

Тамара Полонська,

кандидат педагогічних наук,
старший науковий співробітник
відділу навчання іноземних мов
Інституту педагогіки НАПН України

ФОРМУВАННЯ НАСКРІЗНИХ ЗМІСТОВИХ ЛІНІЙ НА УРОКАХ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ В ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ ЗАСОБАМИ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ

Актуальним завданням сучасної шкільної іншомовної освіти є реалізація компетентнісного підходу, який передбачає спрямованість навчального процесу на формування предметних і ключових компетентностей особистості. Застосування нових педагогічних технологій, у тому числі й ігрових, сприятиме підвищенню мотивації навчання іноземної мови, кращому усвідомленню та засвоєнню навчального матеріалу, всебічному розвитку дитини як творчої особистості.

Ігрова діяльність є провідною в дошкільному віці, але вона є значущою також і для учнів початкової школи. У грі в дітей формуються важливі компетентності, які будуть їм необхідні в житті. Як засвідчує педагогічний досвід, діти, які розвиваються через ігрову діяльність, мають добре розвинені навички спілкування, командної роботи, уміння генерувати нові ідеї, проявляти ініціативу, критично мислити й оперувати інформацією. Ігрова діяльність є системним засобом іншомовного навчання на початковому етапі, який спрямований на оптимальну побудову освітнього процесу та реалізацію передбачених завдань. Державний стандарт початкової освіти передбачає його організацію із застосуванням діяльнісного підходу на інтегрованій основі та з *переважанням ігрових методів у першому циклі (1–2 класи)* та на інтегровано-предметній основі у другому циклі (3–4 класи) [1].

Ігрова технологія є різновидом активної діяльності школярів, у процесі якої вони оволодівають суспільними функціями, стосунками й мовою як засобом спілкування між людьми. Використання ігрових технологій є одним

із основних способів мотивації усного іншомовного спілкування учнів початкової школи. Завдяки грі дитина розвивається всебічно. Можна виділити п'ять основних сфер її розвитку в ігровій діяльності: *когнітивний розвиток, емоційний розвиток, соціальний розвиток, фізичний розвиток, креативність*.

Навчальну діяльність учнів молодшого шкільного віку доцільно будувати на творчому використанні ігрових дій, котрі найбільше задовольняють їхні вікові потреби та інтереси. Гра у процесі оволодіння іноземною мовою не протирічить навчальній діяльності, а органічно пов'язана з нею і дозволяє закласти основи для формування основних компонентів: уміння бачити мету та діяти відповідно до неї, уміння контролювати й оцінювати свої дії та дії інших учнів.

На уроках іноземної мови ігрова діяльність сприяє реалізації певних методичних завдань, зокрема:

- 1) створенню психологічної готовності учнів до мовленнєвого спілкування;
- 2) забезпеченню багаторазового повторення мовного й мовленнєвого матеріалу;
- 3) підготовці до спонтанного мовлення через тренування учнів у виборі відповідного мовленнєвого варіанту;
- 4) розвитку предметних і ключових компетентностей, необхідних для життя.

Окрім того, ігрова діяльність є одним із засобів формування й розвитку наскрізних змістових ліній. Поняття «наскрізні змістові лінії» (НЗЛ) було введено для увиразнення окремих ключових компетентностей Нової української школи. Так, НЗЛ з іноземної мови окреслюють внутрішню структуру освітньої галузі, систематизують і конкретизують очікувані результати.

У новому Державному стандарті початкової освіти спільними для всіх компетентностей визначено такі вміння: *читання з розумінням, уміння висловлювати власну думку усно і письмово, критичне та системне*

мислення, творчість, ініціативність, здатність логічно обґрунтовувати позицію, вміння конструктивно керувати емоціями, оцінювати ризики, приймати рішення, розв'язувати проблеми, співпрацювати з іншими особами.

