**УДК 371.3:81′243: 373.3**

Людмила Покорна

**ІННОВАЦІЙНІ НАПРЯМКИ РОЗВИТКУ МЕТОДИКИ НАВЧАННЯ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ**

Потужний потік нової інформації, реклами, застосування комп'ютерних технологій на телеба­ченні, розповсюдження ігрових приставок, елек­тронних іграшок і комп'ютерів впливають на вихо­вання дитини і її сприйняття навколишнього світу. Істотно змінюється і характер улюбленої практич­ної діяльності — гри, улюблені герої й захоплен­ня. Раніше інформацію з певної теми дитина могла отримати в різних джерелах: підручник, довідкова література, лекція вчителя, конспект уроку. Але з огляду на сучасні реалії вчитель має вно­сити в навчальний процес нові методи подачі, ін­формації. Постає запитання, навіщо це потрібно. Мозок дитини, налаштований на отримання знань у формі розважальних програм по телебаченню, набагато легше сприйме запропоновану на уроці інформацію за допомогою медіа засобів.

Роль інноваційних технологій під час навчання іноземної мови молодших школярів вивчали В.В.Копилова, Е.Б.Шевченко, С.А.Дишляєва та інші. Мета статті дослідити особливості навчання через співпрацю з застосуванням комп'ютерних технологій та технологій ситуативного моделювання засобами гри і проекту.

Необхідно навчити кожну дитину за короткий проміжок часу освоювати, перетворювати й ви­користовувати в практичній діяльності величезні масиви інформації. Дуже важливо організувати процес навчання так, щоб дитина активно, із ці­кавістю й захопленням працювала на уроці, бачи­ла плоди своєї праці й могла їх оцінити. Допомогти вчителю в розв'язанні цього непро­стого завдання може поєднання традиційних мето­дів навчання й сучасних інформаційних технологій, у тому числі й комп'ютерних. Адже використання комп'ютера на уроці дозволяє зробити процес навчан­ня мобільним, диференційованим та індивідуальним.

 Поєднуючи в собі можливості телевізора, відеомагнітофона, книги, калькулятора, універсальної іграшки, здатної імітувати різні ігри, сучасний комп'ютер разом із тим є для дитини рівноправним партнером, спроможним дуже тонко реагувати на її дії й запити, якого так часом не вистачає. З іншо­го боку, цей метод навчання є досить привабливим і для вчителів: допомагає їм краще оцінити зді­бності й знання дитини, зрозуміти її, спонукає шу­кати нові, нетрадиційні форми й методи навчання.

Будь-яка педагогічна технологія — це інфор­маційна технологія, оскільки основу технологіч­ного процесу навчання складає отримання й пере­творення інформації. Більш вдалим терміном для технологій навчан­ня, що використовують комп'ютер, є комп'ютерна технологія. Комп'ютерні тех­нології навчання — це процес підготовки й пере­дачі інформації учням засобами комп'ютера [1,c.36].

Під час підготовки до уроку із використанням інформаційно-комунікативних технологій учитель не має забувати, що це урок, а зна­чить складає план уроку, виходячи з його цілей, від­бираючи навчальний матеріал, він має дотримувати основних дидактичних принципів: систематичності й послідовності, доступності, диференційованого підходу, науковості тощо. При цьому комп'ютер не замінює вчителя, а тільки доповнює його. Такому уроку властиві: принцип адаптивності — пристосування комп'ютера до індивідуальних особливостей ди­тини; керованість — у будь-який момент можлива корекція вчителем процесу навчання; інтерактивність і діалоговий характер на­вчання — інформаційно-комунікативних технологій можуть «відгукуватися» на дії учня й учителя; «вступати» із ними в діалог, що й становить головну особливість методик комп'ютерного навчання; оптимальне поєднання індивідуальної й гру­пової роботи; підтримання в учня стану психологічного ком­форту під час спілкування з комп'ютером; необмежене навчання — зміст, його інтерпре­тації й додаток можуть бути значними.

При цьому комп'ютер виконує такі функції:

1. Як учитель - це: джерело навчальної інформації; наочний посібник; тренажер; засіб діагностики й контролю.

2. Як робочий інструмент - це: засіб підготовки текстів, їх зберігання; графічний редактор; засіб підготовки диспутів; обчислювальна машина з великими можли­востями [1,c.38].

