

СУТНІСТЬ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ У НАВЧАННІ ІНОЗЕМНИХ МОВ УЧНІВ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ НА КОМПЕТЕНТІСНИХ ЗАСАДАХ

Т. К. Полонська,

кандидат педагогічних наук, старший науковий
співробітник відділу навчання іноземних мов

Інституту педагогіки НАПН України

e-mail: Polonska@gmail.com

У статті розкрито сутність ігрових технологій в освітньому процесі початкової школи, науково обґрунтовано теоретико-методичні основи їх застосування в навчанні іноземної мови учнів молодшого шкільного віку на засадах компетентісно орієнтованого підходу. Розглянуто різні підходи психологів, педагогів, лінгводидактів стосовно розуміння понять: «гра», «педагогічна технологія», «ігрові технології». Визначено й охарактеризовано: психологічні механізми ігрової діяльності, функції гри на уроках іноземної мови та умови її проведення, концептуальні основи ігрових технологій, принципи використання ігор у навчанні учнів іншомовного спілкування тощо.

Ключові слова: ігрові технології; іноземна мова; початкова школа; компетентісно орієнтоване навчання.

Постановка проблеми. У новому Державному стандарті початкової освіти метою першого рівня повної загальної середньої освіти (1–4 класи) визначено всебічний розвиток дитини, її талантів, здібностей, компетентностей і наскрізних умінь відповідно до вікових та індивідуальних психофізіологічних особливостей і потреб, формування цінностей, розвитку самостійності, творчості та допитливості. Мета іншомовної освіти полягає у формуванні в учнів іншомовної комунікативної компетентності для безпосереднього й опосередкованого міжкультурного спілкування, що забезпечує розвиток інших ключових компетентностей та задоволення різних життєвих потреб здобувача [7]. Формування іншомовної комунікативної компетентності учнів молодшого шкільного віку передбачає застосування нових педагогічних технологій, у тому числі й ігрових, що сприятиме підвищенню мотивації навчання, кращому усвідомленню та засвоєнню навчального матеріалу, всебічному розвитку дитини як творчої особистості.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Проблеми стимулювання та мотивування до вивчення іноземної мови з використанням ігрових технологій представлено в наукових працях вітчизняних і зарубіжних учених (І. Л. Бім, І. Я. Волобуєва, Н. О. Дем'янова, С. Т. Занько, Н. В. Кудикіна, Ю. І. Пассов, С. С. Полат, В. Г. Редько, М. М. Сідун, М. Ф. Стронін, Ю. І. Федусенко, В. М. Філатов та інших). Але, незважаючи на доведеність дослідниками очевидних переваг ігрових технологій, вони ще недостатньо вивчені щодо компетентісно орієнтованого навчання іноземних мов учнів 1–4 класів.

Мета статті: розкрити сутність ігрових технологій в освітньому процесі початкової школи та науково обґрунтувати теоретико-методичні основи їх застосування в компетентісно орієнтованому навчанні іноземних мов учнів молодшого шкільного віку.

Виклад основного матеріалу. Перехід від дошкільного віку до шкільного є важливим етапом у житті дитини, який пов'язаний не лише зі зміною її розвивального середовища, а й із подальшим розвитком психіки, особливо пізнавальної та особистісної сфери. З цього моменту гра, як провідний вид діяльності дошкільника, поступається перед навчальною діяльністю, яка істотно змінює мотиви поведінки учня, відкриває нові джерела розвитку його пізнавальних і моральних сил. Утім, гра в молодшому шкільному віці не лише не втрачає свого психологічного значення як бажана діяльність, а й продовжує розвивати психічні функції дитини, насамперед увагу, пам'ять, мислення, увагу, навички спілкування в іграх із правилами тощо. Крім того, гра як вільна діяльність не лише розвиває інтелект дитини, але й приносить їй задоволення та радість.

На думку психологів дитяча гра — це вид діяльності, який виник історично, й полягає у відтворенні дітьми дій дорослих і стосунків між ними в особливій умовній формі [3, с. 247]. У дітей молодшого шкільного віку ефект гри ґрунтується на мимовільному запам'ятовуванні. Гра є тією самою діяльністю, яка створює емоційно стимулювальну зацікавленість і сприяє мимовільному запам'ятовуванню.