У Типовій освітній програмі для закладів загальної середньої освіти, розробленій під керівництвом О.Я. Савченко [2], у змісті іншомовної галузі «Іноземна мова» виокремлено чотири наскрізні змістові лінії іншомовної освіти, які частково корелюються з певними ключовими компетентностями, що відображено в таблиці.

Наскрізні змістові лінії	Ключові компетентності
1. Екологічна безпека та сталий розвиток.	1. Екологічна грамотність і здорове життя.
2. Громадянська відповідальність.	2. Соціальна та громадянська компетентності.
3. Здоров'я і безпека.	3. Екологічна грамотність і здорове життя.
4. Підприємливість і фінансова грамотність.	4. Ініціативність і підприємливість.

Що стосується альтернативної Типової освітньої програми початкової освіти «Іншомовна освіта», розробленої під керівництвом Р.Б. Шияна [3], то в ній виділено сім змістових ліній (не наскрізних), а саме: «Сприймання на слух», «Усна взаємодія», «Усне висловлювання», «Зорове сприймання», «Писемна взаємодія», «Писемне висловлювання», «Онлайн взаємодія». Тобто, йдеться про іншомовну комунікативну компетентність та її складники.

Стисло охарактеризуємо окреслені вище *наскрізні змістові лінії* та наведемо до кожної з них приклад гри, котра сприяє їх формуванню.

I. Наскрізна **«Екологічна безпека та сталий розвиток»** підсилює ключові компетентності, спрямовує діяльність учителя й учнів на формування соціальної активності, відповідальності й екологічної грамотності, усвідомлення сталого розвитку, готовності брати участь у

розв'язанні проблем довкілля і розвитку суспільства; конкретизує роботу зі збереження й захисту навколишнього середовища.

Обов'язковими результатами навчання цієї НЗЛ у початковій школі є: Обов'язковими результатами навчання цієї НЗЛ у початковій школі є: розуміння учнями необхідності приведення в порядок місця відпочинку (тема «Відпочинок і дозвілля»); цінування та бережливе ставлення до природи (тема «Природа та навколишнє середовище»); розуміння наслідків нераціональних дій людини на навколишнє середовище (тема «Людина»); виявлення ціннісного ставлення до природи під час подорожі (тема «Подорож»).

Для формування цієї лінії пропонуємо використовувати такі ігри: «Здогадайся», «Не знищуй», «Екологічний світлофор», «Чотири стихії».

Гра «Не знищуй»

Мета гри: формування ідеї цілісності природи, розвиток уміння розв'язувати *елементарні* екологічні проблеми.

Обладнання: картки.

Хід гри: на дошці або на плакаті зображено три вписаних кола. У колі посередині вчитель прикріплює картки із зображенням тварин і рослин. Потім пояснює, що це коло означає планету Землю, де живуть люди, тварини і рослини. Потім учитель дає команду жителям планети Земля: «У центрі буде побудовано місто. Звільніть територію і розмістіть усіх у двох інших районах (колах)». Після того як учні виконують це завдання, педагог дає іншу команду: «У другому районі будуть побудовані дороги, заводи, школи, дитячі садки. Розмістіть усіх у третьому районі».

Для стимулювання в учнів уміння аналізувати ситуацію та для з'ясування, як вони уявляють роль тварин у житті людей і природи, учитель пропонує обговорити ситуацію за допомогою запитань:

- У результаті чого тварини опинилися в цій ситуації?
- Як впливає людина на природу?
- Який зв'язок ви бачите між природою і здоров'ям людини?

II. Реалізація наскрізної змістової лінії «Громадянська відповідальність» сприяє формуванню основ відповідального ставлення до громади і суспільства. НЗЛ засвоюється в основному через колективну діяльність, яка поєднує іноземну мову з іншими навчальними предметами і розвиває в учнів готовність до співпраці, толерантність щодо різноманітних способів діяльності і думок. Це може бути дослідницька робота, робота в групі, проектна робота тощо.

