

Юлія Лукинюк  
м. Чернівці

Науковий керівник: к.ф.н., доц. Грижак Л.М.

## ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ЯК ЗАСОБУ ПІДВИЩЕННЯ ЕФЕКТИВНОСТІ УРОКІВ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ В НУШ

*У статті проаналізовано та з'ясовано наскільки інтерактивні технології навчання відповідають сучасним вимогам НУШ та підвищують ефективність навчання на уроках англійської мови. Також у роботі наведено приклади застосування інтерактивних технологій під час пробного навчання у початковій школі та результати ефективності їх застосування.*

**Ключові слова:** англійська мова, інтерактивні технології, НУШ, методика.

**Summary.** *The article analyzes and clarifies the extent to which interactive learning technologies meet the modern requirements of the new Ukrainian school and increase the effectiveness of learning in English lessons. The paper also presents examples of the use of interactive technologies during pilot training in primary school and the results of the effectiveness of their use. The main task of interactive technologies is to make the learning process interesting and exciting for all participants. There are many varieties of interactive techniques and methods, however, not all are appropriate for use in primary school. Interactive technologies also help to achieve the educational goal according to the new state standard of general primary education on the formation of foreign language communicative competence for direct and indirect intercultural communication, which ensures the development of other key competencies and meets different life needs of the learner. After analyzing a number of papers and taking into account the experience of English teachers, it was found that interactive technologies and methods are really effective in English lessons in primary school. When used skillfully, they can lead to the desired results and develop in the child all the qualities necessary for continued existence in society. The use of interactive technologies in teaching*

*English plays an important role, they greatly improve students' speech skills, form the ability to make collective and independent decisions, enhance research skills, stimulate creative and intellectual decisions, provide intensive speech practice for students.*

**Key words:** *English language, interactive technologies, new Ukrainian school, methods.*

**Постановка проблеми.** Активна зміна освітньої системи, державних стандартів про освіту та впровадження Нової Української Школи (НУШ) зумовлюють значні перетворення в освітньому процесі. «Концепція «Нова українська школа» – це якісно нова цільова програма розвитку загальної середньої освіти, що передбачає трансформацію змісту, організації освітнього процесу, дидактико-методичного його забезпечення, підходів до оцінювання освітніх результатів у напрямі посилення особистісної орієнтації освіти, її розвивального, компетентнісного, демократичного характеру» [6, с. 4].

Згідно з оновленим державним стандартом початкової загальної освіти, «метою іншомовної освіти є формування іншомовної комунікативної компетентності для безпосереднього та опосередкованого міжкультурного спілкування, що забезпечує розвиток інших ключових компетентностей та задоволення різних життєвих потреб здобувача освіти» [3, с. 5]. У зв'язку з цим підвищується значимість і популярність використання інноваційних форм навчання, націлених на вдосконалення процесу оволодіння знаннями, пошук інтерактивних технологій і форм навчання, які сприяють досягненню високого рівня активності учнів.

Проте, серед цілої низки інтерактивних технологій методисти до сих пір не змогли виділити ті, які є найбільш ефективними для учнів НУШ.

**Аналіз досліджень.** Інтерактивні методи і прийоми навчання набули популярності серед науковців у 80-90-х роках ХХ ст., коли методисти розглядали різноманітні способи залучення учнів до навчально-пізнавальної діяльності, стверджують О.Вербицька [2], А.С. Нісімчук [8], О.Я. Савченко [10].

Услід за О.І. Пометун, «інтерактивне навчання – це спеціальна

форма організації пізнавальної діяльності, метою якої є створення комфортних умов навчання, що дають змогу тому, хто навчається, відчути свою успішність та інтелектуальну спроможність» [9, с. 9]. Аналогічне розуміння інтерактивного навчання демонструє і М.В. Кларін, який стверджує, що «це спеціальна форма організації пізнавальної діяльності учнів, що включає конкретні цілі, а саме створення комфортних умов навчання, за допомогою яких учень відчуває свою успішність, свою інтелектуальну спроможність, що робить продуктивним сам процес навчання» [4, с. 6].

На думку С.О. Сисоевої, інтерактивні технології включають принципи «діалогічної взаємодії, кооперації та співробітництва, активно-рольової (ігрової) і тренінгової організації навчання» [11, с. 36].

