму пості писала про переваги ігрового методу та обґрунтувала використання дидактичних ігор для навчання. Вона також давала поради щодо використання ігрової моделі в класі [1].

Джеймс Пол Джі довгий час був чемпіоном з ігрового навчання у виступах, блогах і книгах. Quest to Learn (школа розташована у Нью-Йорку) наповнює технологію ігровим навчанням, де цілі підрозділи використовують місії, рівні босів для вивчення важливих стандартів з ігрового навчання.

Він називав вчителів "дизайнерами навчання", і з цим не можна не погодитися. Вчителі є «проектувальниками» всіх компонентів навчального середовища для учнів, від управління до оцінки. Отже, він ставить питання: як я буду розробляти привабливі ігрові блоки у своєму класі для оцінки важливих цілей навчання? [2].

Науковець зазначає, що ігрове навчання вимагає « потреби знати зміст». Щоб виконати завдання та рівні боса (завдання з зірочкою), учням потрібно буде вивчити зміст, отримати навички для їх виконання. Загальна тема уроку і «місія» представлені учням разом з квестами та рівнями боса, щоб створити позитивний настрій для виконання завдання[2].

У вітчизняній педагогіці та психології проблему ігрової діяльності вивчали К. Ушинський, П. Блонський, С. Рубінштейн, Д. Ельконін. Зарубіжні дослідники (К. Гросс, Ф. Шіллер, Г. Спенсер, К. Бюлер, З. Фрейд, Ж. Піаже та інші.) розглядали прояви багатогранного явища гри [3].

Особливо популярною була теорія К. Гросса. Суть гри полягала в тому, що вона готувала до інших серйозних занять; в грі практикуючий удосконалював свої навички. Головною перевагою актуальності цієї теорії було те, що вона о'єднувала гру з розвитком особистості. Недоліки теорії полягали в тому, що ця теорія показує тільки "зміст" гри, а не розкривала причини, мотиви, що спонукали грати[1].

Наведемо зразки дидактичних ігор, які ми використовували на уроках англійської мови у сучасній школі.

My way - my story

Мета гри: виховувати в дітях вміння слухати, розвивати їх фантазію та кмітливість; вміти діяти в команді та імпровізувати.

Правила гри: Вчитель заздалегідь може підготувати картки з транспортом і маленький дзвоник. Ділить клас на 2-3 команди й роздає кожній дитині по картці. Діти всі разом відправляються у подорож по «чарівному класу» на цьому транспорті. Діти придумують локацію до картки, яка до них потрапила та намагаються її зобразити на дошці. Локація може бути найнесподіванішою(все на погляд дитини). Це може бути космос, інша планета, пустеля, бомбосховище або ферма, де посадку робить літак. Завершуючи малюнок вони ставлять картку поруч. Тепер вони повинні :

- 1) придумати назву їх зупинці;
- 2) описати на чому вони будуть їхати(колір, розмір, вид транспорту);

3) описати локацію(місце, час, пора року; хто зустрічає, скільки людей приїхало, доїхали добре-погано; яка була погода, поки їхали; мета приїзду та чи сподобалася поїздка героям). Малює вся команда.

Діти обирають того, хто почне й вчитель «дзвонить» - повідомляє про зміну оратора. Тобто лунає дзвіночок – итина продовжує говорити те, про що казав попередній учень. Вчитель може зупинити учня або на початку речення, або в кінці. Вчитель «дзвонить» - обирає учня, котрий йде доповідати далі. Учень починає розповідь з тих слів, які почув від попереднього учня, продовжує говорити на «свій лад». (До опису можна додати будь-яку тему, яку ви вивчали на попередніх уроках(яку їжу везли з собою; який фільм дивилися по дорозі; які пам'ятки відвідували))

Наприклад : «We were driving an orange car. It was a big car with some*дзвіночок*...«Зміна учня»It was a big car with some scratches on the back door.»

Obviously?

Мета гри: навчити учнів правильно складати слова в реченні; удосконалити навички опису предметів; активувати словниковий запас.

Правила гри: вчитель обирає одного учня, він виходить до дошки так, щоб усі його бачили, задає якесь елементарне запитання, на яке можна відповісти тільки: так чи ні.

Наприклад: «Is The sky blue? – Yes, it is», «Is cake an iron tool? No, it is not».

І якщо відповідь була заперечною, тоді учень відповідає: «No, it is not», виправляє, наприклад : «A cake is a sweet that is served as a dessert» . Учень, який виправив речення – наступний, задає питання до класу.

