

Полонська Тамара Костянтинівна
канд. пед. наук, старш. наук. співроб.
Інститут педагогіки НАПН України
Polonska@gmail.com

ПІДГОТОВКА ВЧИТЕЛЯ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ ДО РЕАЛІЗАЦІЇ ІНТЕГРОВАНИХ ЗМІСТОВИХ ЛІНІЙ У ЗАКЛАДАХ ЗАГАЛЬНОЇ СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ ЗАСОБАМИ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ

Процеси інтеграції України до європейського політичного, економічного й освітнього простору зумовлюють не тільки зростання попиту на фахівців, які володіють іноземною мовою на професійному рівні, але й підвищення вимог до якості їхньої іншомовної підготовки, яка б співвідносилася й відповідала світовим стандартам. Зокрема, учитель іноземної мови повинен мати загальнонаукові знання про мову як суспільне явище, про її зв'язок із мисленням, культурою, про систему та рівні мови, про сучасні напрями в лінгводидактиці, педагогіці і психології, а також уміти використовувати ці знання у процесі навчання іноземної мови учнів.

Нова українська школа (НУШ) відводить провідне місце вчителеві нової формації – умотивованому, успішному, відповідальному, який зможе стати агентом змін [1, с. 16]. У зв'язку з цим доречно говорити про нову роль учителя не лише як єдиного наставника та джерело знань, а як коуча, фасилітатора, консультанта, менеджера, модератора в індивідуальній освітній траєкторії учня. На педагогів початкової школи покладається особливе завдання – закласти надійне підґрунтя для навчання впродовж життя (lifelong education) з метою особистісної реалізації дитини. Сучасний учитель має бути здатним до інноваційної діяльності, творчого та самостійного мислення, готовим до впровадження нестандартних рішень, володіти низкою компетентностей.

Типова освітня програма для підвищення кваліфікації педагогічних працівників, розроблена на основі сучасної державної освітньої політики,

концепції НУШ і стратегії реформування початкової освіти, визначила профіль або опис базових компетентностей учителя початкової школи, до яких віднесено: *професійно-педагогічну, соціально-громадянську, загальнокультурну, мовно-комунікативну, психологічно-фасилітативну, підприємницьку та інформаційно-цифрову компетентності* [4]. Отже, програма передбачає підготовку вчителя НУШ до реалізації освітньої політики держави шляхом оволодіння новітніми практиками, технологіями, методиками, формами, методами професійної діяльності на засадах інноваційних освітніх підходів з урахуванням потреб педагогів, держави та глобалізованого світу.

Що повинен знати сучасний учитель іноземної мови, щоб ефективно використовувати ігрові технології для формування інтегрованих змістових ліній? Ігрова технологія є різновидом активної діяльності учнів, у процесі якої вони оволодівають суспільними функціями, стосунками й мовою як засобом спілкування між людьми. Використання ігрових технологій є одним з основних способів мотивації усного іншомовного спілкування учнів, особливо в початковій школі. Завдяки грі дитина розвивається гармонійно та всебічно. Основними сферами її розвитку в ігровій діяльності є: *когнітивний розвиток* (розвиток пам'яті, мислення, уваги, уяви, формування понять); *емоційний розвиток* (уміння контролювати свої емоції, перемагати і програвати, ставити і досягати цілей, відстоювати свою думку); *соціальний розвиток* (співпраця в команді, уміння домовлятися, спілкуватися, разом вирішувати поставлені завдання, допомагати один одного, підтримувати); *фізичний розвиток* (розвиток гнучкості, сили, спритності, витривалості, координації рухів); *креативність* (уміння фантазувати, будувати стратегії, знаходити ідеї та підходи для розв'язання проблемних завдань тощо).

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. Окрім того, перевагою використання ігрового методу навчання є універсальність ігор: їх можна застосовувати на будь-якому етапі

навчання іноземної мови, із будь-якими категоріями учнів, на різних етапах уроку.

Гра сприяє виконанню низки *методичних завдань*, серед яких: створення психологічної готовності, багаторазове повторення матеріалу, тренування – підготовка до спонтанного мовлення, формування та розвиток предметних і ключових компетентностей. Окрім того, ігрова технологія є одним із засобів формування й розвитку чотирьох інтегрованих або наскрізних змістових ліній, які є спільними для всіх шкільних предметів, у тому числі й для іноземної мови.

Коротко охарактеризуємо інтегровані змістові лінії (ІЗЛ) і запропонуємо перелік ігор для їх реалізації на уроках іноземної мови як у початковій школі, так і в 5–6 класах гімназії. Ігри дібрано з різних джерел (підручників, посібників, фахових журналів, Інтернету тощо), окремі з них розроблено нами самостійно.

ІЗЛ **«Екологічна безпека та сталий розвиток»** спрямована на формування в учнів відповідальності та екологічної грамотності, готовності брати участь у розв'язанні питань довкілля і розвитку суспільства. Ця лінія реалізується у процесі вивчення тем «Природа та навколишнє середовище», «Людина», «Відпочинок і дозвілля», «Подорож». Для формування зазначеної ІЗЛ пропонуємо використовувати *ігри*: «Здогадайся», «Не знищуй», «Екологічний світлофор», «Чотири стихії».

