

Державний заклад
«ПІВДЕННОУКРАЇНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ
УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ К. Д. УШИНСЬКОГО»

НЕРУБАЙСЬКИЙ АКАДЕМІЧНИЙ ЛЦЕЙ № 1 НЕРУБАЙСЬКОЇ
СІЛЬСЬКОЇ РАДИ ОДЕСЬКОГО РАЙОНУ ОДЕСЬКОЇ ОБЛАСТІ

МОДЕРНІЗАЦІЯ
ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ В СУЧАСНИХ ЗАКЛАДАХ ОСВІТИ

Збірник наукових праць

Одеса - 2023

УДК 371

ББК 74

Рекомендовано Вченою Радою

Державного закладу

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

Протокол № 8 від 23 лютого 2023 р.

Рецензенти:

Доктор педагогічних наук, професор кафедри педагогіки Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського» Ірина Анатоліївна Княжева

Кандидат педагогічних наук, доцентка, професорка кафедри мовної підготовки Одеського державного університету внутрішніх справ Євгенія Василівна Тягнирядно

Модернізація освітнього процесу в сучасних закладах освіти : збірник наукових праць / редкол. О.Я.Чебикін та ін. Одеса: Університет Ушинського, 2023. 264 с.

© Кафедра педагогіки

Університету Ушинського, 2023

©Нерубайський академічний ліцей № 1 Нерубайської сільської ради,
Одеського району Одеської області, 2023

підручника: зб. наук. праць [голов. ред. О. М. Топузов]. Київ : Пед. думка, 2018. Вип. 20. С. 317–327.

6.Тарнопольський О.Б. Гейміфікація в навчанні іноземних мов у вищій школі / О.Б. Тарнопольський, С.П. Кожушко, М.Р. Кабанова // Іноземні мови. – 2018. – №3. – С. 15-22.

7.Федусенко Ю. І. Дидактична гра як засіб навчання іноземних мов молодших школярів: дис. канд. пед. наук: 13.00.09. Інститут педагогіки АПН України. Київ, 2009. 205 с.

ГРА ЯК ЗАСІБ РОЗВИТКУ ПІЗНАВАЛЬНОГО ІНТЕРЕСУ УЧНІВ НА УРОКАХ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ

О. П. Ноздрова,

*кандидат педагогічних наук, доцент кафедри педагогіки
Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний
університет імені К.Д.Ушинського»*

В.Вельшинська,

*здобувач вищої освіти факультету іноземних мов
Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний
університет імені К.Д.Ушинського»*

Актуальність дослідження. В основу реформування загальної середньої освіти покладено Концепцію «Нова українська школа», яка акцентує увагу на підготовці конкурентоздатного випускника, що вміє критично мислити, змінювати навколишній світ, вчитися впродовж життя, патріота з активною позицією, новатора.

Сьогодні, зважаючи на новий зміст загальної середньої освіти (Концепція «Нова українська школа»), школа знаходиться в епіцентрі уваги, адже саме перші роки суспільного виховання й навчання дітей мають надзвичайно важливий вплив на подальший розвиток інтелекту, творчості, формування характеру, саморозвиток особистості тощо. Лейтмотивом нового освітнього

підходу є орієнтованість на дитині, а отже, в процесі навчання має бути використано те, що у дітей виходить найкраще й щонайприродніше – це гра.

У багатьох працях дослідників відображено різні підходи до визначення сутності гри: як форми спілкування (М.Гончаров, Т.Ладивір, М.Лісіна, В.Семенов, В.Сушко, Н.Філатова), форми діяльності (Л.Виготський, Д.Ельконін), умови розумового розвитку (П.Каптерев, Є.Покровський, С.Рубінштейн, І.Сікорський)[2]. Їх праці переконливо обґрунтовують доцільність застосування в освітньому процесі різноманітних ігор і пропонують цікавий ігровий матеріал, який необхідно використовувати на уроках в загальноосвітніх навчальних закладах.

Науковці зазначають, що ігровий метод навчання набув популярності через те, що:

- гра – це ефективний засіб активізації (сприймаючи життєві виклики як гру, легше їх долати);
- гра - засіб мотивації (по відношенню до пізнавальної діяльності вона вимагає від учнів ініціативності, творчого підходу, уяви, цілеспрямованості. учнів можна мотивувати подарунками, солодощами);
- ігрові методи багатофункціональні, їх вплив на учня неможливо обмежити одним аспектом;
- колективна гра привчає до групової форми роботи;
- навчання у формі гри передбачає отримання кінцевого педагогічного результату [3].

Саме через гру найлегше зацікавити учня, саме у грі можа простимулювати аналітичні навички, навички взаємодії. Коли дитина навчається через гру, вона не так критично ставиться до своїх помилок. Дитина не втрачає інтересу ні до результату, ні до процесу, а це є ключовим фактором у становленні її як особистості. Це уже кардинально новий підхід, відмінний від того, який практикувався раніше.

