Взято з ресурсу http://dorobok.edu.vn.ua/

Play and Create With Your Teacher

Автор: Корнєєва Діана Сергіївна

[30] https://beststudents313.blogspot.com/p/blog-page_41.html

ДЕПАРТАМЕНТ ОСВІТИ

ВІННИЦЬКОЇ МІСЬКОЇ РАДИ

КУ «МІСЬКИЙ МЕТОДИЧНИЙ КАБІНЕТ»

КОМУНАЛЬНИЙ ЗАКЛАД «ГУМАНІТАРНА ГІМНАЗІЯ №1

ІМ. М.І. ПИРОГОВА ВІННИЦЬКОЇ МІСЬКОЇ РАДИ»

«PLAY AND CREATE WITH YOUR TEACHER! »

номінація

«Навчально – методичний посібник»

Корнєєва Діана Сергіївна

вчитель англійської мови,

спеціаліст ІІ категорії

Взято з ресурсу http://dorobok.edu.vn.ua/

Взято з ресурсу http://dorobok.edu.vn.ua/
тел. (067) 879-00-01

Жиле Людмила Іванівна

вчитель англійської мови

спеціаліст вищої категорії,

старший вчитель,

кандидат педагогічних наук

тел. (063) 100 2229

м. Вінниця

2020

Автори - укладачі:

Жиле Людмила Іванівна, вчитель англійської мови, комунального закладу «Гуманітарна гімназія №1 ім. М.І. Пирогова ВМР»

Корнєєва Діана Сергіївна, вчитель англійської мови, комунального закладу «Гуманітарна гімназія №1 ім. М.І. Пирогова ВМР»

ЖилеЛ.І.;КорнєєваД.С.– «PLAY AND CREATE WITH YOUR TEACHER!**»**;

«Навчально-методичнийпосібник» - посібник / ЖилеЛ.І.,КорнєєваД.С – Вінниця; заклад «Гуманітарнагімназіяім. М.І Пирогова ВМР», 2020. 50 с.

Рецензент: Мельник Леся Михайлівна, учитель англійської мови КЗ «Гуманітарнагімназія № 1 ім. М.І. Пирогова Вінницької міської ради», спеціаліст вищоїкваліфікаційної категорії, вчитель-методист.

Рецензент:Шмигун Ганна Вікторівна, заступник директора з навчально-виховної роботи закладу «Гуманітарна гімназія №1 ім. М. І. Пирогова Вінницької міської ради» ,спеціаліст вищої категорії, вчитель-методист.

Взято з ресурсу http://dorobok.edu.vn.ua/

Взято з ресурсу http://dorobok.edu.vn.ua/

Рекомендовано науково-методичною радою

закладу «Гуманітарна гімназія №1 ім.М.І.Пирогова ВМР»

(Протокол № 3 від 05. 02. 2020)

У запропонованому посібнику розглядається питання формування готовності учителів англійської мови до проєктної діяльності. Поряд з теоретичними положеннями, висвітлюються традиційні ігрові та інноваційні творчі форми роботи з учнями. Сприятиме формуванню всебічнорозвиненої особистості, яка зможе використати отримані навички під час навчання ушколі в подальшому житті.

Суть використання ігор та творчих проєктів полягає узасвоєнні мовного матеріалу, практичному застусуванні мовних та граматичних структур, розвиває креативне мислення, фантазію, творчість, вміння працювати над спільним проєктом.

Посібник стане у нагоді для вчителів англійської мови в освітньому навчальному закладі, рекомендується для використання на уроках англійської мови.

ЗМІСТ

ВСТУП. ……ст.4

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ГОТОВНОСТІ ВЧИТЕЛІВ ФІЛОЛОГІЧНИХ СПЕЦІАЛЬНОСТЕЙ ДО ПРОЄКТНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ

1.1. Науково-методична робота освітнього закладу як середовище формування готовності учителів англійської мови до проєктної діяльності……ст. 9

1.2. Класифікації типів проєктів…… ст. 18

РОЗДІЛ 2.ЗНАЧЕННЯ ГРИ У РОЗВИТКУ ОСОБИСТОСТІ ДИТИНИ

2.1. Застосування гри в молодшому шкільному віці ……ст.21

2.2. Ігри для середнього шкільного віку……ст.29

РОЗДІЛ 3. ВПРОВАДЖЕННЯ ТА ЕФЕКТИВНІСТЬ ТВОРЧИХ ПРОЄКТІВ У НАВЧАЛЬНИЙ ПРОЦЕС

Взято з ресурсу http://dorobok.edu.vn.ua/

Взято з ресурсу http://dorobok.edu.vn.ua/

3.1. Чому школи мають приділяти приорітетну увагу творчості?.....ст.38

3.2. Практичне застосування творчих проектів ст.43

ВИСНОВКИ ст.46
Використана література ст.49
ДОДАТКИ

ВСТУП

До основних тенденцій сучасного розвитку освіти відносять: пріоритетність загальнолюдських цінностей; наближення стану освіти до рівня міжнародних стандартів; розвиток освіти на основі новітніх психолого-педагогічних технологій, зокрема активне впровадження інноваційних технологій в практику загальноосвітньої школи; перебудова управління сферою освіти через її демократизацію та децентралізацію.

В ті часи, які склалися в Україні, а саме: нестабільне економічне становище, ситуація на сході, поширення різноманітних вірусних хвороб, через що майже всі школи закриті на карантин, було б доцільним та актуальним розповсюдження навчального матеріалу методом on-line, це і використання блогів, виклад навчального матеріалу, можливість працювати над проєктом, використовуючи спілкування за допомогою VIBER, вміння та бажання працювати самостійно та колективно, участь в он-лайн олімпіадах[1], використання ігрових форм роботи – використовуючи індивідуальні сторінки на блозі[2] вчителя чи спеціально створену платформу «Kahoot[3]», «British Council[4]», «Agendaweb[5]» учні мають можливість виконувати завдання з певними ігровими моментами, виконанная лексичних, граматичних, залучення інших освітніх платформ. Законом України про освіту [6], зазначено, що освіта є основою інтелектуального, духовного, фізичного і культурного розвитку

Взято з ресурсу http://dorobok.edu.vn.ua/

Взято з ресурсу http://dorobok.edu.vn.ua/

особистості, її успішної соціалізації, економічного добробуту, запорукою розвитку суспільства та держави. 17 серпня 2016 року Міністерство освіти і науки України оприлюднило версію «реформування середньої освіти». Цей документ простою мовою пояснює ідеологію змін в освіті, що закладаються в проєкті нового базового закону «Про освіту»(№ 3491-д від 04.04.2016)[7]. Р озроблений законопроєкт «Про загальну середню освіту», який був прийнятий 16 січня 2020 року,проєкт Закону зареєстровано за №0901[8]. Освітня реформа набирає рішучий старт. Верховна Рада ухвалила Закон «Про повну загальну середню освіту», де прописали, як саме втілити новації Нової української школи.Законом зазначено, що система загальної середньої освіти функціонує з метою забезпечення: всебічного розвитку, навчання та виховання, виявлення обдарувань, соціалізації особистості, яка здатна до життя в суспільстві та цивілізованої взаємодії з природою, має прагнення до самовдосконалення і здобуття освіти упродовж життя, готова до свідомого життєвого вибору та самореалізації, відповідальності, трудової діяльності та громадянської позиції, дбайливого ставлення до родини, власної країни, довкілля, спрямування своєї діяльності на користь іншим людям та суспільству.