На думку педагогів гра — вид діяльності в умовах ситуацій, спрямованих на відтворення та засвоєння суспільного досвіду, в якому складається й удосконалюється самоврядування поведінкою [8, с. 127].

У Новому словнику методичних термінів і понять гри на заняттях з мови визначено як «форму діяльності в умовах ситуацій, що спеціально створюються з метою закріплення й активізації навчального матеріалу в різних ситуаціях спілкування» [1, с. 74].

Утім, нам потрібно визначитися з ключовим концептом нашого дослідження — «ігрові технології», які є складником педагогічної технології. Поряд із терміном «педагогічна технологія» у педагогіці також використовуються такі поняття, як «технологія навчання» й «освітня технологія». При цьому чіткого розмежування між ними поки не встановлено.

Педагогічна технологія по-різному трактується вченими, а саме: як **сукупність засобів і методів навчання й виховання, проект педагогічної системи** (В. П. Беспалько та ін.), як **сукупність психолого-педагогічних установок, інструментарій педагогічного процесу** (Б. Т. Ліхачов), як **послідовна взаємопов'язана система дій педагога** (В. А. Сластьонін), як **педагогічний процес** (В. Д. Симоненко та ін.), як **модель педагогічної діяльності** (В. М. Монахов) тощо.

Нам найбільше імпонує ємне й конкретне визначення В. М. Монахова, за яким педагогічна технологія — це «продумана в усіх деталях модель спільної педагогічної діяльності з проектування, організації та проведення навчального процесу з безумовним забезпеченням комфортних умов для учнів і вчителя» [4, с. 35].

У методиці навчання іноземних мов гру (часто вживається «ігрові технології») розглядають як ситуативно-варіативну вправу, в якій створено можливість багаторазового повторення мовного матеріалу в умовах максимально наближених до реального мовленнєвого спілкування з властивими йому ознаками — емоційністю, спонтанністю, цілеспрямованістю мовленнєвої взаємодії [9, с. 59].

Отже, **ігрову технологію** можна розглядати як системний засіб організації навчання, спрямований на оптимальну побудову освітнього процесу та реалізацію його завдань. Він (засіб) заснований на особистісно орієнтованому та діяльнісному підходах, що забезпечує школяреві позицію суб'єкта власного учіння, інтенсифікацію пізнавальної діяльності, генералізацію знань і вмій учнів з метою їх використання в нестандартних умовах.

С. А. Шмаков, який вважає основними в ігровій діяльності правила, узагальнив наукові, методичні та практичні підходи до проблеми гри й виділив низку **положень, що відображають сутність її феномена** [10]:

1. Гра — багатогранне поняття. Воно означає заняття, відпочинок, розвагу, змагання, вправу, тренінг, дозвілля, у процесі яких вимоги дорослих до дітей стають їх вимогами до самих себе, отже, активним засобом виховання й самовиховання. Гра є самостійним видом діяльності дітей різного віку, принципів і способів їхньої розвивальної життєдіяльності, методом пізнання дитини й методом організації її життя та неігрової діяльності.

2. Ігри дітей — найвільніша, природна форма вияву їхньої діяльності, в якій усвідомлюється, вивчається навколишній світ, відкривається широкий простір для вияву свого «Я», особистої творчості, активності, самопізнання, самовираження.

3. Гра, маючи синтетичну властивість, вбирає в себе сторони інших видів діяльності, існує в житті дитини як багатогранне явище. Вона — перший ступінь діяльності дитини-дошкільника, початкова школа її поведінки, нормативна й нормальна діяльність молодших школярів, підлітків і юнацтва, змінює свої цілі у процесі дорослішання учнів.

4. Гра є потребою дитини, що змінює: її психіку, інтелект, біологічну фундацію. Вона — специфічний, чисто дитячий світ життя дитини. Гра є практикою розвитку.

5. Гра — шлях пошуку дитиною себе в колективах друзів, вихід на соціальний досвід, культуру минулого, теперішнього й майбутнього, повторення соціальної практики, доступної розумінню.

6. Гра — свобода саморозкриття, саморозвитку з опорою на підсвідомість, розум і творчість. Її продукт — задоволення від процесу, кінцевий результат — розвиток у ній здібностей, що реалізуються.