Обов'язковими результатами навчання змістової лінії є розуміння учнями важливості допомоги батькам і необхідності виконання своїх обов'язків; оцінювання власних вчинків і вчинків інших людей; налагодження товариських стосунків з оточуючими людьми (тема «Я, моя родина і друзі»); врахування думки друзів при виборі того чи іншого виду відпочинку (тема «Відпочинок і дозвілля»); висловлювання про важливість допомоги тваринам і збереження природи (тема «Природа та навколишнє середовище»); прояв толерантного ставлення до людей (тема «Людина»); використання моделі поведінки, яка не суперечить правилам шкільного життя (тема «Школа та шкільне життя»).

Для реалізації НЗЛ пропонуємо використовувати такі ігри: «Право на ім'я», «Право на освіту», «Право на відпочинок і дозвілля», гра-подорож «Країна прав і обов'язків», «Хто я?»

Гра «Хто я?»

Мета гри: формування почуття власної гідності та поваги до себе й інших.

Обладнання: картки зі словами.

Хід гри: учитель перед початком гри пояснює, що кожна людина має право на ім'я (стаття 294 Цивільного кодексу України так і називається – **Право на ім'я**). Насамперед це означає право кожної людини з моменту її народження бути названою. Клас ділиться на 2–3 команди, кожен гравець якої отримує картку зі своїм ім'ям. У гру вступає перша команда. Усі гравці цієї групи представляються, називаючи своє ім'я і прізвище, трохи розповідають

про себе, відповідаючи на запитання: «Хто я?» (*хлопчик/дівчинка, син/дочка, місце проживання, хобі* тощо). Після цього всі картки з іменами гравців першої команди віддають гравцям-суперникам. Вони, порадившись, повинні правильно роздати картки гравцям першої команди та згадати ім'я і прізвище кожного, назвавши їх уголос. За кожну правильну відповідь команда отримує очко. Потім у гру вступає друга команда.

Наприкінці можна провести тематичну бесіду «Імена» за запитаннями:

- Тобі подобається твоє ім'я?
- Чи хотів/хотіла би ти, щоб тебе назвали інакше? Як?
- Чи знаєш ти, що імена «ростуть» разом з дітьми?
- Що таке ім'я по батькові?
- Назви своє повне ім'я та по батькові.
- Які імена та по батькові у твоїх батьків?
- Чи знаєш ти, що означає твоє ім'я?
- Як лагідно називає тебе мама, бабуся? тощо.

III. Реалізація наскрізної змістової лінії «**Здоров'я і безпека**» сприяє формуванню здоров'язбережувальної ключової компетентності, орієнтуючи на формування учня як емоційно стійкого члена суспільства, здатного вести здоровий спосіб життя і створювати навколо себе безпечне життєве середовище.

Обов'язковими результатами навчання змістової лінії є: виявлення учнями відповідального ставлення до власного здоров'я (тема «*Я, моя родина і друзі*»); розуміння базових правил безпечної поведінки (тема «*Відпочинок і дозвілля*»); розпізнавання позитивні та негативні чинники, що впливають на здоров'я людини; розуміння важливості дотримання правил гігієни, рухового

режиму та фізичного навантаження (тема «Людина»); розуміння необхідності дотримання чистоти та порядку у власному помешканні (тема «Помешкання»); розрізнення здорової та шкідливої їжі (тема «Харчування»); обрання безпечного шляху пересування (тема «Подорож»).

Пропонуємо для реалізації НЗЛ такі ігри: «Моє здоров'я», «Кольорова руханка», «Так чи ні?», «Склади рюкзак», «Світлофор».

Гра «Кольорова руханка»

Мета гри: формування поняття про фізичне здоров'я.

Обладнання: конструктор ЛЕГО.

Хід гри: Кожна дитина обирає 3–5 цеглинок різного кольору з конструктора ЛЕГО. За кожним кольором діти разом з педагогом закріплюють певний рух: *червоний* – плескати, *зелений* – стрибати, *коричневий* – тупотіти, *жовтий* – крутитися, *блакитний* – присідати тощо. (Можна заздалегідь написати або намалювати на дошці чи плакаті рухи, які відповідають певним кольорам. Таким чином діти швидше запам'ятають, які рухи потрібно виконувати).