ІЗЛ **«Громадянська відповідальність»** сприяє формуванню свідомого громадянина й патріота своєї країни, основ відповідального ставлення до громади і суспільства. Вона реалізується при вивченні тем «Людина», «Я, моя родина і друзі», «Школа та шкільне життя», «Відпочинок і дозвілля», «Природа та навколишнє середовище». Для реалізації цієї лінії можна використовувати *ігри*: «Право на ім'я», «Право на освіту», «Право на відпочинок і дозвілля», гра-подорож «Країна прав і обов'язків», «Хто я?»

ІЗЛ **«Здоров'я і безпека»** спрямована на формування учня як повноцінного громадянина суспільства, здатного вести здоровий спосіб життя. Лінія формується у процесі вивчення тем «Харчування», «Людина»,

«Помешкання», «Я, моя родина і друзі», «Відпочинок і дозвілля», «Подорож». Для реалізації цієї лінії доцільними будуть *ігри*: «Моє здоров'я», «Кольорова руханка», «Так чи ні?», «Склади рюкзак», «Світлофор».

ІЗЛ **«Підприємливість і фінансова грамотність»** передбачає забезпечення кращого розуміння учнями практичних аспектів фінансових питань і розвиток їхніх лідерських ініціатив, що здійснюється під час оволодіння темами «Я, моя родина і друзі», «Свята і традиції», «Подорож», «Харчування». Для реалізації цієї лінії доцільно використовувати *ігри*: «Люди до людей», «Реклама дитячого кафе», «Математичне лото», «Аверс і реверс».

Для прикладу наведемо **екологічну гру «Рулетка живої природи»**.

Мета гри: розширити знання учнів про природу, активізувати та систематизувати лексичні одиниці з теми «Природа».

Обладнання: «рулетка».

Хід гри: учитель ставить «рулетку», на якій зроблено написи: “Trees” («Дерева»), “Bushes” («Кущі»), “Flowers” («Квіти»), “Fishes” («Риби»), “Birds” («Птахи»), “Animals” («Тварини»). Учні по черзі виходять і крутять «рулетку». Навпроти якого напису зупиниться стрілка, назви тих дерев, квітів, тварин тощо повинен озвучити учень, який крутив рулетку. Наприклад: “Flowers”: *rose, lily, poppy, tulip, snowdrop...*; *Animals: fox, tiger, bear, wolf, lion...*

Виграє той учень, який назве найбільше слів, не повторюючи слова попередніх учнів. Якщо не всі діти брали участь, то гра може продовжитися на наступному уроці, але вчитель пропонує учням заглянути до енциклопедій, підручників, Інтернету та знайшли назви, які ще не вживалися.

З іншими прикладами ігор до всіх інтегрованих змістових ліній пропонуємо ознайомитися в наших попередніх публікаціях [2; 3].

Запропоновані нами ігри доцільно використовувати в усіх класах, починаючи з першого. При цьому важливо враховувати мовні здібності учнів, їхні вікові зміни, а також особливості, характерні для кожного ступеня навчання.

Окрім того, зміст ігор має відповідати комунікативним потребам учнів і тематиці ситуативного спілкування відповідно до чинних навчальних програм.

Реалізацію кожної педагогічної гри доцільно здійснювати 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.

Гра у процесі навчання іноземної мови не суперечить освітній діяльності, а органічно пов'язана з нею і дозволяє закласти основи для формування основних компонентів навчання: уміння усвідомлювати мету і діяти відповідно до неї, уміння контролювати й оцінювати свої дії та дії інших учнів. Проте слід пам'ятати, що між ігровою та навчальною діяльністю повинен бути розумний баланс. Не заперечуючи важливості ігрової діяльності, варто зважати, що надмірне захоплення ігровими формами роботи на уроках іноземної мови в початковій школі може виробити в учнів дещо легковажне ставлення до предмета.

Список літератури

1. Нова українська школа. Концептуальні засади реформування середньої школи / М. Грищенко (заг. ред.). Київ : МОН України, 2016. 40 с.

2. Полонська Т. К. Ігрова діяльність як засіб формування ключових компетентностей здобувачів початкової освіти на уроках іноземної мови. *Проблеми сучасного підручника* : зб. наук. праць / ред. кол. ; голов. ред. О. М. Топузов. Київ : Пед. думка, 2018. Вип. 21. С. 334–346.

3. Полонська Т. К. Формування наскрізних змістових ліній на уроках іноземної мови в початковій школі засобами ігрових технологій. *Іноземні мови в школах України*. 2019. № 5. С. 5–8.

4. Типова освітня програма організації і проведення підвищення кваліфікації педагогічних працівників закладами післядипломної педагогічної освіти : Наказ МОН України від 15.01.2018 р. № 36. URL: https://drive.google.com/file/d/1mG7U91TLtuHS7aEaBW1B_MuTP5fdgIis/view