У дослідженні Т.І. Коваль та Н.П. Кочубей поняття інтерактивних технологій трактується як «цілісна та інтегративна система процесу навчання, яка передбачає відповідно до цілей і змісту навчання комплексне застосування відібраних за принципами доцільності впровадження та взаємного доповнення інтерактивних методів, засобів і форм навчання з метою досягнення заздалегідь спланованого навчального результату» [5, с. 161].

Однак, незважаючи на великий обсяг теоретичного та практичного матеріалу щодо використання методів та технологій інтерактивного навчання, ця сфера методики має широку площину для подальшого дослідження.

**Метою статті** – є з'ясувати наскільки інтерактивні технології навчання відповідають сучасним вимогам НУШ та підвищують ефективність навчання на уроках англійської мови.

**Виклад основного матеріалу.** Термін «інтерактивні технології» тісно пов'язаний із поняттями «інтерактивні методи» та «інтерактивне навчання», оскільки «інтерактивний» походить від англ. «interact» («inter» – «взаємний», «act» – «діяти»). Інтерактивне навчання передбачає навчання через ведення діалогу, під час якого відбувається взаємодія учасників педагогічного процесу з метою взаєморозуміння, спільного вирішення навчальних завдань, розвитку особистісних якостей учнів. Інтерактивні методи навчання передбачають колективну роботу учнів та роботу малими групами [7; 8].

Одним із найбільш вживаних інтерактивних методів є робота в парах. О.І. Пометун та Л.В. Пироженко зазначають, що ця технологія роботи є «особливо ефективна на початкових етапах навчання учнів роботі у малих групах, її можна використовувати для досягнення будь-якої дидактичної мети: засвоєння, закріплення, перевірки знань тощо. За умов парної роботи всі діти в класі отримують рідкісну за традиційним навчання можливість говорити, висловлюватись» [9, с. 27-28]. При роботі в парах учні взаємодіють між собою, висувають ідеї, знаходять вирішення проблем тощо.

Робота в парах відповідає всім принципам підходу «педагогіки партнерства» НУШ: «• повага до особистості; • доброзичливість і позитивне ставлення; • довіра у відносинах; • діалог – взаємодія – взаємоповага; • розподілене лідерство (проактивність, право вибору та відповідальність за нього, горизонтальність зв'язків); • принципи соціального партнерства (рівність сторін, добровільність прийняття зобов'язань, обов'язковість виконання домовленостей)»

Технологія роботи в парах є базою для таких видів роботи, як один проти одного, один – вдвох – всі разом, «Думати, працювати в парі, обмінятися думками» за дослідженнями О.І. Пометун та Л.В. Пироженко [9, с. 27-28].

Згідно з Державним стандартом початкової загальної освіти [3, с. 4], учень має оволодіти низкою компетентностей для успішного ствердження та розвитку в суспільстві. Також в документі зазначено, що «спільними для всіх ключових компетентностей є такі вміння, як 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» [3, с. 5].

Інтерактивні технології виступають інструментом для оволодіння вищезгаданих компетентностей починаючи з молодшого шкільного віку. Такі інтерактивні технології як «два – чотири – всі разом», «карусель», синтез думок та спільний проект доречні у застосуванні для досягнення даної мети. До прикладу, суть технології «два – чотири – всі разом» полягає в тому, що всі

учні працюють над запитанням для обговорення, дискусією тощо. На думку О.І. Пироженко та Л.В. Пометун, цей метод «ефективний для розвитку навичок спілкування в групі, вмінь переконувати та вести дискусію» [9, с. 29]. Після пояснення питання чи фактів, вчитель дає учням 1-2 хвилини для обдумування можливих відповідей. Опісля, учні об'єднуються в пари, діляться своїми ідеями, та приходять спільного вирішення проблеми. Потім, пари об'єднуються у четвірки, обговорюють попередньо досягнені рішення щодо поставленої проблеми та приймають нове спільне рішення. Коли робота в четвірках закінчена, учні розпочинають колективне обговорення всім класом.