7. Гра — основна сфера спілкування дітей. Вона допомагає розв'язувати проблеми міжособистісних стосунків, сумісності, партнерства, дружби, товариства. У грі пізнається й набувається соціальний досвід людських стосунків. Гра є соціальною за своєю природою й безпосереднім наповненням, будучи відображеною моделлю поведінки, вияву й розвитку складних самоорганізувальних систем і практикою творчих рішень, переваг, виборів вільної поведінки дитини, сферою неповторної людської активності.

Психологічні механізми ігрової діяльності спираються на фундаментальні потреби особистості в самовираженні, самоствердженні, самовизначенні, саморегуляції, самореалізації.

- Гра — форма психогенної поведінки, тобто внутрішньо притаманної, іманентної особистості (Д. Н. Узнадзе).

- Гра — простір «внутрішньої соціалізації» дитини, засіб засвоєння соціальних установок (Л. С. Виготський).

- Гра — свобода особистості в уяві, «ілюзорна реалізація нездійснених інтересів» (А. Н. Леонтьєв).

- Гра — школа життя та практика розвитку дітей (С. Л. Рубінштейн).

- Здатність включатися в гру не пов'язана з віком людини, але в кожному віці гра має свої особливості.

- Зміст дитячих ігор розвивається від ігор, у яких основним змістом є предметна діяльність, до ігор, що відображають стосунки між людьми, і, нарешті, до ігор, у яких основним змістом є підпорядкування правилам суспільної поведінки та стосунки між людьми.

- У віковій періодизації дітей (Д. Б. Ельконін) особливу роль відведено провідній діяльності, яка має для кожного віку свій зміст. У кожній провідній діяльності виникають і формуються відповідні психічні новоутворення.

Концептуальні основи ігрової технології стисло можна сформулювати так:

1. ігрова форма спільної діяльності учнів і вчителя створюється за допомогою ігрових прийомів і ситуацій, які виступають засобом спонукання та стимулювання дитини до діяльності.

2. Реалізація педагогічної (навчальної) гри здійснюється в такій послідовності: дидактична мета ставиться у формі ігрового завдання, освітня діяльність підпорядковується правилам гри; навчальний матеріал використовується як її засіб; успішне виконання дидактичного завдання пов'язується з ігровим результатом.

3. Ігрова технологія охоплює певну частину освітнього процесу, об'єднану спільним змістом, сюжетом, персонажем.

4. В ігрову технологію послідовно включаються ігри та вправи, що формують певні цільові орієнтири або знання з освітньої галузі. Але при цьому ігровий матеріал повинен активізувати освітній процес і підвищити ефективність засвоєння матеріалу.

Ігрова діяльність є різновидом активної діяльності школярів, у процесі якої вони оволодівають суспільними функціями, стосунками й мовою як засобом спілкування між людьми. Можливість опори на ігрову діяльність дозволяє забезпечити природну мотивацію мовлення іноземною мовою, зробити цікавими й усвідомленими навіть найелементарніші висловлювання. Гра у процесі вивчення іноземної мови не протирічить навчальній діяльності, а органічно пов'язана з нею і дозволяє закласти основи для формування основних компонентів навчання: уміння бачити мету й діяти відповідно до неї, уміння контролювати й оцінювати свої дії та дії інших учнів.

Ігрова діяльність на уроках іноземної мови має різну **спрямованість**:

- 1) **дидактичну** (формування певних мовленнєвих умінь і навичок, необхідних у практичній діяльності);
- 2) **виховувальну** (виховання самостійності, формування певних позицій, співпраці, комунікабельності);
- 3) **розвивальну** (розвиток уваги, мовлення, мислення, рефлексії, мотивації навчальної діяльності);
- 4) **соціалізувальну** (залучення до норм і цінностей суспільства, адаптація до умов середовища, саморегуляція).

В ігровій діяльності є великий мотиваційний потенціал, необхідний для розвитку іншомовної мовленнєвої діяльності. Відповідно до теорії ігрової діяльності (Л. С. Виготський, Д. Б. Ельконін, Ф. О. Сохін та ін.) гра — це єдиний вид діяльності, мотив якої закладено в ній самій. Важливість символічної гри в оволодінні молодшим школярем іноземною мовою визначається тим, що в ній уявна реальність створюється когнітивними процесами дитини. У такій грі звичайні предмети використовуються замість чогось іншого. Символічні процеси включено також в ігрове засвоєння соціальних ролей, коли діти грають в англійського/німецького/іспанського/французького продавця, покупця, учителя тощо. Застосування ігрової діяльності як основи психічного розвитку молодших школярів і як способу оволодіння усним мовленням і, найважливіше, як способу створення мотивації всіх мовних і немовних дій дітей є провідною умовою становлення здатності дітей до сприйняття й породження іншомовного мовлення. Оскільки передумови до певного виду навчання закладаються на попередньому етапі розвитку (за Л. С. Виготським), то передумови до навчальної діяльності «виростають» з ігрової діяльності дітей.