Керуючись Законом України «Про загальну середню освіту», та Програмами в галузі освіти,прослідковується необхідністьпідготовки вчителів,які спроможні здійснювати інноваційну професійну діяльність та вдосконалювати рівень педагогічної майстерності. Не зважаючи на те, що аспект досліджень стосовно інноваційної діяльності вчителів досить широкий, проблема формування їх готовності до інноваційної, зокрема проєктної, діяльності в умовах науково-методичної роботи освітнього закладу досліджена недостатньо з точки зору розкриття і виявлення умов організації.

Актуальність вивчення означеної проблеми зумовлена наявністю низки суперечностей, зокрема між відсутністю системних досліджень, з одного боку, та станом реальної освітньої діяльності освітніх закладів, з іншого боку, загострюють необхідність між:

1) необхідністю інтеграції країни у світовий освітній простір і ринок праці, що вимагає логічної, креативної, іншомовної взаємодії та постійного вдосконалення системи освіти

2) вимогами з боку суспільства до якості підготовки учнів освітніх закладів і неготовністю вчителів до впровадження інноваційних технологій, зокрема проєктних, в практику науково-методичної роботи освітніх закладів

Отже, **актуальність**, наукова та практична значущість порушеної проблеми, недостатній рівень її розробленості та невизначеність шляхів подолання виявлених суперечностей зумовили вибір тематики даного навчально-методичного посібника: «Play and Create With Your Teacher! »

Мета – теоретично обґрунтувати необхідність використання ігрової діяльності

Взято з ресурсу http://dorobok.edu.vn.ua/

Взято з ресурсу http://dorobok.edu.vn.ua/

та впровадити практичне застосування творчих проєктів в умовах науково-методичної роботи освітніх навчальних закладів. Відповідно до мети визначено такі основні **завдання**:

1. Проаналізувати стан проблеми формування готовності вчителів англійської мови до проєктної діяльності в умовах науково-методичної роботи освітніх навчальних закладів.

2. Визначення базових понять («проєктна діяльність», «науково-методична робота», «готовність вчителів до проєктної діяльності», «формування готовності вчителів до проєктної діяльності»).

3. Класифікувати типи проєктів.

4. Визначити та організувати використання ігор у розвитку особистості дитини.

5. Ефективність творчих проєктів у навчальному процесі.

Для досягнення мети і визначення завдань – використано такі **методи:**

теоретичний, емпіричний,прогностичний та систематизація.

Авторська точка зору полягає в тому, щоб:

– *теоретично обґрунтувати* готовність учителів до проєктної діяльності,в умовах науково-методичної роботи освітнього закладу та запропонувати відповідні технології здійснення такої діяльності;

– *удосконалити підходи до організації роботи*, які повязанні з проведенням креативних ігор під час академічного навчання;

– *розвивати уявлення* про сутність проєктної діяльності в освітній діяльності,

– *необхідність* визначити учнів за типом мислення.

Практичне значення методичної розробки полягає у:

Ø підвищенні рівня сформованості готовності вчителів англійської мови освітнього закладу до проектної діяльності в умовах науково-методичної роботи за рахунок використання проектоної діяльності;

Ø матеріали науково-методичного посібника можуть бути використані у навчальному процесі освітніх закладів в умовах науково-методичної роботи для написання навчального плану, методичних рекомендацій а

Взято з ресурсу http://dorobok.edu.vn.ua/

Взято з ресурсу http://dorobok.edu.vn.ua/

також у процесі підвищення кваліфікації науково-педагогічних працівників.

Ø впроваджені практичного застосування творчих проєктів в умовах науково-методичної роботи освітніх навчальних закладів.

Особистий внесок: матеріали розділів 1 та 3, включаючи 10 творчих проектів, розробка уроку з використанням проведенного майстер-класу належать Л.І..Жиле; матеріали розділів 2 (п. 2.1 та п. 2.2), включаючи 8 ілюстрацій розроблених ігор,відкритий урок та поширений опис гри – належить Д.С. Корнєєвій.

Обсяг і структура посібника. Навчально-методична розробка складається зі вступу, трьох розділів, висновків, списків використаних джерел, додатків.

Повний обсяг роботи становить 50 сторінок. Список використаних джерел містить 30 найменувань, додатків на 31 сторінках.

«Учитель – це той же вчений, але у своїй особливій лабораторії, де він, усебічно вивчаючи учнів, невпинно творить, щоденно веде пошуки найдосконаліших методів проектування доль і людських душ»

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ГОТОВНОСТІ УЧИТЕЛІВ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ ДО ПРОЄКТНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ

Взято з ресурсу http://dorobok.edu.vn.ua/

Взято з ресурсу http://dorobok.edu.vn.ua/

1.1. Науково-методична робота навчального закладу як середовище формування готовності вчителів англійської мови до проєктної діяльності.

Необхідною умовою здійснення проєктної діяльності є як цілеспрямована організація процесу професійної підготовки вчителя, так і організація підвищення професійної майстерності в процесі внутрішньошкільної науково-методичної роботи. Зважаючи на це, питанням підвищення кваліфікації педагогічних працівників під час трудової діяльності та впровадженню у навчальний процес досягнень педагогічної науки приділяється значна увага.

Особливості організації науково-методичної роботи школи були розглянуті у дослідженнях Ю. Конаржевского[9], Т. Шамової[10] та ін. Поділяючи їхні погляди ми пропонуємо такі етапи побудови організаційної структури науково-методичної роботи загальноосвітніх навчальних закладів, яка дозволить вирішити поставлені завдання:

- **аналітичний** (здійснювався аналіз науково-методичної роботи в школі з метою визначення шляхів вирішення поставленого завдання та теоретичний аналіз наукової літератури з проблеми дослідження);
- **планування** (підготовчий етап, який пов’язаний з визначенням мети, завдань, змісту, форм, методів науково-методичної роботи, а також педагогічних умов її здійснення та перспектив розвитку з метою формування готовності до проєктної діяльності вчителів іноземної мови);
- **організаційний** (відбувається вдосконаленням структури системи науково-методичної роботи, змісту діяльності методичних об’єднань. Здійснюється організаційна функція під час підготовки та реалізації планів науково-методичної роботи, підвищення кваліфікації на всіх рівнях і в усіх формах).
- **контрольний** (створення та підтримка стабільного зворотнього зв’язку, в оцінці відповідності наслідків науково-методичної діяльності плановим завданням та нормативним вимогам).
- **коригуючий** – (виправлення у діяльності педагогічних кадрів недоліків, пов’язаних із використання застарілих методик, що не відбивають сучасних вимог, умов і можливостей суспільства).

Така структура діяльності обґрунтована ще й тим, що процес засвоєння інновацій у галузі педагогіки, якою і є проєктна діяльність – це складний багатоетапний розумовий процес. Е. Роджерс[11] поділяє його на такі основні

Взято з ресурсу http://dorobok.edu.vn.ua/

Взято з ресурсу http://dorobok.edu.vn.ua/

етапи:

1) ознайомлення з проблемою;

2) аналіз проблеми;

3) аналіз шляхів розв’язання проблеми;

4) вибір способу вирішення проблеми;

5) сприйняття наслідків вибору рішення.