У грі найважливіше - розвиток нешаблонного мислення у дітей. Воно полягає у знаходженні неординарних методів виконання завдань, аналізу конкретної проблеми з різних точок зору.

Гра є універсальним навчальним методом, який може гарантувати не лише ефективність засвоєння знань, а й різносторонній розвиток особистості. Головна його мета – виховувати творчих, вмотивованих учнів, які вмітимуть навчатися впродовж життя.

Ігрове навчання може охоплювати як вільну гру, так і більш структуровані її аналоги. Основна відмінність в тому, що навчання через гру може спрямовуватися як дитиною, так і дорослими (батьками, вчителями, психологами, вихователями). У першому випадку гра не передбачає отримання конкретних результатів, тобто відбувається довільно. В другому випадку, коли цей процес розроблюється і контролюється дорослими, то для гри можуть встановлюватися чіткі правила та обмеження. Такі ігри, здебільшого, мають на меті навчити дитину тим чи іншим навичкам, передбачають засвоєння дитиною певної інформації. Проте це не означає, що вільна гра менш ефективна.

Уявімо ситуацію: група дітей самостійно вигадує правила гри. Кожна дитина бере на себе окрему роль і діє відповідно уявного сценарію. Дитяча уява активно породжує все нові й нові образи і деталі. Насправді процес гри є дещо складнішим, аніж це може здатися. По-перше, діти активно взаємодіють один з одним, що сприяє розвитку комунікативних навичок. По-друге, розвивається креативне мислення, а це в свою чергу підтримує в тонусі праву півкулю головного мозку. По-третє, коли діти обговорюють правила гри, вони застосовують вміння критично мислити.

Ми використовували наступні види дидактичних ігор на уроках іноземної мови: сюжетно-рольові; творчі, ігри-змагання; ігри-олімпіади; рухливі.

Для учнів початкових класів на уроках англійської мови впроваджували такі типи ігор: ігри-загадки; лексичні ігри; ігри на автоматизацію навичок; ігри для розвитку аудіювання; скоромовки на відпрацювання вимови; ігри-тренінги; ігри-подорожі Англією; ігри-інсценування; сюжетні чи пісенні.

Окремим блоком ми виділяємо комп'ютерні ігри. Вони також націлені на розвиток комунікативних навичок та вмінь. Комп'ютерні ігри дозволяють у доступній та цікавій формі відпрацювати та закріпити граматичний, лексичний та фонетичний матеріал, представлений на уроках.

Н.Філатова зазначає; «Щоб ігрова діяльність на уроці проходила ефективно і давала бажані результати, необхідно нею керувати, забезпечивши виконання таких **вимог**:

1. Готовність учнів до участі в грі (кожний учень повинен засвоїти правила гри, чітко усвідомити її мету, кінцевий результат, послідовність дій, мати потрібний запас знань для участі в грі).

2. Забезпечення кожного учня необхідним дидактичним матеріалом.

3. Чітка постановка завдання гри. Пояснення гри – зрозуміле, чітке.

4. Складну гру слід проводити поетапно, поки учні не засвоять окремих дій, а далі можна пропонувати всю гру і різні її варіанти.

5. Дії учнів слід контролювати, своєчасно виправляти, спрямовувати, оцінювати.

6. Не можна допускати приниження гідності дитини (образливі порівняння, оцінка за поразку в грі, глузування тощо) [3].

Основними структурними компонентами дидактичної гри є ігровий задум, правила, ігрові дії, пізнавальний зміст чи дидактичні задачі, обладнання, результат гри.

На відміну від ігор узагалі дидактична гра має істотну ознаку – наявність чітко поставленої мети навчання та відповідного їй педагогічного результату, навчально-пізнавальна спрямованість.

Наведемо використання ігрових форм роботи на уроках англійської мови, які охоплюють тему під загальною назвою “Food is a part of our life” (підтеми: “Food”, “Cooking”, “Restaurants”).

Орфографічна гра «*Букви розсипалися*» з теми “*Bread and cereals*”.
Мета: формувати навички поєднання букв в слові. *Хід гри*: вчитель пише великими літерами на папері слово і, не показуючи його учням, розрізає на

букви. Потім показує буквиучням і розсипає їх на столі. Виграє той, хто першим правильно запише слово. Переможець придумує своє слово.

DBARE (bread)

Y R S P A T (pastry)

Лексична гра з теми «Berries, Fruit and Vegetables». *Мета:* закріпити лексичний матеріал з даної теми. *Хід гри:* усі учні встають. Учитель, говорить: «*Berries (fruits or vegetables)*» і вказує на якого-небудь учня. Цей учень повинен швидко назвати ягоду (фрукт або овоч).

Якщо він помилився або повторив сказане іншим учнем, він вибуває з гри. Виграє той, хто назвав більше ягід, фруктів, овочів. Так само проводяться й такі ігри, як: «*Soup, the First Course, the Dessert*», «*At the Grocer's, at the Dairy, at the Greengrocer's*».

Лексична гра «Which Team Knows the New Words Better» з теми «Food».