Організація ігрової діяльності, як і будь-якої іншої навчальної діяльності, потребує дотримання певних принципів гри. Найбільш значущими й актуальними для

навчання іноземних мов учнів молодшого шкільного віку за допомогою ігрових технологій ми вважаємо **принципи**, сформульовані П. І. Підкасистим і Ж. С. Хайдаровим [5]:

- **принцип активності** — основний принцип ігрової діяльності, який передбачає активний вияв фізичних та інтелектуальних сил кожного гравця, починаючи з підготовки до гри, у процесі гри та в ході обговорення її результатів;
- **принцип відкритості та доступності** означає вільну участь охочих, і будь-яка гра має бути простою та зрозумілою;
- **принцип динамічності** виражає значення і вплив фактора часу в грі та розглядає гру як рух, розвиток, активну взаємодію в динаміці подій і явищ. Тривалість гри має значення для віку дітей та рівня їхньої підготовленості;
- **принцип наочності** гри означає, що всі ігрові дії повинні бути відкритими в реальних та ірреальних (кіно, театр, комп'ютерні ігри) виявах тієї чи іншої дійсності, що значно посилює пізнавальний інтерес;
- **принцип зацікавленості й емоційності** гри відображає цікаві вияви ігрової діяльності, значно посилює пізнавальний інтерес і пізнавальну активність, оскільки гри притаманна новизна, несподіваність, неповторність;
- **принцип індивідуальності** відображає суто особисте ставлення до гри, де розвиваються особистісні якості, є можливість для самовираження та самоствердження гравця;
- **принцип колективності** відображає спільний характер взаємопов'язаної та взаємозалежної ігрової діяльності, сприяє розвитку товариських взаємостосунків, навчає мислити й діяти спільно;
- **принцип цілеспрямованості гравця** означає єдність мети для гравця та його суперника; особисті цілі повинні збігатися із загальними цілями команди;
- **принцип самодіяльності та самостійності гравця** у грі — один з основних принципів, має функцію управління, яка виражає співвідношення між мірою самодіяльності та мірою самостійності;
- **принцип змагання** у грі означає, що без змагання немає гри. Дидактична цінність цього принципу полягає в тому, що він заохочує до активної самостійної діяльності, мобілізує фізичні, інтелектуальні та духовні сили;
- **принцип результативності** відображає усвідомлення підсумків гри та ігрових дій як продуктивної творчої діяльності гравця й команди;
- **принцип достовірності й повторюваності** гри виявляється в тому,
 - що майже всі вони мають у своїй основі реальні моделі та ролі. Тому гра є найпотужнішим засобом прогнозування;
- **принцип проблемності** в грі виражає логіко-психологічні закономірності мислення в інтелектуально-емоційній боротьбі. Інформація для гри в найпростішому вигляді відображає сильне душевне хвилювання гравця в очікуванні успіху або поразки.

Конструктивною основою ігрової пізнавальної діяльності є ігрова ситуація, а фактором, що організує цю діяльність — проблемна ситуація. Вона характеризується творчим емоційним станом учнів, що виражається в аналізі ситуацій й ухваленні рішень. В ігровій моделі навчального процесу створення проблемної ситуації відбувається через уведення ігрової ситуації: проблемна ситуація проживається учасниками в її ігровому втіленні; основу діяльності складає ігрове моделювання, частина діяльності учнів відбувається в умовно-ігровому плані.

Гра є ефективним засобом навчання іноземної мови, що охоплює різні види мовленнєвої діяльності (аудіювання, говоріння, читання, письмо). Ігрова діяльність допомагає в оволодінні іноземною мовою, а, крім того, учні відчувають емоційне задоволення як у процесі гри, так і під час досягнення результатів. Проведення уроків іноземної мови з використанням ігрового матеріалу активізує школярів, сприяє досягненню високої результативності знань і виховує любов до іноземної мови. Ігри створюють відповідно до вимог шкільної програми з урахуванням психологічних особливостей та пізнавальних можливостей учнів, і своїм змістом вони мають бути спрямовані на розвиток мовлення та самостійну пошукову роботу школярів.