Під час пробного навчання ми застосовували технологію «два – чотири – всі разом» для вивчення та обговорення теми *My day* у 3 класі. Після повторення лексики та прослуховування пісні учні були об'єднані в пари для створення колективної розповіді про день Елізабет. Об'єднавшись в пари та отримавши декілька малюнків з різними видами діяльності, учні повинні були покласти їх в правильному порядку та утворити відповідні речення (*Elisabeth gets up at 8 o'clock. She has breakfast. She brushes her teeth.*). Під час роботи вони використовували вивчену раніше лексику та тренували вживання Present Simple. Потім ми об'єднали учнів у четвірки, де вони порівняли утворені речення та отримали наступні малюнки для роботи разом. Через 2 хвилини роботи в четвірках учні перейшли до колективного опису наступних малюнків. У результаті, вони навчилися говорити про розпорядок дня, тренуючись використовувати дієслова в теперішньому часі. Використання цієї технології надало можливість застосовувати знання на практиці та підвищило зацікавленість учнів до теми.

Із досвіду вчителів дізнаємось, що така технологія, як «Незакінчені речення» є досить дієвою особливо у початковій школі. До прикладу, вчитель Новостародубської ЗШ I-III ст. у своїй статті демонструє успішний приклад застосування інтерактивних технологій і методів: «при вивченні в 2 класі дієслова «*can*» (можу), вчитель говорить «*I can ...*» (я можу...), «*Dog can...*», а учень сам доповнює речення [11, с. 7].

Застосовуючи цю технологію на практиці під час повторення конструкції *have got/has got* у 3 класі, ми помітили, як учні

намагаються швидше запам'ятати матеріал та утворити речення швидше за інших. Для виконання завдання учні були об'єднані у четвірки для короткої гри. Завданням кожної четвірки було дати відповіді на питання вчителя швидше за інші групи, використовуючи таблицю. До прикладу, на питання *Has Steve got puzzles?* учні знаходили в таблиці знак «так» (☑) або «ні» (☒) та продовжували речення *He...* використовуючи конструкцію та раніше вивчені слова. У результаті та група, яка сформулювала найбільше правильних відповідей, була переможцем. Виконання цієї вправи сприяло формуванню навичок спілкування в групі, співпраці та ініціативності.

Неабиякою популярністю серед технологій ситуативного моделювання користуються рольова гра, драматизація та програвання сценки. Оскільки учні початкових класів на етапі раннього шкільного віку потребують ігрових активностей, то саме ці технології імітують гру із призначенням ролей учасникам і учасницям, надаючи їм можливість діяти «наче насправді». О.І. Пометун та Л.В. Пироженко стверджують, що метою рольової гри є «визначити ставлення до конкретної життєвої ситуації, набути досвіду шляхом гри, допомогти навчитися через досвід та почуття» [9, с. 47].

Варто зауважити, що в західній дидактиці поступово відмовляються від терміну «гра», що асоціюється з розвагами, а вживають терміни «симуляція», «імітація» тощо. «Дітей треба вчити не граючи, а серйозно, з почуттям відповідальності. Учитель має так добре і мистецьки виконувати роль, щоб діти забули про свою потребу в грі» зауважував Ш. О. Амонашвілі [1, с. 187].

Учасникам навчального процесу за ігровою моделлю надається максимальна свобода інтелектуальної діяльності, яка обмежується лише визначеними «правилами гри». Вчитель виступає і як інструктор (ознайомлення з правилами гри, консультації під час її проведення), і як суддя-рефері (коректування і поради з розподілу ролей), і як тренер (підказки учням для прискорення гри), головуєчий, ведучий.

Застосування рольових ігор на уроках англійської мови не лише допоможе вмотивувати учнів долучитися до процесу навчання, а й розвивати навички приймання нестандартних рішень, допомогти висувати нові оригінальні ідеї, виховувати творчу особистість та

навчити учня взаємодіяти з іншими. Саме розвиток вищезгаданих навичок та компетентностей й має на меті НУШ. Ознайомлюючись з конструкціями *What's this? It's a...* учні 2 класу брали участь у рольовій грі. Спочатку, вони повторили лексику із теми шкільне приладдя, потім їм було запропоновано озвучений комікс для ознайомлення із граматичною темою. Після цього, учні по черзі вибирали ролі з коміксу та грали у сценці самостійно. Рольова гра стала відмінним підґрунтям для закріплення нової теми та створення власних рольових ігор.

Інтерактивна технологія “Обери позицію” пропонує дискусійну тему, а студенти мають обрати власну позицію, аргументуючи свій вибір [9, 113].