Мета: активізувати лексичний матеріал з даної теми. *Хід гри:* група ділиться на дві команди. Учитель викликає двох учнів – представників від кожної команди. Група читає їм пояснення слів, а учні називають слова.

Другий варіант цієї гри: від кожної команди викликається по одному учню. Одному з них клас називає слова англійською мовою, а він перекладає їх українською мовою. Виграє та команда, учні якої запам'ятали більше нових слів.

Гра «Who Knows More Word Combinations» («Food»). *Мета:* розширити словниковий запас учнів. *Хід гри:* ведучий називає слово, наприклад *meat*. Учень, до якого він звернувся, повинен назвати всі відомі йому сполучення з цими словами, наприклад: *boiled meat, stewed meat, tasty meat* та ін. Якщо він сказав менше трьох словосполучень, то вибуває з гри. Виграє останній учасник гри.

Лексична гра з теми «Milk products and Dishes». *Мета:* активізувати лексичний матеріал з даної теми.

Хід гри: учнів класу поділяють на дві команди. Від кожної з них обирається представник „майстер». Члени кожної команди називають по черзі по одному слову, а майстер записує слова які вони називають. Повторювати слова не дозволяється. Коли список слів до теми у кожній команді вичерпується, майстри

лічать слова. Перемагає та команда, яка має більшу кількість безпомилково написаних слів.

Лексична гра «П'ять слів». *Мета:* закріпити лексику з теми “Food”.

Хід гри: учнів ділять на дві команди. Поки учень з однієї команди рахує до п'яти, представник іншої команди повинен назвати п'ять слів з даної теми. Учасник, що не впорався із завданням, вибуває з гри.

Гра “Look at the picture and says mething about it” (“Restaurants”).

Мета: тренувати учнів у складанні творів-мініатюр. *Хід гри:* групу ділять на декілька команд. Представники від кожної команди отримують по одному малюнку. Їм дають певний час для того, щоб скласти за ним розповідь. Потім учні слухають їхні розповіді. За необхідністю, товариші по команді можуть доповнити відповідь і таким чином „заробити” додатковий бал для своєї команди.

Висновки. Отже, принцип домінуючої ролі ігор підкреслює специфіку оволодіння англійською мовою як навчальним предметом. Гра - це дієвий метод навчання, в процесі якого учні переживають ті чи інші змодельовані життєві ситуації, спільно обговорюють проблемні запитання й шукають креативних рішень.

Відповідно до комунікативно орієнтованого підходу до навчання іноземних мов, пріоритет надається комунікативно спрямованим іграм, які забезпечують оволодіння мовою як засобом спілкування.

Однак треба зауважити, що комунікативні ігри не підміняють інші форми і види роботи з іноземної мови, а тільки доповнюють їх.

Запропоновані навчальні ігри можуть бути використані на різних етапах вивчення англійської мови як на уроці, так і під час проведення конкурсів, вікторин тощо.

Література

1. Бондар С.П. Методи навчання // Енциклопедія освіти. Київ : Юрінком Інтер, 2018. 1040 с.

2. Гра по-новому, навчання по-іншому: методичний посібник / Упорядник О. Рома. The LEGO Foundation, 2018. 44 с.

3. Zosh, J. M., Hopkins, E. J., Jensen, H., Liu, C., Neale, D., Hirsh-Pasek, K., Solis, S. L., & Whitebread, D., Learning through play: a review of the evidence / The LEGO Foundation, 2017. 40 p.

ВАЛЬДОРФСЬКА СИСТЕМА: РЕАЛІЇ ТА ПЕРСПЕКТИВИ

О. П. Ноздрова,

*кандидат педагогічних наук, доцент кафедри педагогіки
Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний
університет імені К.Д.Ушинського»*

М.Фармагей,

*здобувач вищої освіти факультету музичного мистецтва та хореографії
Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний
університет імені К.Д.Ушинського»*

Актуальність дослідження. Вальдорфська педагогіка наголошує на ролі уяви (фантазії) у навчанні, прагненні об'єднати інтелектуальний, практичний та художній розвиток учнів. Теоретичні та науково-методичні засади вальдорфської педагогіки і особливостей побудови навчально-виховного процесу у вальдорфській школі розробляли такі вчені, як К.Авісон, В.Загвоздкін, О.Іонова, А.Пінський, Д.Пранж, М.Росон, Б.Рутішаузер, О.Топтигін та інші[1].

Штайнерівський поділ розвитку дитини на три основні етапи відображений у шкільному підході до навчання: в ранньому дитячому віці (період першого семиріччя) виховання зосереджене на практичних заняттях та творчій грі; у початковій освіті (період другого семиріччя) основна увага приділяється розвитку художнього вираження та соціальних можливостей; середня освіта базується на принципах розвитку критичного мислення та емпатії.

Загальною метою є розвиток вільної, морально відповідальної і соціально-адаптованої людини. До 9 класу звичайно стандартних оцінок не ставиться,