У методиці навчання іноземних мов розроблено класифікацію ігор, описано їх місце та можливості у процесі навчання різних аспектів мови та видів мовленнєвої діяльності. Детальніше з систематикою ігор, які використовуються у практиці навчання іноземних мов у початковій школі, та їх характеристикою можна ознайомитися в нашій публікації в науковому часописі Інституту педагогіки НАПН України «Український педагогічний журнал» [6].

Утім, варто зазначити, що в навчально-виховному процесі початкової школи найбільш поширеними є **дидактичні (навчальні) ігри**, які є засобом формування в учнів нових знань, умінь і навичок. Дидактичні ігри сприяють розв'язанню комунікативних завдань навчання іноземних мов, відповідають психолого-віковим особливостям і фізіологічним можливостям учнів 1–4 класів, ураховують їхні потреби та інтереси, розвивають спостережливість, увагу, пам'ять, мислення, мову, сенсорну орієнтацію, кмітливість тощо.

До важливих **умов** проведення дидактичної гри у процесі оволодіння іноземною мовою учнями молодшого шкільного віку доцільно віднести:

- доступність змісту гри психологічним особливостям і віковим можливостям учнів початкової школи, їхньому навчальному досвіду, інтересам і потребам;
- відповідність змісту гри меті та завданням уроку;
- проведення ігор на основі ситуацій, які адекватні реальним ситуаціям спілкування;
- урізноманітнення видів дидактичної гри в навчальному процесі;
- використання ігор, які стимулюють мотивацію навчання, викликають в учнів інтерес і бажання вдало виконати поставлене завдання, сприяють удосконаленню їхніх фізіологічних якостей та адаптації до шкільного соціуму;

- створення на уроках доброзичливої, творчої атмосфери;
- організація навчальної співпраці вчителя й учнів на всіх етапах дидактичної гри;
- об'єктивні критерії оцінювання успішності ігрової діяльності школярів.

Ми погоджуємося з твердженням М.З Біболетової і Н. М. Трубаневої [2], що між ігровою, навчальною і мовленнєвою діяльністю повинен бути розумний баланс. Не заперечуючи важливості ігрової діяльності, дослідники звертають увагу на те, що надмірне захоплення ігровими формами роботи на уроках іноземної мови в початковій школі виробляє в учнів дещо легковажне ставлення до предмета. Цілі й мотиви ігрової та мовленнєвої діяльності можуть збігатися у процесі оволодіння усним мовленням, проте в ході навчання читання та письма комунікативні завдання не завжди піддаються трансформації в ігрові форми. Крім того, перед іноземною мовою, як і перед будь-яким навчальним предметом, стоїть завдання формувати загальнонавчальні вміння, які представлено в Державному стандарті та навчальній програмі. Усе це говорить на користь збалансованого підходу до поєднання трьох видів діяльності на уроках іноземної мови.

Висновки та перспективи подальших досліджень. Таким чином, поняття «ігрові технології» вміщує різні методи та прийоми організації освітнього процесу у формі ігор. На відміну від ігор взагалі, навчальна гра має суттєву відмінність — чітко поставлену мету навчання та відповідний їй результат, які мають навчально-пізнавальну спрямованість. Ігрова діяльність на уроках іноземної мови є різновидом активної діяльності школярів, у процесі якої вони оволодівають мовою як засобом спілкування. Основою ігрової діяльності є ігрова ситуація, яка є засобом стимулювання до оволодіння іноземною мовою. Використання ігрових технологій є одним з основних способів мотивації усного іншомовного спілкування учнів початкової школи. Окрім того, ігрове навчання іноземної мови сприяє розвитку їхньої уваги, мовлення, мислення, рефлексії та забезпечує особистісне зростання кожного учасника гри. Ігри сприяють здобуванню знань і мовленнєвого досвіду не в разі потреби, а за бажанням самих школярів. Навчальна діяльність учнів молодшого шкільного віку має будуватися на творчому використанні ігрових дій, які найбільше задовольняють їхні вікові потреби та інтереси.

Подальшою своєю науковою роботою ми вбачаємо розроблення класифікації ігор для компетентнісно орієнтованого навчання іноземних мов учнів першого рівня повної загальної середньої освіти.