Педагог або дитина називає колір. Учні, які мають цеглинку названого кольору, виконують відповідний рух. Після завершення гри можливі *запитання до учнів*:

- Яке завдання отримала зелена/червона/жовта цеглинка?
- Який колір виконував присідання/підскоки/тупотіння?
- Яке завдання виконувала найбільша кількість гравців?
- Які ще завдання на руханку ви можете запропонувати?

IV. Наскрізна змістова лінія «**Підприємливість і фінансова грамотність**» спрямована на розуміння молодим поколінням українців практичних аспектів фінансових питань: навчання їх заощадливості, раціонального використання коштів, планування витрат; стимулювання лідерських ініціатив, прагнення успішно діяти в технологічному швидкозмінному середовищі.

Обов'язковими результатами навчання змістової лінії є: прояв ініціативи та відповідальності у плануванні робочого дня (*тема «Я, моя родина і друзі»*); складання простого меню з корисних продуктів; раціональний розподіл коштів під час покупки (*тема «Харчування»*); вибір оптимального виду транспорту (*тема «Подорож»*); розуміння необхідності планування покупок на святкування в межах бюджету (*тема «Свята і традиції»*).

Для реалізації НЗЛ доцільне використання ігор: «Люди до людей», «Реклама дитячого кафе», «Математичне лото», «Аверс і реверс».

Гра «Реклама дитячого кафе»

Мета гри: формування вміння самостійно ініціювати пропозицію щодо виконання конкретних життєвих завдань або проблемних ситуацій.

Обладнання: картки зі зразками логотипів.

Хід гри: учитель звертається до дітей з пропозицією придумати назву дитячого кафе і намалювати його логотип (пояснює учням, що таке «логотип» і показує зразки логотипів, наприклад: «Київське метро», «Макдональдс», школа, сімейне кафе. Для прикладу педагог дає назви дитячих кафе в м. Києві («Мумі-кафе», «Бєбі-бар», «Дастоша», «Мегамоша» тощо) і м. Львові («Веселий Вулик», «Буратіно», «Ігроленд-кафе», «Тартак» тощо).

Після виконання завдання діти презентують свої напрацювання та самостійно визначають переможця.

Запропоновані ігри спрямовані на формування в учнів початкової освіти наскрізних змістових ліній у процесі оволодіння ними іноземною мовою. Їх доцільно ситуативно використовувати в усіх класах, починаючи з першого. При цьому зміст ігор має відповідати комунікативним потребам учнів, тематиці спілкування відповідно до чинної програми, вікові та рівневі підготовленості дітей. Зберігаючи наступність із дошкільним періодом дитинства, особливо важливо ефективно поєднувати гру з навчанням у

першому циклі початкової школи, коли відбувається поступова зміна одного виду основної діяльності на інший – ігрової на навчальну.

Використані джерела

1. Державний стандарт початкової освіти : Постанова Кабінету Міністрів України від 24 липня 2019 р. № 688. URL: <https://www.kmu.gov.ua/npas/pro-zatverdzhennya-derzhavnogo-standartu-pochatkovoyi-osviti>
2. Типова освітня програма для закладів загальної середньої освіти : *Іншомовна галузь. Іноземна мова* / розроблена під кер. О.Я. Савченко : Наказ МОН України від 21.03. 2018 р. № 268. URL: <https://mon.gov.ua/ua/osvita/zagalna-serednya-osvita/navchalniprogrami/navchalni-programi-dlya-pochatkovoyi-shkoli>
3. Типова освітня програма початкової освіти : *Іншомовна освіта* / розроблена під кер. Р.Б. Шияна : Наказ МОН України від 21.03. 2018 р. № 268. URL: <https://mon.gov.ua/ua/osvita/zagalna-serednya-osvita/navchalniprogrami/navchalni-programi-dlya-pochatkovoyi-shkoli>