

підготовка в закладах освіти. 2007. №3. С. 6–9.

3. Піддячий М. І. Соціально-професійний розвиток: компетентності старшокласників та студентів. *Розвиток сучасної освіти і науки: результати, проблеми, перспективи*. / [Ред.: Ян Гжесяк, Іван Зимомря, Василь Ільницький]. – Конін; Ужгород; Бельско-Бяла; Київ : Посвіт, 2019. Т. VII: Ідентичність і свобода в освіті та науці. С. 107–110. URL: <https://lib.iitta.gov.ua/718203/>

4. Піддячий М. І. Освіта і наука України у вимірі громадянських суспільств: соціально-професійна орієнтація. *Неперервна професійна освіта: теорія і практика*. 2016. №3/4 (48–49). С. 59–65. URL: <http://npo.kubg.edu.ua/article/download/182325/182219>

5. Піддячий М. І. Історичні передумови та теоретичні засади профорієнтації школярів. *Педагогіка і психологія*. 2006. № 3 (52). С. 29–36. URL: <https://lib.iitta.gov.ua/8170/>

ФОРМУВАННЯ КЛЮЧОВИХ КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ УЧНІВ 5–6 КЛАСІВ ГІМНАЗІЇ НА УРОКАХ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ ЗАСОБАМИ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ

*Полонська Тамара,
канд. пед. наук, ст. наук. співробітник,
Інститут педагогіки НАПН України,
м. Київ, Україна*

Мета навчання іноземної мови в закладах загальної середньої 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 [2]. Формування іншомовної комунікативної компетентності учнів основної 5–6 класів гімназії 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.

Гра, як провідний вид діяльності дошкільника, не лише не втрачає свого значення в молодшому й середньому шкільному віці, а й продовжує розвивати

психічні функції учнів, насамперед уяву, пам'ять, мислення, увагу, навички спілкування в іграх із правилами тощо. Порівнюючи зі школярами початкових класів, ігрова діяльність підлітків є змістовнішою, більш усвідомленою та цілеспрямованою. Особливо яскраво учні проявляють свої здібності в колективних інтелектуальних іграх, що носять змагальний характер.

Ігрову технологію, що є ключовим поняттям нашої публікації, 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 учневі/учениці позицію суб'єкта власного учіння, інтенсифікацію пізнавальної діяльності, генералізацію його/її знань і вмінь із метою їх використання в нестандартних умовах.

У методиці навчання іноземних мов гру (часто вживається термін «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 [3, с. 59].

Конструктивною основою ігрової діяльності є ігрова ситуація, а фактором, що організує цю діяльність – проблемна ситуація. Остання характеризується творчим емоційним станом учнів, що виражається в аналізі ситуацій та 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.

Дидактичні ігри є найбільш поширеними в освітньому процесі гімназії, тобто «ігри, що проводяться в навчальних цілях, головними з яких є формування мовленнєвих навичок і вмінь, підвищення мотивації до вивчення мови, заучування готових фраз і ситуаційних кліше. У дидактичних іграх цілі

навчання досягаються через виконання ігрових завдань» [1, с. 62]. Отже, дидактичні ігри є засобом формування в учнів нових знань, умінь і навичок; вони сприяють розв'язанню комунікативних завдань навчання іноземних мов, відповідають психологічним і фізіологічним особливостям учнів 5–6 класів гімназії, ураховують їхні потреби та інтереси, розвивають спостережливість, увагу, пам'ять, мислення, мову, сенсорну орієнтацію, кмітливість тощо.

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.

У навчальній програмі з іноземних мов для 5–9 класів [2] акцентується увага на важливості оволодіння учнями десятьма ключовими компетентностями. Нами було виділено три види ігор, спрямованих на формування цих компетентностей у процесі вивчення іноземної мови учнями гімназії.