Однією із найважливіших умов формування готовності вчителів англійської мови до проєктної діяльності в умовах науково-методичної роботи освітніх закладів є надання творчим особистостям об’єктивної, достовірної, точної зовнішньої і внутрішньої інформації про особливості проєктної діяльності.

З метою отримання інформації про рівень професійно-педагогічної майстерності у використанні методу проєктів використовуємо попередню діагностику. Анкета, на підставі якої здійснювалося попереднє діагностування готовності вчителів іноземної мови до використання проектних методів навчання, включає в себе використання ігор та творчих проєктів, наведена в додатку А.

Діагностика дала можливість виявити особливості виконання проєктної діяльності вчителями іноземної мови, перевірити як часто відбувається використання ігрових моментів та визначити практичні шляхи для підвищення якості навчального процесу.

На підставі проведеного тестування було визначено, що основними параметрами формування готовності вчителів англійської мови до проєктної діяльності **є усвідомлення цілей, завдань та методів такої діяльності**, які конкретизовані в плані діяльності окремого учителя іноземної мови. Крім того, доцільно планувати не лише індивідуальну проєктну діяльність, але й спільну. Ці положення були відображенні в плані діяльності науково-методичної роботи школи.

Планування науково-методичної роботи школи, яке здійснювалося з врахуванням визначених умов формування готовності вчителів до проєктної діяльності на основі аналізу результатів діагностування, зовнішніх і внутрішніх умов функціонування й розвитку навчального закладу, прогнозу очікуваних результатів, дає підставу змоделювати необхідний стан науково-методичної діяльності педагогів, рівень їх професійно-педагогічної компетентності у здійснені проєктної діяльності.

Послідовність планування роботи щодо формування готовності вчителів до проєктної діяльності в умовах науково-методичної роботи загальноосвітніх

Взято з ресурсу http://dorobok.edu.vn.ua/

Взято з ресурсу http://dorobok.edu.vn.ua/

навчальних закладів наведена на (рис.1.1)



Рис. 1.1 Планування стратегії виконання поставленого завдання

Проєктна діяльність – це форма навчально-пізнавальної активності, що полягає в мотиваційному досягненні свідомо поставленої мети по створенню творчого задуму, забезпечує єдність і наступність різних сторін процесу навчання, є засобом розвитку особистості суб'єкта навчання.

Проєктна діяльність є також інтегративним[12] видом діяльності, який синтезує елементи інших видів діяльності: навчальної, творчої, ігрової, комунікативної, пошукової тощо.

Основні якості учня, які формуються в процесі проєктної діяльності під час вивчення іноземної мови – це свідоме та відповідальне ставлення до навчання, прагнення до самоосвіти, розвиток фантазії і уяви, креативності, критичного мислення,сформоване відчуття краси, самостійність, працьовитість, естетичний та художній смак, культура мовлення тощо. Робота над проєктом сприяє особистісно-орієнтованому навчанню учнів з урахуванням їх інтересів та здібностей.

Проєктна діяльність вчителя характеризується:

- новаторськими цілями (сформоване завдання – не лише передача готових знань та умінь, але і формування в учнів відповідних компетенцій (мовної, мовленнєвої та соціокультурної) іноземної мови як

інтегрованого результату індивідуальної та колективної навчальної

діяльності учнів в процесі виконання проєктів.

Компетентнісний підхід до формування змісту та організації навчального процесу покладено в основу створення Державного стандарту повної загальної середньої освіти, навчальних програм з англійської мови, критеріїв оцінювання навчальних досягнень школярів у системі освіти, згідно з якими школа повинна формувати цілісну систему універсальних знань, умінь і навичок, а також особистої відповідальності учня за результати навчання, тобто ключові компетентності, що визначають сучасний зміст та якість навчання. Набуття компетентності перетворює учня з носія академічних знань у людину активну, соціально пристосовану, налаштовану не лише на спілкування щодо обміну інформацією, а й на соціалізацію в суспільстві з метою практичного використання здобутих знань[13];

- інноваційними засобами досягнення мети (у вигляді проєктного

Взято з ресурсу http://dorobok.edu.vn.ua/

Взято з ресурсу http://dorobok.edu.vn.ua/

методу навчання, ефективної організації та мотивації праці учня).

Організація роботи із вивчення іноземної мови відбувається як спільна діяльність групи учнів. Це є актуальним при вивченні іноземної мови, оскільки комунікативна методика навчання іноземних мов розглядає навчальну діяльність на уроці, як діяльність спілкування. Відповідно ефективне вивчення іноземної мови передбачає створення всілякими засобами позитивної емоційної атмосфери із можливістю кожній дитині випробувати себе в різних видах творчості.

Аналіз власних педагогічних робіт, дослід роботи досвідчених учителів іноземної мови закладу дають підставу стверджувати, що головною умовою формування готовності до проєктної діяльності є професійна майстерність вчителя, творчий підхід до використання кращих досягнень сучасної педагогіки, постійний пошук найбільш результативних педагогічних рішень, критичний аналіз своєї діяльності, а також бажання реалізувати у викладанні іноземної мови міждисциплінарний підхід.

Проєктна та ігрова діяльність забезпечує систему діючих зворотніх зв’язків та сприяє розвитку особистості і самореалізації не тільки учнів, але й вчителя, який при цьому має можливість осмислення власного педагогічного досвіду, аналізу та вдосконалення фахової майстерності, поглиблення теоретичних та практичних знань, оптимізації навчального процесу з іноземної мови під час реалізації проєктного методу навчання.

Формування готовності вчителів до проєктної діяльності в умовах науково-методичної роботи навчальних закладів здійснювалося у процесі реалізації окремих програм і проєктів, з послідовним проходженням певних етапів (рис. 1.2.)

Рис. 1.2. Етапи готовності вителів англійської мови до проєктної роботи

Проведена робота здійснювалась з урахуванням того, що поелементний склад готовності до проєктної діяльності вчителя іноземної мови включає у себе:

- **мотиваційний компонент** як сукупність мотивів, адекватних цілям та завданням педагогічної діяльності;
- **когнітивний компонент,** пов’язаний з пізнавальною сферою людини. Він являє собою сукупність знань, необхідних для продуктивної педагогічної діяльності;
- **операційний компонент –** сукупність вмінь та навичок практичного

Взято з ресурсу http://dorobok.edu.vn.ua/

Взято з ресурсу http://dorobok.edu.vn.ua/

вирішення завдань у процесі проєктної діяльності;

– **особистісний компонент**, тобто сукупність особистісних якостей, важливих для виконання креативної діяльності.

За планами науково-методичної роботи були розроблені рекомендації щодо включення певних положень в індивідуальний план роботи кафедри іноземних мов та кожного вчителя, які дозволили цілеспрямовано зформувати готовність до проєктної діяльності в межах виконання загальношкільної тематики «Удосконалення інформаційно-методичного простору гімназії – як умова розвитку потенційних здібностей учнів та творчої реалізації педагогічної майстерності вчителів» – тема над якою працювали; «Підвищення професійного рівня вчителів іноземних мов у контексті рефомування середньої освіти» – тема, над якою в даний момент, працюють вчителі кафедри.