Використані джерела

1. Азимов Э. Г. Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам) / Э. Г. Азимов, А. Н. Щукин. — М.: ИКАР, 2009. — 448 с.
2. Биболетова М. З. Программа курса английского языка к УМК «Английский с Удовольствием»/Enjoy English для учащихся 2–11 классов общеобразоват. учреждений / М. З. Биболетова, Н. Н. Трубанева. — Обнинск: Титул, 2010. — 56 с.

3. Зинченко В. П. Большой психологический словарь / В. П. Зинченко, Б. Г. Мещеряков. — М.: АСТ; СПб.: Прайм-Еврознак, 2008. — 868 с.
4. Монахов В. М. Технологические основы проектирования и конструирования учебного процесса / В. М. Монахов. — Волгоград: Перемена, 1995. — 152 с.
5. Пидкасистый П. И. Технология игры в обучении и развитии: учебное пособие / П. И. Пидкасистый, Ж. С. Хайдаров. — М.: РПА, 1996. — 269 с.
6. Полонська Т. К. Ігри як засіб компетентнісно орієнтованого навчання іноземних мов учнів початкової школи / Т. К. Полонська // Український педагогічний журнал. — 2017. — № 3. — С. 109–115 (англ. мова).
7. Про затвердження Державного стандарту початкової освіти / Постанова Кабінету Міністрів України від 21 лютого 2018 р. № 87 // [Електронний ресурс] Режим доступу: <https://www.kmu.gov.ua/ua/npas/pro-zatverdzhennya-derzhavnogo-standartu-pochatkovoyi-osviti>
8. Селевко Г. К. Энциклопедия образовательных технологий / Г. К. Селевко. — В 2-х т. — Т. 1. — М.: Народное образование, 2005. — 556 с.
9. Стронин М. И. Обучающие игры на уроках английского языка: пособие для учителя / М. И. Стронин. — М., 1984. — 111 с.
10. Шмаков С. А. Игры учащихся — феномен культуры / С. А. Шмаков. — М.: Новая школа, 1994. — 240 с.

References

1. Azimov Je. G. Novyj slovar' metodicheskikh terminov i ponjatij (teorija i praktika obuchenija jazykam) / Je. G. Azimov, A. N. Shhukin. — М.: IKAR, 2009. — 448 с.
2. Biboletova M. 3. Programma kursa anglijskogo jazyka k UMK "Anglijskij s udovol'stvijem"/"Enjoy English dlja uchashhihsja 2–11 klassov obshheobrazovat. uchrezhdenij / M. 3. Biboletova, N. N. Trubaneva. — Obninsk: Titul, 2010. — 56 s.
3. Zinchenko V. P. Bol'shoj psihologicheskij slovar' / V. P. Zinchenko, B. G. Meshherjakov. — М.: АСТ; СПб.: Прайм-Еврознак, 2008. — 868 с.
4. Monahov, V. M. Tehnologicheskie osnovy proektirovanija i konstruirovaniya uchebnogo processa / V. M. Monahov. — Volgograd: Peremena, 1995. — 152 s.
5. Pidkasytjy P. I. Tehnologija igry v obuchenii i razvitii: uchebnoe posobie / P. I. Pidkasytjy, Zh. S. Hajdarov. — М.: RPA, 1996. — 269 s.
6. Polonska T. K. Ihry yak zasib kompetentnisno oriientovanoho navchannia inozemnykh mov uchniv pochatkovoї shkoly / T. K. Polonska // Ukrainyskiy pedahohichnyi zhurnal. — 2017. — № 3. — S. 109–115 (anhl. mova).
7. Pro zatverdzhennia Derzhavnogo standartu pochatkovoї osvity / Postanova Kabinetu Ministriv Ukrainy vid 21 liutoho 2018 r. № 87 // [Elektronnyi resurs] Rezhym dostupu: <https://www.kmu.gov.ua/ua/npas/pro-zatverdzhennya-derzhavnogo-standartu-pochatkovoyi-osviti>
8. Selevko G. K. Jenciklopedija obrazovatel'nyh tehnologij / G. K. Selevko. — V 2-h t. — T. 1. — М.: Narodnoe obrazovanie, 2005. — 556 s.
9. Stronin M. I. Obuchajushhie igry na urokah anglijskogo jazyka: posobie dlja uchitelja / M. I. Stronin. — М., 1984. — 111 с.
10. Shmakov S. A. Igry uchashhihsja — fenomen kul'tury / S. A. Shmakov. — М.: Novaja shkola, 1994. — 240 s.