Під час опрацювання теми *People at work* у 3 класі, учням було запропоновано прочитати комікс про різних людей та їх професії. Після цього, їхнім завданням було визначити правдивість чи неправдивість речень, зайнявши позицію біля відповідного напису на дошці *True* чи *False*.

Коли прозвучало речення *Dave is a doctor.*, учні займали позицію *False*, оскільки речення було неправдивим і формулювали правильну відповідь. Більшість учнів справились із завданням без труднощів, для декількох учнів завдання було дещо складним, але з допомогою однокласників вони справились із ним добре.

Наступний різновид гри передбачає розширення словникового запасу англійської мови. Суть гри *chain story* полягає у продовженні історії попереднього учня. Тобто один за одним учні продовжують одну й ту саму історію.

На практиці ми вирішили застосувати цю технологію для закріплення тем *My day* і *My chores* у 3 класі. Спочатку учням було запропоновано переглянути короткий відеоролик без звуку про дівчинку, яка розповідає про свій день і хатні справи, які вона виконує. Учні спостерігали за її діями та водночас називали їх англійською по черзі. Після цього, під час перегляду вдруге, учні колективно склали цілісну історію. Кожен говорив по черзі, складаючи цілі речення про те, що відбувалось у відеоролику. Таким чином, вони закріпили вживання Present Simple та відповідних лексичних тем. Ця вправа допомогла покращити навички мовлення, командної роботи та залучила всіх учнів до

навчального процесу.

**Висновки.** Всі вище перелічені інтерактивні технології мають на меті залучити учнів до процесу навчання, вмотивувати їх, зробити процес освоєння знань легким і цікавим. Проаналізувавши процес і результати пробного навчання із застосуванням інтерактивних технологій, можемо підсумувати, що інтерактивні методи та прийоми є справді ефективними на уроках англійської мови в початковій школі. За вмілого використання, вони можуть привести до бажаних результатів і розвинути в дитині всі якості, необхідні для подальшого існування в суспільстві. Результатом нашого дослідження стало не тільки покращення мовленнєвих навичок учнів і роботи в колективі, а й посилення дружньої атмосфери, підвищення ініціативності учнів та їхньої мотивації до навчання. Тому, вважаємо за доцільне використовувати інтерактивні технології на уроках англійської мови в рамках НУШ для підвищення ефективності сприйняття та засвоєння матеріалу.

### Література:

1. Амонашвили, Ш. А. Размышления о гуманной педагогике. Москва: Издательский Дом Шалвы Амонашвили, 1996. 496 с.
2. Вербицька О. Інтерактивні методи навчання природничого циклу. Початкова школа. 2007. №5. С.25-27.
3. ДСТУ 688:2019 Про внесення змін до Державного стандарту початкової освіти. [Чинний від 2018-08-16]. Вид. офіц. Київ, 2019. 23 с. (Інформація та документація).
4. Кларин М. В. Инновации в мировой педагогике: обучение на основе исследования, игры и дискуссии. Рига: НПЦ «Эксперимент», 1995. 176 с.
5. Коваль Т.І., Кочубей Н.П. Інтерактивні технології навчання іноземних мов. *Наукові записки НДУ ім. М. Гоголя. Психолого-педагогічні науки*. Вінниця, 2011. №7. С.160–163
6. Нова українська школа. Концептуальні засади реформування середньої школи. / за заг. ред. М.П. Грищенко. Київ. 2016. 34 с.
7. Науменко У. В. Інноваційні методи навчання англійської мови у вищій школі в умовах модернізації. *Молодий вчений*. 2018. №5. С. 118–122.

8. Нісімчук А.С., Падалка О.О., Шпак О.Т. Сучасні педагогічні технології / за ред. В.П. Мілевської. Київ: Генеза, 2000. 368 с.
9. Пометун О. І., Пироженко Л.В. Інтерактивні технології навчання: теорія і практика. Київ: Вища школа, 2002. 136 с.
10. Пометун О. І., Пироженко Л.В. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання: Наук.-метод. посіб. Київ: Видавництво А.С.К., 2004. 192 с.
11. Савченко О. Я. Сучасний урок у початкових класах. Київ: Вища школа, 1997. 342 с.