Вивчаючи роботу вчителів іноземної мови, перш за все, потрібно звертати увагу на такі характеристики педагогічної діяльності:

– ставлення педагогів до новаторства та ступінь їх поінформованості про особливості проєктної діяльності під час вивчення іноземної мови;

– особливості мотиваційної сфери педагогів, які беруть участь в формуванні готовності до проєктної діяльності під час вивчення іноземної мови;

– систему уявлень педагогів про формування цілей проєктної діяльності та їх очікування щодо результатів такої діяльності;

– рівень самооцінки теоретичних знань і професійної готовності педагога до творчої, креативної діяльності.

На основі теоретичного аналізу проєктної діяльності було визначено мету використання проєктів на уроках іноземної мови та напрямки її реалізації.

Основною метою використання методу проєктів (гри, презентацій,творчих звітів, квестів, акторства) у навчанні іноземної мови вважаємо ефективне формування комунікативної компетенції школярами з різним рівнем підготовки та швидкістю сприйняття інформації. Погоджуємося з результатами досліджень Г. Китайгородської[14], О. Заблоцької[15], Т. Михайленко[16] та С. Роман[17] у тому, що до поняття іншомовної комунікативної компетенції входять: мовленнєва компетенція; соціокультурна компетенція; мовна компетенція; навчально-пізнавальна компетенція та багато інших.

А також під час здійснення проєктної діяльності формується інформаційна компетенція, яка проявляється в умінні самостійно працювати з довідковою літературою, самостійно знаходити необхідну інформацію з різних галузей знань. Ще одним важливим напрямом використання проєктної діяльності особистості на уроках іноземної мови, яка відбувається через залучення до

Взято з ресурсу http://dorobok.edu.vn.ua/

Взято з ресурсу http://dorobok.edu.vn.ua/
культури інших народів, комунікації в іншомовному середовищі у процесі виконання проєктів чи безпосередньо відвідування іноземних країн.

Питання про соціокультурний аспект навчання іноземної мови та його особливості теоретично обґрунтовано у працях багатьох вчених таких, як М. Аріян, Н. Гез, І. Зимняя, В. Костомаров, О. Леонтьєв, Ю. Пассов, В. Редько, В. Сафонова, В. Топалова, P. Adler, D. Brown, E. Hall, R. Lado та інших, проєктна діяльність дозволяє створити умови для залучення учнів до культури країни, мову якої вивчаємо, до психології носіїв мови. Для цього ми створювали проєкти, які дозволили засвоїти мовленнєві кліше властиві іноземній культурі та етикету, моделювали комунікативні ситуації, які зустрічаються у реальному житті (на вулиці, у магазині, у кінотеатрі, на виставці, в аеропорту, в кафе), охоплювали проєктами різноманітні сфери людської діяльності (роботу, дозвілля, громадське життя, спорт, охорону здоров'я, засоби масової інформації тощо).

Наприклад, для відпрацювання особливостей проєктної діяльності у 5-9 класах були створені проєкти: Участь в освітніх проектах видавництва Pearson, «CREATEYOURSCHOOL», «Міжнародна проєктна діяльність», «Проєкти-подорожі учнів до країн Європи, Америки,Англії», Участь у міських екологічних проектах, Проєкт – пошиття екологічної сумки,«School #1 is the best!», «CleverWaystoDecorate», «DigitalCollaborationlearning», «GoCamp», «Галлус», «Гринвіч», «SpellingBee», «My Mother», «Yourschooliscool», «Vinnitsia `sfamousedishes», «My BestFriend», «NEWYEARSOCK», «My Christmas Tree», «My Favourite Toy», у 10-11 класах «Global problems of the people», «Ecological crisis: amythorareality», «GMO: Truth and myths», «The problem of Internet addiction » «Findthewayshowtodecorateyourschool» та інші.

За навчальний рік було організовано та висвітленао на сайті закладу роботи, які були представлені на «Фестивалі проєктів» під час Тижня англійської мови та безпосередньо висвітлення їх на персональних блогах вчителів. На методичних засіданнях школи було проаналізовано виконані проєкти, визначені їх переваги та недоліки, а також прийняте рішення про продовження виконання проєкту із заданої теми чи припинення цієї роботи. Схема аналізу проєкту та приклад аналізу наведена в додатку Б.

Для того, щоб учні могли повною мірою залучитись до проєктної діяльності, наш заклад став активним учасником міжнародної навчальної програми e-Twinning Plus. За результатами проведених досліджень розроблена структурна схема проєктної діяльності вчителів іноземної мови, зображена на (рис.1.3.)

Рис.1. 3. Структура проєктної діяльності

Взято з ресурсу http://dorobok.edu.vn.ua/

Взято з ресурсу http://dorobok.edu.vn.ua/

Наприклад, для відпрацювання особливостей творчої діяльності у 5-9 класах були створені проєкти: «Cleverwaystodecorate», «Your school is cool», «My Mother», «My Friend», «School #1 is the best!» «My Christmas Tree», «My Favourite Toy», у 10-11класах «Global problems of the people», «Ecological crisis: a myth or a reality», «GMO: Truth and myths», «The problem of Internet addiction ».

Таким чином, формування готовності вчителів до проєктної діяльності виявляється в здатності до організації, виконання і регулювання такої діяльності

Отже, для виявлення сформованості готовності вчителів до проєктної діяльності ми виділили: мотиваційний, когнітивний, креативний та рефлексивний компоненти, які є пов’язаними та взаємообумовленими

(рис. 1.4.)

Рис.1. 4. Структура готовності до проєктної педагогічної діяльності

Необхідність виділення та дотримання такої послідовності в організації діяльності – це складний багатоетапний розумовий процес. Е. Роджерс поділяє його на такі основні етапи:
1) ознайомлення зпроблемою;
2) аналіз проблеми;
3) аналіз шляхів розв’язання проблеми;
4) вибір способу вирішення проблеми;
5) сприйняття наслідків вибору рішення.

На основі аналізу науково-педагогічної літератури тапедагогічного досвіду доведено, що рівень підготовки вчителя допроєктної діяльності підвищується, якщо методично забезпечено: розробку теоретичної моделі і програми; підбір оптимальної сукупності форм і методів; послідовну реалізацію відібраної сукупності форм і методів; зворотній зв'язок та коригування засвоєних компонентівпроєктної діяльності.

1.2 Класифікації типів проєктів

Беручи за основу теоретичні положення та практичний досвід вітчизняної й зарубіжної педагогіки, розглянемо класифікації типів проєктів:

• **Прикладні проєкти**, відрізняються чітко визначеним результатом діяльності його учасників (наприклад, проєкт закону, довідкові матеріали, словник, аргументоване пояснення будь-якого явища). Такі проєкти, передбачають ґрунтовне осмислення структури, розподіл функцій між учасниками, оформлення результатів діяльності, їх подальшу презентацію та

Взято з ресурсу http://dorobok.edu.vn.ua/

Взято з ресурсу http://dorobok.edu.vn.ua/

зовнішнє рецензування;

• **Дослідницькі проєкти**, що мають на меті організацію діяльності учнів, спрямовану на розв'язання творчих завдань із заздалегідь невідомим результатом та передбачають наявність певних етапів роботи (обґрунтування актуальності теми дослідження, предмету та об'єкту, визначення цілей та завдань, виявлення методів пошуку та джерел інформації, висунення гіпотези, визначення шляхів розв'язання проблеми, збір даних, їх аналіз та синтез, обговорення та оформлення отриманих результатів, виступ з повідомленням чи доповіддю, визначення нових проблем для подальшого аналізу);

• **Інформаційні проєкти**, спрямовані на вивчення характеристик будь-яких процесів, явищ, об'єктів і передбачають їх аналіз та узагальнення виявлених фактів; структура такого проєкту схожа на структуру дослідницького, що часто є основою для їх поєднання;

• **Рольові проєкти**, в яких учасники виконують визначені ролі (літературних персонажів чи вигаданих героїв), зумовлені характером і змістом проєкту; імітують соціальні чи ділові відносини, ускладнені гіпотетичними ігровими ситуаціями; структура таких проєктів лише окреслюється і залишається відкритою до завершення роботи. Такі роботи дозволяють не лише отримати нові знання, але й сприяють отриманню певного соціального досвіду.

