

3. Семенчук В.М. Дидактична модель навчання іншомовному читанню як виду мовленнєвої діяльності. Збірник наукових праць Полтавського державного педагогічного університету імені В.Г.Короленка.2018. №4. С.10-12.

Кривой Віталій Миколайович

здобувач вищої освіти 1 року навчання за другим (магістерським) рівнем історико-філологічного факультету ПВНЗ «Міжнародний економіко-гуманітарний університет імені академіка Степана Дем'янчука», м. Рівне

Науковий керівник: к.пед.н., доц. Д.А. Кочмар

ІГРОВІ ФОРМИ РОБОТИ НА УРОЦІ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ В СТАРШІЙ ШКОЛІ

Сучасна українська освіта має відповідати національним запитам, потребам економіки та світовим тенденціям. Змінюються часи, змінюються учні, змінюються їх запити, пізнавальні інтереси, можливості, потреби, змінюються види діяльності та цілі сучасного шкільного навчання. Виникає потреба в удосконаленні освітніх програм, які визначають мету навчання школярів, забезпечувати сучасні технологічні та педагогічні засоби для навчального процесу, розвивати нові технології та використовувати найкращі практики та методики для організації успішного навчального процесу відповідно до необхідного часу.

Головною реформою Міністерства освіти і науки України у вдосконаленні та організації освітньої системи стало створення Нової української школи (НУШ) Основна мета НУШ – створити школу, в якій буде приємно вчитися і яка не тільки надає здобувачам освіти знання, але також дозволить їм застосовувати їх у реальному житті, створюючи основу для продовження навчання та подальшого розвитку потенціалу.

Тому одним із головних завдань школи є виховання творчої, самостійної та активної особистості. На цьому тлі особливого значення набуває проблема використання ігрових технологій у навчанні іноземних мов у ЗЗСО як ефективної передумови розвитку пізнавальної активності учнів.

Відповідно до класифікації педагогічних технологій за способом організації та управління пізнавальною діяльністю дослідники чітко виділяють

Напрям 5. Актуальні тенденції лінгводидактики.

ігрові технології. Ігрові технології визначають як «ігрову форму взаємодії вчителя та учня, яка сприяє формуванню вміння розв'язувати поставлені завдання на основі грамотного вибору альтернативних варіантів шляхом виконання певної дії [2, с.5]».

У сучасній школі ігрова діяльність використовується як:

- самостійна технологія засвоєння понять, тем чи розділів навчального предмета;
- освітньо-технологічний компонент системи;
- окремий урок або його структурна частина;
- технологія позакласної виховної роботи [2, с.6].

Місце і роль ігрових технологій у навчально-виховному процесі, а також поєднання ігрових і навчальних елементів визначаються на основі розуміння вчителем функцій і класифікації навчальних ігор.

Ігрова діяльність – це культурно-історично сформована пізнавальна діяльність, спрямована на формування основних засад особистості, її соціалізацію, пізнання світу, розвиток навчальних інтересів і пізнавальних здібностей, закріплення й удосконалення набутих умінь і навичок.

Усі компоненти ігрової діяльності взаємопов'язані та взаємозумовлені. Їх внутрішній зміст визначає різноманіття ігор. Результатом гри є почуття та особистісні зміни, що виникають в результаті її процесу - розвиток уваги, мовлення, пам'яті, впевненості в собі, моральних якостей тощо. Для структурного аналізу ігрової діяльності старшокласників важливо врахувати об'єктивні умови її реалізації. Об'єктивно предметними умовами визначають спосіб досягнення мети ігрової діяльності, її операційний аспект.

Гри приписують природний, історично обумовлений елемент культури, який функціонує як різновид добровільної діяльності індивіда. В іграх беруть участь люди різного віку. В освітній галузі, а саме в навчальних закладах різних типів, досить широко використовуються дидактичні ігри.

Дидактичні ігрові технології (сюжетні, тематичні, змагальні) часто використовуються на уроках іноземної мови у старшій школі. Це включає такі складові елементи, як ігрове завдання, ігрові мотиви, розв'язання педагогічної проблеми. В результаті учні отримують нові знання по змісту гри.

Напрямок 5. Актуальні тенденції лінгводидактики.

На відміну від прямої постановки навчальної задачі, яке має місце на уроці, у дидактичній грі воно постає як ігрове завдання самого учня, а способи його виконання мають повчальний характер. Таким чином дидактичні ігри впливають на розвиток пізнавальної діяльності старшокласників.

Основні функції ігрових технологій у старшому шкільному віці:

- Розвиток пізнавальної сфери учня (діяльності, інтересів, потреб, мотивацій, діяльності).
- Розвиток творчих навичок.
- Створення сприятливої атмосфери під час навчальної діяльності, активізація педагогічного процесу.
- Розвиток фізичних та моральних якостей [1, с.103].

З точки зору діяльнісного підходу критерії пізнавальної активності мають як суб'єктивне забарвлення (вони відображають ставлення учня до об'єкта пізнання), так і об'єктивне забарвлення, тобто оцінюють динаміку пізнавальної діяльності, творчий характер і оптимальні шляхи досягнення пізнавальної мети.

У психолого-педагогічній літературі відсутня єдина система критеріїв пізнавальної діяльності. Автори найчастіше називають такі:

- ініціативність, енергійність, інтенсивність діяльності, позитивне ставлення до діяльності (зацікавленість, допитливість, усвідомленість);
- самодіяльність, саморегуляція, усвідомленість діяльності, особиста воля (наполегливість, завзяття до досягнення мети);
- цілеспрямованість діяльності, творчість.

Пізнавальна активність на рівні особистісної спрямованості означає глибоке переконання учня в необхідності комплексних знань, а її вищий рівень має перетворювальний характер. При цьому діяльність змінює не тільки об'єкт, на який вона спрямована, а й суб'єкт діяльності.

Таким чином, при визначенні критеріїв діяльності слід звернути увагу на таке:

- види діяльності (пізнавальна, професійна, соціальна, ігрова), які визначають специфіку розпізнавання діяльності;

Напрям 5. Актуальні тенденції лінгводидактики.

- зусилля особистості для досягнення мети, що дозволяють говорити про потенціал і реалізовану діяльність;
- вид діяльності суб'єкта, тобто те, чому він надає перевагу – ініціативність, самостійність, творчість чи відтворення, копіювання;
- стійкість, повнота, тривалість, динаміка прояву діяльності [1, с.104].

Аналіз теоретичних джерел засвідчив: педагогічний супровід ігрової діяльності при навчанні іноземних мов у старших класах є фундаментальною комплексною проблемою, розкриття якої можливе на основі інтеграції результатів, історично отриманих з наукових досліджень наук про людину – філософії, культурології, історії, біології, антропології, педагогіки. Суттєву роль у вирішенні цієї проблеми відіграють психологічні знання, які пояснюють механізм впливу гри на розвиток особистості та дають змогу підібрати для цього адекватні методи педагогічного керівництва нею.

Список використаної літератури

1. Бівол О.С. Ігрові технології навчання на уроках як засіб активізації пізнавальної діяльності учнів. Таврійський вісник освіти. 2018. №3. С.103-108.
2. Медведюк О. Ігрові технології на уроках іноземної мови як мотиваційний компонент. Рідна школа. 2017. №4. С.5-7.
3. Проект Міністерства освіти і науки України «Нова українська школа» [Електронний ресурс]. Режим доступу:<http://mon.gov.ua>. (дата звернення 21.04.2023)