1. **Ігри для формування предметних компетентностей.** Провідною для оволодіння іноземною мовою учнями гімназії є ключова компетентність «*Спілкування іноземними мовами*», яка реалізується через предметну

іншомовну комунікативну компетентність та її складники (лінгвістичну, мовленнєву, соціолінгвістичну). Для формування та розвитку предметних комунікативних компетентностей доцільне використання ігор: «Соняшник», «Кубик погоди», «Країна», «Брейн-ринг», «Трансформація», «У бібліотеці», «Карусель» тощо.

2. Ігри для формування метапредметних компетентностей. Йдеться про компетентності, які можуть формуватися відразу засобами усіх шкільних навчальних предметів. До метапредметних віднесено такі чотири компетентності: *«Уміння вчитися упродовж життя»*, *«Ініціативність і підприємливість»*, *«Екологічна грамотність і здорове життя»*, *«Соціальна та громадянська компетентності»*.

Формування метапредметних компетентностей можуть забезпечити ігри: «Здогадайся», «Не знищуй», «Екологічний світлофор», «Чотири стихії». «Право на ім'я», «Право на освіту», «Право на відпочинок і дозвілля», гра-подорож «Права дитини», «Хто я?», «Моє здоров'я», «Склади рюкзак», «Люди до людей», «Реклама дитячого кафе», «Математичне лото», «Орел і решка» тощо.

3. Ігри для формування інших ключових компетентностей. До цих компетентностей ми віднесли ті, що не ввійшли до предметних і метапредметних, але є серед десяти ключових компетентностей, зокрема: *«Спілкування державною (і рідною у разі відмінності) мовами»*, *«Математична компетентність»*, *«Основні компетентності у природничих науках і технологіях»*, *«Інформаційно-цифрова компетентність»*, *«Обізнаність та самовираження у сфері культури»*.

Для формування зазначених ключових компетентностей пропонуємо використовувати на уроках іноземної мови такі ігри: «Перекладач», «Чарівний пазл», «Уяви, що ти художник», «Що в посилці?», «Невгамовні малюки» тощо.

Отже, ігрова діяльність є дійовим засобом формування предметних, метапредметних та інших ключових компетентностей. Використання ігрових технологій у процесі навчання іноземної мови активізує підлітків, стимулює

їхні позитивні емоції, знімає психологічні бар'єри, що перешкоджають іншомовному спілкуванню, спонукає до ефективної взаємодії один з одним, тим самим підвищуючи мотивацію до оволодіння іноземною мовою. Ігри створюють відповідно до вимог навчальної програми з урахуванням психологічних особливостей та пізнавальних можливостей учнів, і своїм змістом мають бути спрямовані на розвиток умінь і навичок іншомовного спілкування.

Ключові слова: іноземна мова, ключові компетентності, ігрові технології, учні гімназії.

Список використаних джерел

1. Азимов Э. Г., Щукин А. Н. Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам). Москва : ИКАР, 2009. 448 с.

2. Навчальні програми з іноземних мов. 5–9 класи : Наказ МОН України від 07.06.2017 № 804. URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/programy-5-9-klas/programi-inozemni-movi-5-9-12/06/2017.pdf/804/17>

3. Стронин М. И. Обучающие игры на уроках английского языка : пособие для учителя. Москва : Просвещение, 1984. 111 с.

НАВЧАННЯ ІСТОРІЇ І ГРОМАДЯНСЬКОЇ ОСВІТИ: ОКРЕМІ ЧИ ІНТЕГРОВАНІ КУРСИ

*Пометун Олена,
докт. пед. наук, професор,
Інститут педагогіки НАПН України,
м. Київ, Україна*

Поняття «інтеграція» використовується в різних сферах: економіці, політиці, освіті, соціальній сфері, сучасних технологіях тощо. У перекладі з латинської інтеграція означає відтворення, відновлення цілого. Виникла інтеграція як явище фундаментальних наук на тлі своєї протилежності – диференціації.

Із позиції системного підходу інтеграцію розглядають як взаємодію двох або більше систем (за умови їхньої цільової та функціональної однотипності) і