• **Дослідницькі проєкти** потребують добре обміркованої структури, визначеної мети, актуальності предмета дослідження для всіх учасників, соціальної значущості, продуманості методів, у тому числі експериментальних методів обробки результатів. Вони повністю підпорядковані логіці дослідження і мають відповідну структуру: визначення теми дослідження, аргументація її актуальності, визначення предмета й об'єкта, завдань і методів, визначення методології дослідження, висунення гіпотез розв'язання проблеми і намічання шляхів її розв'язання.

• **Творчі проєкти** не мають детально опрацьованої структури спільної діяльності учасників, вона розвивається, підпорядковуючись кінцевому результату, прийнятній групою логіці спільної діяльності, інтересам учасників проєкту. Вони заздалегідь домовляються про заплановані результати і форму їх представлення: рукописний журнал, колективний колаж, відеофільм, свято, тощо. І тоді потрібні: сценарій фільму, програма свята, макет журналу, альбому, газети, сайту,блогу.

• **Ігрові проєкти** учасники беруть собі визначені ролі, обумовлені характером і змістом проєкту. Це можуть бути як літературні персонажі, так і реально існуючі особистості, імітуються їх соціальні і ділові стосунки, які ускладнюються вигаданими учасниками ситуаціями. Ступінь творчості учнів дуже висока, але домінуючим видом діяльності все-таки є гра.

Взято з ресурсу http://dorobok.edu.vn.ua/

Взято з ресурсу http://dorobok.edu.vn.ua/

• **Інформаційні проєкти** спрямовані на збирання інформації про який-небудь об’єкт, явище, на ознайомлення учасників з цією інформацією, її аналіз і узагальнення фактів. Такі роботи потребують добре продуманої структури, можливості систематичної корекції. Структуру такого проєкту можна позначити таким чином: мета проєкту, його актуальність; методи отримання (літературні джерела, засоби масової інформації, бази даних, у тому числі й електронні інтерв'ю, анкетування тощо) та обробка інформації (її аналіз, узагальнення, зіставлення з відомими фактами, аргументовані висновки); результат (стаття, доповідь, реферат, відеофільм); презентація (публікація, у тому числі в електронній мережі, обговорення у телеконференції). Такі проєктні роботи можуть бути органічною частиною дослідницьких проєктів, їх модулем.

• **Практико-орієнтовані проєкти** результат діяльності учасників чітко визначено з самого початку, він орієнтований на соціальні інтереси учасників (документ, програма, рекомендації, проєкт закону, словник, проєкт шкільного саду).

Проєкт потребує складання сценарію всієї діяльності його учасників з визначенням функцій кожного з них. Особливо важливими є організація координаційної роботи у вигляді поетапних обговорень та презентація одержаних результатів і можливих засобів їх упровадження у практику. Якщо короткотермінові роботи можуть виконуватися на уроках з одного предмету, то довготермінові - (від одного місяця до року) присвячені доволі великій або декільком пов'язаним проблемам, і відповідно є міждисциплінарними та аналізуються здебільшого в позаурочний час.

У реальній практиці здебільшого застосовуються змішані типи проєктів, де, наприклад, поєднуються ознаки як предметних так і міжпредметних зв`язків.

У запропонованому посібнику, пропонуємо не мчати за мінливою зіркою, а краще зосередити увагу на тому, що для усіх є комфортним, цікавим та зрозумілим. Тому більш детально розглянемо ігрові та творчі проєкти.

Взято з ресурсу http://dorobok.edu.vn.ua/

Взято з ресурсу http://dorobok.edu.vn.ua/

A child`s play is not simply

a reproduction of what he has experienced,

but a creative reworking of

the impressions he has acquired

Vigotsky

РОЗДІЛ 2.ЗНАЧЕННЯ ГРИ У РОЗВИТКУ ОСОБИСТОСТІ ДИТИНИ

2.1 Застосування гри в молодшому шкільному віці.

Зосереджуючи увагу на Ігрових та Творчих проєктах, зазначимо, що В.С. Селіванов підкреслював, що «гра допомагає активізувати учнів в навчанні, долати нудьгу, йти від шаблонних рішень інтелектуальних і поведінкових завдань, стимулює ініціативу і творчість». Деякі вчені виділяють гру як метод, що стимулює колективні ініціативи та ініціативи щодо організації спільної діяльності. Основою створення, зміцнення і розвитку колективу учнів є їх спільна діяльність, спрямована на досягнення загальних цілей. У грі яскраво проглядаються особливості мислення та уяви дитини, її емоційність, активність, розвивається потреба в спілкуванні. Їх об'єднує загальна мета, спільні зусилля до її досягнення, загальні ігрові переживання, які залишають глибокий слід у свідомості дитини і сприяють формуванню добрих почуттів, благородних прагнень, навичок колективного життя. Участь в комунікативних іграх в групі сприяє формуванню у хлопців дружнього колективу, згуртованості в стосунках, з'являється почуття спільної роботи, приналежності до однієї команди. Хлопці частіше проявляють ініціативу, у них з'являється можливість брати лідерство на себе, говорити, слухати, цінувати чужу думку. Вони вчаться працювати спільно, залишаючись доброзичливими один до одного».

Таким чином, групова форма організації навчальної діяльності передбачає ставлення кожного учня до своєї справи як до загального, вміння спільно діяти для досягнення спільної мети, взаємну підтримку і вимогливість один до одного, вміння критично ставитись до себе, а також проявляти зацікавленість в результатах спільної роботи.

Процес навчання в цих умовах набуває рис справжньої колективності. Групові форми роботи впливають на формування особистості учня, визначають розвиток навчальної групи і активізують пізнавальну діяльність кожного учня окремо.

Взято з ресурсу http://dorobok.edu.vn.ua/

Взято з ресурсу http://dorobok.edu.vn.ua/

Гра має велике освітнє значення, вона тісно пов'язана з навчанням на заняттях, зі спостереженнями в повсякденному житті. Вона розширює кругозір, вимагає від учасників (особливо організаторів) гри великих і різнобічних знань у самих різних областях, дозволяє поліпшити відносини в колективі, класі

Багатство ігрового елементу в культурі будь-якого народу може служити одним з критеріїв її гуманістичного розвитку. Дослідник ігор школярів О.С. Газман[18] пише: «Природа створила дитячі ігри для всебічної підготовки до життя. Тому гра має генетичний зв'язок з усіма видами діяльності людини і виступає як специфічна дитяча форма пізнання, праці, спілкування, мистецтва, спорту і т.д.». Граючи, школярі пізнають обрані ними розділи і курси, розвивають свої особисті якості, здібності і таланти. Ігри спрямовують нас до сміху, радості і це робить дітей щасливими. А це чи не головна наша мета?!