Rainbow

Мета гри: практикуються фізичні вправи; розвивається кмітливість, фантазія.

Правила гри: Вивчаючи тему «Кольори», можна зіграти в гру «Веселка». За допомогою лічилки обирається «веселка»(учень), яка повертається обличчям до гравців, піднімає руки в сторони (протягом усієї гри веселка залишається на своєму місці). «Веселка» називає який-небудь колір англійською мовою, гравці знаходять цей колір у себе на одязі або у кого-небудь із сусідів (можна триматися за одяг інших). Торкаючись цього кольору, спокійно проходять під «веселкою» (під його руками). Якщо у гравця відсутній потрібний колір і немає можливості торкнутися названого кольору, він повинен швидко пробігти під «веселкою». Якщо «веселка» доторкнулася гравця, то він стає новою «веселкою», гра продовжується. Ось *приклад* лічилок для початку гри:

1. Twinkle, twinkle, little star. (Сяй, сяй маленька зірочка)

How I wonder what you are! (Чудово, що ти є!)

Up above the world so high, (Над землею так високо,)

Like a diamond in the sky. (Ніби в небі брильянт)

2. Eeny, meeny, miney, toe, (Іні, міні, майні, мою,)

Catch a tiger by his toe, (Зловив я тигра за ногу,)

If he squeals, let him go, (Як заричить, так відпушу,)

Eeny, meeny, miney, toe. (Іні, міні, майні, мою.)

Numbered hedgehogs

Мета гри: перевірка та закріплення знань про цифри, перевірка лексики.

Правила гри: Вчитель говорить: «Зараз ми всі граємо в їжачків. Кожен їжачок намагається порахувати – скільки всього їжаків присутні на занятті. Та у кожного виходить по-різному. Кожен бачить різне число їжаків і по-різному рахує. Ми зараз відтворимо їх процес рахування».

Вчитель називає будь-яке число, а учні в цей момент придумують найрізноманітніші приклади, щоб відповіддю було загадане число. І кожен з групи має надати свій приклад. Тобто їжачок порахував, що $7 + 3 = 10$ їжачків. А інший бачить $11 + 9 = 20$ їжачків.

Приклад :

Вчитель: number twenty one

Учень 1 : seven plus fourteen goes twenty one.

Учень 2 : one plus twenty is twenty one.

Учень 3 : forty from nineteen equals twenty one.

Учень 4 : eight plus eleven plus two equals twenty one

On the way home

Мета гри: розвивати уяву; виховати вміння працювати в команді; повторити правила про вживання артикля, теми «Тварини», «Їжа».

Правила гри: Вчитель ділить групу на 2 команди. Кожній дає 1 колір. Група повинна придумати: кого вони зустріли по дорозі додому(яку тварину); які речі у них були цього кольору і страву (коли прийшли додому, то що їли). Переможцем буде та команда, яка перерахує більше всього предметів, продуктів, тварин загалом.

Приклад:

Вчитель : pink color

Команда: on the way home we met pigs, rats, flamingos, dolphins and hippos. At that time in our hands we carried a pink book, a pink notebook, a pink diary, a pink pen, a pink scarf was in the pocket, on our back we carried a pink bag. The bag

contained pink rulers, pencils, napkins, a pink water bottle, pink colored paper, and a pink wallet. When we got home we ate a raspberry, grape and pitahaya salad.

Wrong patients

Мета гри: розвивати фантазію у дітей; повторити лексику з теми «Медицина».

Правила гри: Вчитель викликає двох учнів до дошки, вони розігрують імпровізований діалог між «доктором» та «дивним пацієнтом». Діалог повинен складатися з постійних скарг пацієнта на все, що тільки можна. Тобто він сам собі суперечить. У цей час «лікар» може з'ясовувати причинно-наслідкові зв'язки, задавати питання. Учень може як відповідати на запитання, так і ігнорувати їх, грати «дивного пацієнта». У діалозі повинна використовуватися вся вивчена лексика: тема «Частини тіла людини».

Наприклад:

- Good morning, Doctor.
- Good morning, what are your complaints?
- My stomach hurts.
- Okey, stomach ache, what did you eat the other day?
- No, my neck hurts.
- Well, maybe you didn't sleep right .
- I don't think so. My knee hurts, Doctor.
- Perhaps you once fell on your knees.
- No, I suddenly had a headache.
- Is your home often very noisy?