Інтерактивні технології передбачають запла­нований результат, окремі прийоми, що стиму­люють інтерес, посилюють розумові можливості та ефективність засвоєння інформації, розвива­ють комунікативні навички учнів, дозволяють їм навчитися запобігати конфліктів і успішно вихо­дити з конфліктних ситуацій, учать дітей само­стійно шукати інформацію, вимагають від них творчого підходу до розв'язання завдань. Інтер­активні технології принципово змінюють схему комунікації в навчальному процесі. Вони орієнтовані на реалізацію пізнавальних інтересів і потреб особистості, тому особливу увагу приділяють ор­ганізації процесу ефективної комунікації, у якій учасники процесу взаємодії більш мобільні, від­криті й активні. Навчання через співпрацю — один із найбільш ефективних шляхів об'єднання учнів різного рів­ня мовленнєвої підготовленості, що сприяє на­вчанню всіх учнів [3,c.45].

 Ефективність будь-якої технології багато в чому залежить від того, наскільки правильно обрано спосіб взаємодії, форму комунікації учас­ників навчального процесу. Парну й групову роботу організовують на уро­ках як засвоєння, так і закріплення знань, умінь і навичок. Навчання через співпрацю — один із найбільш ефективних шляхів об'єднання учнів різного рівня мовленнєвої підготовленості, що сприяє навчанню всіх учнів. Можливість висловити свої власні ідеї у зруч­ній для них, творчо продуманій формі надає учням проектна робота, яка дає додатковий імпульс, сти­мул для вивчення іноземної мови, особливо в по­чатковій школі.

Технології ситуативного моделювання — мож­ливо, найбільш поширений тип навчання в по­чаткових класах — передбачають побудову про­цесу навчання за допомогою включення в гру, щоб учень міг організувати свою мовленнєву діяльність у її продуктивних рецептивних ви­дах адекватно до ситуації спілкування. Потреби молодшого школяра в грі цілком закономірні. Адже початкові класи є стиком двох психологічних домінант: ігрової діяльності й навчаль­ної. Ігрова модель навчання покликана реалі­зовувати, крім головної дидактичної мети, такі цілі: забезпечення контролю емоцій; надання дитині можливості самовираження; розвиток уяви; надання можливості одержання навичок співпраці; надання можливості висловити власну думку.

Гра є одночасно й цікавим видом роботи, й аналогом мовних вправ для вчителя, завдя­ки яким розвивають навички всіх видів мов­леннєвої діяльності. Спостереження свідчать: настанова на гру, яка відповідає віковим інте­ресам дітей, викликає в них позитивний настрій і стимулює готовність до іншомовної діяльності як до засобу проведення гри. Подання серйоз­них навчальних завдань у початкових класах у доступній, привабливій і розважальній фор­мі зумовлює мимовільний характер засвоєння мовного матеріалу й стереотипів мовленнєвої поведінки в типових ситуаціях іншомовного спілкування. Навчання іноземної мови в почат­ковій школі має передбачати широкий діапазон ігрових вправ, потенційно спроможних стиму­лювати мовленнєві й мовні дії дітей в ігровій формі, а саме:

* рольові ігри, змістом яких є стосунки між людьми;
* пізнавально-художні дидактичні ігри *(«По­слухай і намалюй», «Намалюй і розкажи» тощо);*
* рухливі дидактичні ігри з інтелектуальним навантаженням *(гра з м'ячем, скакалкою, що супроводжують виконанням певної мовленнє­вої дії; гра-пантоміма, яка ілюструє певні дії людей, тварин тощо);*
* ігри-драматизації змісту пісень, віршів, тек­сту, казки тощо;
* лексичні та граматичні ігри з елементами змагання, побудовані за принципом «снігової грудки» *(«Хвальки», «Мовленнєвий ланцю­жок» );*
* ігри-змагання між командами, окремими учнями, парами, групами;
* ігри-конкурси: на кращого читця, актора, диктора радіо, гіда тощо;
* інтелектуальні автентичні ігри за правилами *("Bingo", "I Spy");*
* спокійні інтелектуальні ігри *(відгадування кросвордів, ребусів, мовних загадок; віктори­ни, комп'ютерні ігри тощо).*

Дуже важливо, що інтерактивні форми роботи на уроці, релаксаційні паузи в

процесі навчан­ня дають можливість поліпшити контроль за збереженням і поліпшенням фізичного й пси­хологічного здоров'я. Інтерактивне навчання має свої сильні та слаб­кі сторони. Існують певні проблеми його застосу­вання, а саме: на вивчення невеликого обсягу ін­формації потрібно багато часу, результати роботи менш прогнозовані, існує необхідність подальшо­го коригування знань, умінь і навичок учнів. Але разом із тим, воно є одним із найбільш дієвих засобів підвищення ефективності навчаль­ного процесу в початковій школі.

Дуже важливо, що інтерактивні форми робо­ти на уроці (створюють комфортне навчання), ре­лаксаційні паузи в процесі навчання (дозволяють знімати втомлюваність і активізують діяльність головного мозку) дають можливість поліпшити контроль за збереженням і поліпшенням фізично­го й психологічного здоров'я молодшого школяра.