Таким чином, гра має велике значення не тільки в формуванні дружнього колективу, а й відіграє важливу освітню роль в методиці побудови уроків, що відбивається в якості отримання знань.

Вітчизняна педагогіка розглядає дитячу гру як важливий засіб виховання і всебічного розвитку дітей. Для учнів молодших класів гра має особливе значення: це і навчання, і праця, і форма виховання. Гра для дітей молодших класів – є спосіб ознайомлення з навколишнім світом. Граючи, дитина вивчає кольори, форму, властивості матеріалу, просторові відносини, числові відносини, вивчає рослини, тварин.

Основоположним для роботи педагога є так само твердження А.С.Макаренко: «Гра має важливе значення в житті дитини, те ж значення, яке в дорослого має діяльність, робота, служба. Яка дитина під час гри, така й буде в роботі та суспільстві, коли досягне дорослого віку».

Динаміка ігрової діяльності дитини своєрідна і складна, цимможна пояснити існування протилежних думок серед педагогів в значені гри.

А.В. Запорожець вважає, щогра ще не зайняла належного місця в школі, а з іншого – «гру перевантажують дидактизмом», регламентують і контролюють кожен крок і вчинок дитини». Причину цих недоліків А.В. Запорожець бачить в нерозумінні багатьма викладачами функції гри та її значення в розвитку людської особистості, в слабкій розробці загальних проблем ігрової діяльності дітей.

Гра як головна діяльність – «визначає найважливіші зміни і формує нові якості особистості», діти сприймають громадські функції, норми поведінки, виховання. Отже, гра – це завжди емоції, а там де емоції, там активність, там увага і уява, там розвивається критичнемислення,креатив.

Таким чином, гра – це:

Взято з ресурсу http://dorobok.edu.vn.ua/

Взято з ресурсу http://dorobok.edu.vn.ua/

· діяльність;

· вмотивованість, відсутність примусу;

· індивідуалізована діяльність, глибоко особиста;

· навчання в колективі;

· розвиток психологічних функцій і здібностей.

М.Н. Скаткін[19] вбачає, що навчальні завдання виступають перед дитиною не в явному вигляді, а маскуються. Граючи, дитина не ставить навчального завдання, але в результаті гри – чогось навчається». Дитяча гра є, як показує досвід педагогів і теоретиків, є одним з ефективних прийомів навчання, використання якого робить іноземну мову улюбленим предметом школярів.

Опрацювавши методичні матеріали, можемо виокреслити шість основних цілей використання ігор на уроках іноземної мови:

1)формування певних навичок;

2)розвиток певних мовних умінь;

3)навчання спілкуванню;

4)розвиток необхідних здібностей і психічних функцій;

5)пізнання (у сфері становлення власне мови);

6)запам'ятовування мовного матеріалу.

Застосування гри для розвитку навичок усного іншомовного мовлення - ще недостатньо вивчена область педагогіки. Не всяка гра (нехай сама жива і цікава) підходить для цієї мети. Тому вибір потрібної гри – одна з першокласних завдань викладача іноземної мови. Цей вибір повинен проводитися з урахуванням цілеспрямованості гри, можливості поступового її ускладнення і лексичного наповнення. Відібрані для заняття гри відрізняються від звичайних дитячих ігор тим, що фактор уяви, фантазія дитини, вигадані ситуації відходять як би на задній план, а домінантою стають спостереження і увага. З огляду на специфіку гри в процесі навчання дітей іноземної мови, викладач керує ходом гри і контролює його.

Особливу увагу привертають до себе в молодших класах гра – драматизація, основою якої є коротка казка. Вони корисні насамперед тим, що розвивають образну, виразну мову дитини. Беручи участь в грі – драматизації, дитина стає одночасно об'єктом, на який спрямована воля викладача і суб'єктом, який пізнає світ.

Взято з ресурсу http://dorobok.edu.vn.ua/

Взято з ресурсу http://dorobok.edu.vn.ua/

Гра –драматизація на заняттях з іноземної мови дає можливість дітям засвоїти необхідні слова і вирази. Часом на перший план виступають елементи "чистого" навчання.Але завжди можливо додати ефект змагання.

Одне з перших місць на заняттях з іноземної мови займають дидактичні ігри, як загальновизнана форма усного розвитку школярів молодших класів, наприклад, різні види лото. Ця гра дає широкі можливості варіювання ігровим матеріалом, що сприяє міцному засвоєнню лексичного матеріалу. Дитина поступово переходить від наочно дієвого способу засвоєння лексики (викладач називає предмет англійською, показуючи його) до образного (викладач будує різнотипні пропозиції про предмет, якого в даний момент немає).

Викладання англійської мови з використанням ігрових моментів у шкільному закладі – це процес захоплюючий, цікавий, як для учнів, так і для вчителя. Здатність викладача організувати спілкування за допомогою гри, з учнями на уроці, визначає педагогічний процес навчання іноземної мови, спрямований на розкриття особистісних особливостей учнів. Вчителю необхідно планувати і проводити заняття з англійської мови в школі, виходячи з психологічних особливостей дітей різного шкільного віку. Провідною в цьому віці є навчальна діяльність, хоча як і раніше багато часу приділяється грі. Під час цього періоду відбуваються суттєві зміни в розвитку уваги, пам'яті, мислення школярів. Пам'ять дитини поступово набуває рис довільності, стаючи свідомо регульованою і опосередкованою. Орієнтовно, в два рази збільшується об'єм уваги, підвищується її стійкість, розвиваються навички переключення і розподілу. В ході засвоєння нових знань відбувається розвиток словесно-логічного мислення. Основне завдання вчителя в роботі з учнями початкової школи – це створення оптимальних умов для розкриття і реалізації можливостей дітей з урахуванням індивідуальності кожної дитини. На думку психологів, молодший шкільний вік є найбільш відповідальним етапом шкільного дитинства, основні досягнення цього віку стають багато в чому визначальними для наступних років навчального життя. При навчанні іноземної мови учні стикаються з додатковою складністю: зниження мотивації і пізнавальної активності може бути пов'язано з труднощами оволодіння навичками мовленнєвої діяльності іноземною мовою. Навіть сильні з інших предметів учні, зазнають труднощів в процесі залучення до іншомовного середовища. При викладанні, іноземної мови є безліч методів і прийомів, спрямованих на підвищення навчальної мотивації і розвиток пізнавального інтересу учнів початкової школи. Використання традиційних форм наочності (картки, картинки, ілюстрації, іграшки, магнітна дошка, аудіоматеріали) в поєднанні з інноваційними технологіями (мультимедійні презентації, проектні методики, електронні посібники, різні програмні продукти, розвиваючі комунікативно-спрямовані ігрові методи і прийоми) полегшують навчальний процес, сприяють підвищенню пізнавальної активності учнів до вивчення іноземної мови. Важливо правильно побудувати навчання іноземної мови на початковому етапі, виховувати закоханість у мову.