Passionate about stories from books

Мета гри: удосконалити навички швидкого читання; перевірка навичок перекладу.

Правила гри: Вчитель заздалегідь готує для учнів два тексти та завдання до них(тобто аудіювання). Клас ділиться на дві команди. Розповідь розділяється на кілька частин(тобто, наприклад, в тексті 4 абзаци: кожен абзац на окремому листку). Повинно бути по копії на кожен команду. Перед початком уроку вчитель розклеює ці листки по класу(на листках написано якій команді належить текст). Урок розпочинається з того, що кожна команда повинна прочитати весь свій текст, встановити порядок абзаців, також відповісти на запитання (це можуть бути запитання по змісту або просто «True or False»). Переможцем стає та команда, яка перша зробить всі завдання.

Defenders

Мета гри: розвиток інтерес до уроку; усного мовлення; комунікації іноземною мовою.

Правила гри: Завдання учня – це описати якогось антигероя. Описати його вчинки, його зовнішність та характер. А завдання всіх інших дітей - це захистити антигероя. Можливо знайти його гарні справи, аргументувати його погану поведінку, також можна придумати історію з його дитинства, яка посприяла його поганій поведінці. Можна казати все що завгодно в захист героя. Учня, що буде відповідати, обирає промовець, що розповів історію про антагоніста.

Defense lawyers and prosecutors

Мета гри: розвиток інтерес до уроку; усного мовлення; комунікації іноземною мовою.

Правила гри: Це відтворення гри «Defenders» у більш широкому аспекті. Тут присутні як захисники, так і обвинувачі. Вчитель ділить клас на 2 команди. Перша команда - захисники, друга – обвинувачі. Тобто є адвокати та прокурори. Один з учнів (по бажанню) виходить і намагається розповісти про якогось негативного героя. Потім команди починають захищати або навпаки критикувати героя. Протягом гри команди можуть задавати будь-які питання промовцю, щоб більш точно висувати обвинувачення, або ж мати більш конкретні докази. Перемагає та команда, що висуває більше всього аргументів та впевніше підтримує свою позицію.

Millionaires


Мета гри: розвиток уяви та фантазії; закріплення лексики.

Правила гри: Вчитель задає питання до всього класу: «Якби ви виграли мільйон – на що б Ви його витратили?». Учні відповідають та розповідають про свої прагнення (за бажанням). Тобто намагаються створити абстрактний план витрати коштів на місяць після отримання грошей. Кожна витрата повинна бути пояснена.

Метою наступного ігрового завдання було: виховання в учнях відповідальності, практичності, пунктуальності, вміння чітко наслідувати інструкцію, працелюбності.

Кожної неділі вчитель вивіщував малюнок в англійський куточок. В перший навчальний день учні обирали будь-яке слово, записували його. Потім слідували інструкціям. Діти на початку уроку разом обирали, обмірковували завдання дня.

Focus on a Word of the Week

WORD OF THE WEEK		
MONDAY	TUESDAY	
<u>WORD</u> 	I've used this word before. yes no	Explain what the word means in your own words.
<u>DEFINITION</u> 		
<u>PART OF SPEECH</u> 		
WEDNESDAY	THURSDAY	FRIDAY
Insert a picture to represent the word 	Use the word in a sentence 	<u>SYNONYM</u>
		<u>ANTONYM</u>

Висновок. Отже, використання ігрових технологій на уроках англійської мови допомагає у засвоєнні матеріала школярами на уроках. В процесі ігрового навчання дитина більш захоплена матеріалом, краще сприймає інформацію. Ігри згуртовують клас, допомагають розвиватися учням, удосконалюють уміння дітей, їх навички, а також діти вчаться працювати у команді.

Література

1. Близнюк О.І., Панова Л.С. Ігри у навчанні іноземних мов : посібник для вчителів. Київ. Освіта, 2007. С.23– 24.
2. Галопова С.В. Сучасне викладання іноземних мов за кордоном. Київ: Алатон, 1997. С.34.
3. Джава Надія. Проблемні методи навчання іноземних мов. Київ, 1997. 56с.
4. Кондратюк І.Г. Активізація навчальної діяльності учнів на уроці. Київ: Либідь, 2016. С.66– 67.
5. Огієвич О. Дидактична гра – шлях до підвищення якості навчання і виховання учнів. Київ: Шкільний світ, 2015. С.12–15.