Проект — це спеціально організований учите­лем комплекс дій, які учні самостійно виконують і завершують створенням творчого продукту. За допомогою проектної методики на уроці можна досягти одразу декількох цілей - розширити вокабуляр учнів, закріпити вивчений лексико-гра­матичний матеріал, створити на уроці атмосферу свята, доброзичливості, радості. Роботу

Над проектом. можна будувати в групах або індивідуаль­но. Вона складена з чотирьох етапів [2,c.98].

1. Підготовчий етап *(вибір і обговорення теми проекту, ознайомлення з новим мовленнєвим матеріалом, його автоматизація, розроблян­ня структури проекту, обговорення кінцевого продукту та способу його презентації).*
2. Робочий етап *(збирання інформації, самостій­не виконання проекту вдома чи колективне виконання в класі).*
3. Презентація *(обговорення способів презента­ції, безпосередня презентація проекту).*
4. Підбиття підсумків *(обговорення проекту, оці­нювання, аналіз результатів).*

Тобто проектна діяльність може охоплювати як усю підтему, так і один урок (міні-проекти). Проект для учнів початкової школи має складати­ся з ілюстрації, власного малюнка або саморобки й тексту-повідомлення щодо теми. Кожен учень підбирає такі матеріал і тему для свого проекту, що будуть цікавими для нього самого. Під час роботи над проектом на кожному етапі можна й корисно використовувати інші інтерак­тивні технології. Наприклад, презентацію проек­тів можна проводити у формі рольової гри, дискусії, «Мозаїки» або «Кола ідей» тощо.

Таким чином в ході ознайомлення з новим матеріалом та його закріплення можна застосовувати всі типи новітніх технологій. Технології колективно-групового навчання пе­редбачають одночасну спільну (фронтальну) робо­ту всього класу. Технології дискутування мають велику освітню й виховну цінність. Діти вчаться глибо­кого розуміння проблеми, самостійної позиції, оперування аргументами, критичного мислен­ня, здатності враховувати думку інших, краще розуміти одне одного. Найбільшу популярність такий тип має на старшому етапі, але діти мають учитися дискутувати ще з молодшого шкільного віку.

**СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ**

1. Дишляєва С.А. Роль інформаційно-комунікативних технологій. — Англійська мова в початковій школі / С.А.Дишляєва. — № 7, 2013. — С.36-38.
2. Копилова В. В. Методика проектной работы на уро­ках английского языка : методическое пособие / В. В. Копылова. — М. : Дрофа, 2003. — 96 с.
3. Шевченко Е. Б. Використання інтерактивних техно­логій для розвитку пізнавального інтересу на уро­ках англійської мови // Англійська мова і літера­тура. — 2005. — № 24. — С.42-48.

*Людмила Покорна*

*ІННОВАЦІЙНІ НАПРЯМКИ РОЗВИТКУ МЕТОДИКИ НАВЧАННЯ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ*

 Збільшення впливу медіа технологій на дитину впливає сприйняття навколишнього світу. Використання комп'ютера на уроці дозволяє зробити процес навчання мобільним. Комп'ютер стає для дитини рівноправним партнером. Навчання через співпрацю — один із найбільш ефективних шляхів об'єднання учнів різного рівня мовленевої підготовки. Цієї меті відповідає застосування технології ситуативного моделювання засобами гри та проекту поряд з традиційними методами навчання.

*Людмила Покорная*

*ИННОВАЦИОННЫЕ НАВПРАВЛЕНИЯ РАЗВИТИЯ МЕТОДИКИ ОБУЧЕНИЯ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ*

 Увеличение влияния медио технологий на ребёнка влияет на восприятие внешнего мира. Использование компьютера на уроке позволяет сделать процесс обучения мобильным. Компьютер становится для ребёнка равноправным партнёром. Обучение через сотрудничество — один из самых эффективных путей объединения учеников разного уровня речевой подготовки. Этой цели отвечает использование технологий ситуативного моделирования с помощью игры и проекта наряду с традиционными методами обучения.

*Lydmila Pokorna*

*INNOVATIVE TRENDS OF DEVELOPPING FOREIGN LANGUAGES TEACHING METHODS OF YOUNGER PUPILS*

 Increasing influence of media technologies on a child affects the perception of the outward space. Computer use by a child at lesson makes the process of teaching movable. Computer becomes an equal partner for a child. Teaching through cooperation is one of the most effective ways of uniting pupils of different of speech ability. The use of situation modeling technologies with the help of a play and project side by side with the traditional methods of teaching satisfy this aim .