Взято з ресурсу http://dorobok.edu.vn.ua/

Дітей молодшої школи відрізняє більш гнучке і швидке запам'ятовування мовного матеріалу, відсутність мовного бар'єру в спілкуванні іноземною мовою. У той же час, у молодших школярів недостатньо розвинені довільна увага, асоціативна пам'ять, логічне мислення, що гальмує вплив на навчання іноземної мови. Даний віковий аспект учитель компенсує за рахунок використання на уроці ігор, змагань, конкурсів, вікторин, ілюстративно-образотворчої наочності, музики, ритмічних прийомів, руху, малювання і т.д. На уроках іноземної мови в початковій школі учні залучаються в іншомовну атмосферу поступово, через гру. Використання ігрових прийомів і методів є ключовим в організації навчального процесу молодших школярів. Ігрові прийоми і методи характеризуються універсальністю: їх можна застосовувати на різних етапах уроку, пристосовувати до різних цілей і завдань. Гра виконує безліч функцій в процесі розвитку дитини, полегшує навчальний процес, допомагає засвоїти матеріал, розвиває необхідні компетенції. Через гру вчитель формує і розвиває у школярів навички та вміння знаходити потрібну інформацію, перетворювати її в самостійну проєктну роботу або з учителем, батьками; знаходити на її основі рішення в стандартних і нестандартних ситуаціях. Тому гра, будучи головним видом діяльності дитини, дозволяє подолати більшість труднощів, пов'язаних з умовним характером іншомовного спілкування і посилити позитивний вплив іноземної мови на становлення особистості. Велика кількість ігрових ситуацій, казкових сюжетів створює на уроках атмосферу радості, творчості, сприятливого психологічного клімату. У процесі вивчення іноземної мови учні малюють, співають, танцюють, придумують своїх героїв і їх міні-історії, завчають вірші і пісні, беруть участь в різних конкурсах, що проводяться вчителем на уроці. У грі задіяні всі: і слабкі, і середні, і сильні учні.

Саме в молодшому шкільному періоді – дитина набуває здатність навчатися та мислити креативно.

У молодших класах можна проводити наступні ігри:

Гра «Wordsalad»

Мета: тренування написання букв, повторення лексики.

Реквізит: Папір і олівець для кожного учня, дошка і крейда.

Хід гри: Учитель називає упереміш літери якогось слова. Учні записують літери. Хто першим складе слово, той записує його на дошці. Коли ця форма завдання засвоєна, тойучень, який переміг може задумати своє слово і проводити гру замість вчителя.

Гра «Bingo-Spell»

Мета: тренування чисел від 0 до 20, від 0 до 50 і т.д., тренування букв алфавіту.

Взято з ресурсу http://dorobok.edu.vn.ua/

Реквізит: Папір і олівець для кожного учня, для вчителя листок з цифрами або буквами.

15 7 1 9 6 13 0 8 2 A FN SIZ JLW

Хід гри: Кожен учень малює квадрат з 9 клітинами (показати на дошці) і вписує в усі дев'ять клітинок цифри або букви:

Учитель називає числа англійською мовою в будь-якому порядку. При цьому він викреслює в своєму листочку назване число. Якщо це число є в клітинці учня, він викреслює його. Гравець, який першим викреслить всі 9 чисел, голосно заявляє про це і є переможцем. Він вголос читає всі свої 9 чисел. Таким же чином проводиться гра на впізнавання букв алфавіту.

Гра «Who is this?»

Мета: Відпрацювання питального речення «Is this...?», Відповідь на питання.

Хід гри: Вибирається один учень по лічилці, яку учні вимовляють хором. Він повертається спиною до класу, а учні за знаком вчителя вітаються з ним або вимовляють умовну фразу іноземною мовою, змінюючи голос. Учень повинен дізнатися, хто йому задає питання «Is this Vova?», Клас відповідає: «Yes / No».

Гра «Who Knows the Parts of the Body Best ?»

Варіант 1: Клас ділиться на дві команди. Учні – представники від кожної команди по черзі виконують доручення вчителя: «Touchyourhead / Showyour shoulders. Countonyourfingers», і т. д. Якщо учень правильно виконав завдання, команда отримує бал, якщо помилився, команда, відповідно, втрачає бали. Виграє команда, яка має більшу кількість балів.

Варіант 2: Учитель показує і називає якусь частину тіла, наприклад: «Thisismy head. This is my hand. This is my leg», іт. д. Інодівін«помиляється», наприклад, and показуючинасвоюруку, каже: «This is my leg».Представник команди, до якого він звертається, повинен швидко показати на підборіддя або не тільки показати, а й сказати: «Thisisyourhand».

Гра «TheChainofWords» Учитель кидає м'яч одному з учнів і каже: **«One»** Учень ловить м'яч і кидаючи його другому учню, каже: **«Two»** і т.д. Коли учні доходять до останньої цифри, яку вони знають, рахунок починається спочатку. Замість числівників можна використовувати назви пір року, місяців, днів тижня.

Взято з ресурсу http://dorobok.edu.vn.ua/

Гра«One Fox, Two Foxes»

На столі вчителя багато іграшок різних видів. Кожен вид представлений декількома екземплярами. Діти по черзі підходять до столу і швидко їх рахують: «One fox, two foxes» і т.д. Не можна називати вже пораховані іграшки.

Гра «The Dog Is on the Desk»

Учитель бере іграшку, ставить її на стіл (під стіл, в коробку, за коробку і т. д.) І каже: «The dog is on the desk». Учень, до якого він звертається, повинен з ним погодитися: «Yes, thedogisonthedesk». Іноді вчитель «помиляється» і неправильно називає місцезнаходження предмета. Наприклад, поставивши іграшкову собачку на стіл, він говорить: «Thedogisnearthedoor».Погодившись з ним, учень вибуває з гри.

Гра «Puppet – show»

Відпрацювання розмовних фраз: знайомство, вітання, розповідь про себе, будь-які питання.**Рекомендації:** Запропонована гра для малюків і молодших школярів з м'якими іграшками, зміною голосу, перевдяганнями. Гра може ускладнюватися на різних етапах. **Для середніх школярів дайте установку:** "Ви актори театру ляльок і показуєте спектакль дітям в дитячому садку".

2.2 Ігри для середнього шкільного віку.

У стародавньому світі ігри були осередком суспільного життя, їм надавалося релігійно-політичне значення. Стародавні Греки вважали, що боги протегують іграм, а в Стародавньому Китаї ігри відкривав сам імператор. Гра як найбільш доступний для дітей вид діяльності, спосіб переробки отриманих з навколишнього світу вражень здавна цікавила педагогів і психологів. Гра – це один з кращих методів підвищення активності учнів, залучення їх в творчу діяльність, навіть коли учні знаходяться у старших класах.

Гра «Do not laugh, do not smile»

Загадують будь-який предмет. Ведучий гри задає запитання:

What do (did, will, does) you (your friend) eat (for dinner)?

Where do you usually sleep?

Who is your best friend?

Who has helped you?

Ученьвідповідає, НЕпосміхаючись, здопомогоюцьогослова: «I ate (eat) a dog», « A ball is my best friend». Ведучий гри дає свої смішні коментарі до відповіді: «Тепер зрозуміло, чому всі собаки втекли з нашого міста», або щось подібне.

Чи не повинен сміятися тільки той, хто відповідає, а чим більше будуть сміятися інші, тим веселіше. Темп питань не знижувати, максимум питань. Домагатися швидких відповідей, зменшуючи час між питанням і початком відповіді.

