

на проблемне, програмоване та інноваційне навчання. Позитивні риси технологізації навчального процесу (діагностична постановка цілей, наявність критеріальної поточної і підсумкової оцінки, алгоритмізація навчання, гарантований кінцевий результат) спричиняють поширення використання інноваційних технологій у педагогічній практиці.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Беспалько В. П. Слагаемые педагогической технологии / В. П. Беспалько. – М. : Просвещение, 1989. – 192 с.
2. Ващенко Л. М. Управління інноваційними процесами / Л. М. Ващенко // Директор школи. – 2007. – № 23–24(455–456). – С. 10–11.
3. Гончаренко С. У. Український педагогічний словник / С. У. Гончаренко. – К. : Либідь, 1997. – 376 с.
4. Гузеев В. В. Основа авторской технологии / В. В. Гузеев // Народное образование. – 1997. – № 9. – С. 33–40.
5. Даниленко Л. І. Інноваційна педагогіка: до практики через теорію / Л. І. Даниленко // Директор школи, ліцею, гімназії. – 2000. – № 1. – С. 36–38.
6. Енциклопедія освіти / за ред. В. Г. Кременя. – К. : Юрінком Інтер, 2008. – 1040 с.
7. Педагогічні технології: теорія та практика : [навч.-метод. посіб.] / К. О. Вовк [та ін.] ; ред. М. В. Гриньова. – Полтава : АСМІ, 2006. – 230 с.
8. Підласий І. Педагогічні інновації / І. Підласий, А. Підласий // Рідна школа. – 1998. – № 12. – С. 3–17.
9. Підготовка вчителя до впровадження нових технологій навчання в сільській початковій школі / О. А. Біда [та ін.] ; заг. ред. О. М. Побірченко. – К. : Науковий світ, 2002. – 230 с.
10. Поніманська Т. І. Готовність до педагогічних інновацій – показник гуманного мислення педагога / Т. І. Поніманська // Інновації в сучасному педагогічному процесі: теорія та практика : зб. статей за матеріалами Всеукр. наук.-практ. конф. (Луганськ, 21–22 груд. 1999 р.). – Луганськ, 1999. – С. 133–136.
11. Професійна освіта : словник : навч. посіб. / уклад. : С. У. Гончаренко [та ін.] ; за ред. Н. Г. Ничкало. – К. : Вища школа, 2000. – 380 с.
12. Сафіулін В. І. Інноваційний пошук нових технологій навчання / В. І. Сафіулін // Інноваційні пошуки в сучасній освіті ; за ред. Л. І. Даниленко, В. Ф. Паламарчук. – К. : Логос, 2004. – С. 53–64.
13. Селевко Г. К. Энциклопедия образовательных технологий : в 2 т. / Г. К. Селевко. – М. : НИИ школьных технологий, 2006. – Т. 2. – 816 с.
14. Слободчиков В. И. Проблемы становления и развития инновационного образования / В. И. Слободчиков // Инновации в образовании. – 2003. – № 2. – С. 4–18.
15. Rogers E. M. Diffusoin of innovations / Rogers E. M. – Free Press, 1983. – № 4.

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 С. А. Дишляєва, В. В. Копилова, Е. Б. Шевченко 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, с. 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-комунікативні технології 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, с. 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, с. 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 організують 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, с. 98]:

I. Підготовчий етап (*вибір і обговорення теми проекту, ознайомлення з новим мовленнєвим матеріалом, його автоматизація, розроблення структури проекту, обговорення кінцевого продукту та способу його презентації*).

II. Робочий етап (*збирання інформації, самостійне виконання проекту вдома чи колективне виконання в класі*).

III. Презентація (*обговорення способів презентації, безпосередня презентація проекту*).

IV. 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 / С. А. Дишляєва // *Англійська мова в початковій школі*. – 2013. – № 7. – 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 / Шевченко Е. Б. // *Англійська мова і література*. – 2005. – № 24. – С. 42–48.