Полонская Т. К.

СУЩНОСТЬ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ УЧАЩИХСЯ НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЫ НА КОМПЕТЕНТНОСНЫХ ОСНОВАХ

В статье раскрыта сущность игровых технологий в образовательном процессе начальной школы, научно обоснованы теоретико-методические основы их применения в обучении иностранному языку детей младшего школьного возраста на основе компетентностно-ориентированного подхода. Рассмотрены различные подходы психологов, педагогов, лингводидактов относительно понимания понятий «игра», «педагогическая технология», «игровые технологии». Определены и охарактеризованы психологические механизмы игровой деятельности, функции игры на уроках иностранного языка и условия ее проведения, концептуальные основы игровых технологий, принципы использования игр в обучении учащихся иноязычному общению и т. п.

Ключевые слова: игровые технологии; иностранный язык; начальная школа; компетентностно ориентированное обучение.

Polonska T.

THE ESSENCE OF GAME TECHNOLOGIES IN TEACHING A FOREIGN LANGUAGE TO PRIMARY SCHOOL PUPILS ON THE BASIS OF COMPETENCES

The article deals with the essence of game technologies in the educational process of primary school. The theoretical and methodical bases on application of game technologies in teaching a foreign language to primary school pupils on the basis of competences are scientifically substantiated. Different approaches to concepts “game”, “pedagogical technology”, “game technologies” are analyzed from the point of view of psychology, pedagogy and linguo-didactics. In our opinion, game technology can be considered as a systemic means of teaching organization, aimed at optimal construction of the educational process and the realization of its tasks. Psychological mechanisms of game activity, functions of the game in the lessons of a foreign language and its conditions, the conceptual foundations of gaming technologies, principles of gaming use in teaching foreign communication to pupils are defined and characterized, etc.

Thus, the concept of “gaming technology” includes various methods and techniques of organizing the educational process in the form of games. Unlike games in general, the educational game has an essential feature — the clearly set goal of teaching and the results that are relevant to it, which both have an educational-cognitive orientation. Game activity in foreign language lessons is a kind of pupils’ dynamic activity, in the process of which they master the language as a means of communication. The basis of game activity is a gaming situation that serves as a means of encouraging the acquisition of a foreign language. The use of gaming technology is one of the main ways for motivating the oral foreign language communication of primary school pupils. In addition, the game of foreign language teaching contributes to the development of pupils’

attention, speech, thinking, reflection and ensures the personal growth of each participant in the game. Games contribute to the acquisition of knowledge and speech experience not in case of need, but at the will of the pupils themselves. Educational activity of primary school pupils should be based on the creative use of gaming actions, which most satisfy their age needs and interests.

We consider the prospect of our further research to be the development of game classification for competence-oriented teaching foreign languages to the first level pupils of general secondary education.

Keywords: game technologies, a foreign language, a primary school, competence-oriented teaching.

УДК 37.013

РОЗВИТОК КРИТИЧНОГО МИСЛЕННЯ УЧНІВ ЗАСОБАМИ ШКІЛЬНОГО ПІДРУЧНИКА ІСТОРІЇ

О. І. Пометун,

доктор педагогічних наук, професор,
головний науковий співробітник
Інституту педагогіки НАПН України

Н. М. Гупан,

доктор педагогічних наук, професор,
головний науковий співробітник
Інституту педагогіки НАПН України

У статті висвітлено основні підходи до проектування та розбудови шкільного підручника з історії, орієнтованого на розвиток критичного мислення учнів. Подано характеристики й визначення поняття критичного мислення, основні вимоги, яким має відповідати такий тип підручника та його відмінності від наявних сьогодні навчальних книг з історії. Охарактеризовано особливості змісту навчальної книги, роль і місце запитань різних типів, вимоги до пізнавальних завдань у підручнику, основи для їх розроблення, типологію в залежності від компоненту навчального процесу, на якому використовується підручник і дидактичних завдань, що розв'язує вчитель. Розкрито можливості застосування у методичному апараті підручника спеціальних методів розвитку критичного мислення.

Ключові слова: розвиток критичного мислення; шкільний підручник історії; проектування; зміст; методичний апарат.