Рекомендації: У цю гру можна грати нескінченно довго, відпрацьовуючи практично всі лексичні та особливо граматичні теми, але, роблячи перерви, щоб в учня не було звикання до однієї гри. Можна також змінюватися: учень задає питання, учитель з групою відповідає, або ж задавати питання на зміну часів, але попередньо необхідно пояснити, що відповідь має бути в тому самому часі, що і питання.

Гра «Crosses and spots»

Для цієї гри можна використовувати карту, або просто розкласти слова на картках або картинках 3на 3. Граючи дотримуватися принципу поступовості. Граючий накриває місце фішкою, якщо:

- назвав слово англійською мовою;
- переклав його українською мовою;
- озвучив 3 форми дієслова (якщо це тема Past Simple);
- скласти просте речення, наприклад «I like horses»;
- вислів озвучено урозширенійформі: «I like to eat … for dinner», «There is a TVset in the corner of the room»;
- речення в 3-й особі однини, або в Present Cont.;
- скласти питання (загальне, спеціальне, заперечне);
- створитиреченняз if, when, because, наприклад «He is strong, because he does morning exercises every day.»

Гра «Guess a word (an action) with pantomime»

Можна працювати з будь-якою лексичною темою – навіть з прикметниками.

Гра «Chain»

Гра полягає в тому, що розкладаються в ланцюг картинки з діями (іменники, прикметники, прийменники). Крокуючи уздовж цього ланцюжка, учень говорить прості речення (можна на швидкість):

I like apples. I like plums. I like…

He is strong. He is fat. He is…

He was in the park yesterday. He was in…

We slept in the fridge yesterday. We ate soup yesterday…

We wear trousers in autumn. We wear sandals in summer…

He can jump in the kitchen…

Рекомендації: Ця гра може бути застосована до будь-якої граматичної теми

(He is going to …, we'll …) Якщо покласти на картинку X або? - відповідно складаються негативні або питальні речення. Якщо покласти на картинку маркери часу, можна відпрацьовувати різні граматичні часові форми, різні типи речень. Можна давати маркери або займенника по ходу просування дитини уздовж ланцюжка. Щоб підвищити інтерес дитини до гри складайте дуже смішні пропозиції (наприклад, можна «переплутати» пори року, місце розташування, never, smt…).

Гра «Трансформація»

Мета цієї гри - відпрацювання швидкості модифікації різних граматичних конструкцій. Краще за все суть цієї гри пояснюється на наступному прикладі:

I рівень: «I clean my teeth»– **She** «She cleans her teeth»**They** – «They clean their teeth»**Not**–«They do not clean teeth» **He**– «He does not clean teeth»**Why**–«Why does he clean teeth? »– **Where** «Where does he clean teeth?»– **We**–«Where do we clean teeth? »

II рівень: Now – «Where is he cleaning teeth? »– **Yesterday** –«Where did he clean teeth … »

За кожну правильну відповідь учень отримує фішку, хто більше отримає фішок, той і виграв. Якщо стає складно продовжувати, можна взяти нову модель і працювати з нею.

Рекомендації: пропонувати слова потрібно так, щоб рівномірно повторювати всі граматичні явища і типи речень. Ця гра особливо ефективна для старших школярів.

Гра «Puzzle»

Використання цієї гри, як правило, супроводжується лексична чи граматична тема. Учню пропонується скласти міні-розповідь типу «Puzzle». Після розповіді учня, що складається з окремих речень по даній темі, його напарник повинен в ідгадати, що або кого було зашифровано. У темі «Зовнішність» це людина – герой казки, фільму або мультфільму, актор, співак, однокласник; під час

вивчення теми «Тварини» – це яка-небудь тварина; тема «Їжа» – який-небудь продукт або блюдо; в темі «Місто» – будь-якої відоме місто і т.д.

Рекомендації: повторюйте весь цикл багаторазово, щоб домогтися швидкості у вживанні лексики, давайте призові бали за поширену розповідь в достатньому темпі. Використовуйте для підвищення активності учнів і азарту в грі повторення пройдених тем.

Гра «Cards»

У цій грі використовуються картки зі словами 3-х типів: смислові дієслова, прикметники та іменники. Перед початком гри виберіть потрібні вам картки (вже відомі студентам) по окремій частині мови або на суміш. Кожен гравець бере по 3 або 4 картки. Решта картки залишаються в "банку". Перший учасник ходить, другий «перебиває хід», вибравши зі своїх карток будь-яку, з якої можна скласти речення спільно з тією, якою походив перший гравець. Якщо речення складено вірно, учень, що склав його, забирає обидві картки собі (в свої бали). Якщо один з гравців бажає набрати відразу велику кількість балів, він повинен в свій хід покласти свої 2 або 3 картки, які він повинен з'єднати в одному реченні. Бажано складати кумедні речення. Після кожного кола всі учасники беруть в банку по 3 – 4 картки.

Рекомендації: Правила в цій грі можна модифікувати в залежності від того, яку мету ви переслідуєте (який час або суміш часів відпрацьовується, заперечення, питання, ...) Ви теж на початку гри повинні прийняти в ній участь, як один з гравців, але потихеньку поступайтеся учням, домагайтеся азарту.

Гра «Teacher»

Цю гру можна використовувати багатофункціонально. Гра починається з того, що ви вибираєте учня на роль учителя, і він веде замість вас частину уроку. Попередньо ви, звичайно, повинні йому чітко сформулювати, що потрібно робити:

Кидаючи м'яч, перевірити слова і їх переклад з української на англійську мову і навпаки;задати англійською мовою питання, видаючи жетони за правильну відповідь.

Рекомендації: Завдання у "вчителя" може бути будь-яке. Своїми діями він копіює Вас на попередніх уроках.

Гра «Ten things»

Це умовна назва гри, суть якої полягає в тому, що всі учасники малюють 3 – 5 – 10 предметів і обмінявшись своїми малюнками, пишуть або говорять, що їх напарник буде робити (робить, вже зробив і т.д.) з цими предметами. Речення

можуть бути кумедними. Задавати питання,можна до цих предметів, можна говорити або писати, що не робитимуть з цими предметами.

Умови гри можна ускладнити: один учасник малює 3 – 5 предметів, інший пише стільки ж дій. Потім обидва малюнка з'єднуються разом і складаються отримані речення. Наприклад, першим був Tv-set, а дія jump.

Пропозиція: I jump over (on) Tv-set with my brother /

Щеодинзваріантівцієїгри –вжепишуть 5 – 7 назвпредметів, авикладачзапитує: «What will you take for a trip? And why»?Або «What did your mother give you as a birthday present and why?» Питанняможутьбутинайнесподіваніші. Учасники відповідають, намагаючись пояснити логічно, виходячи з того переліку предметів, який у них є. Під час гри, можна висловлювати веселі коментарі. Також, доречно було б,намалювати або написати 3 – 5 – 10 дій (правильних дієслів) і обмінятися листами, після чого «передбачити долю» один одному « Foretellthefuture». Виходять дуже цікаві передбачення. Причомуможна змінюватиустановку: «What had he done, before guests came?», «What did you do on the Moon» (всезалежитьвідграматичногочасу).

Рекомендації: Це дуже ефективна гра, що використовується як на усному моменті під час уроку, так і під час проведення індивідуальної форми роботи. При використанні цієї гри на індивідуальному занятті необхідно обов'язково дати можливість прочитати всім учасникам отримані речення (для підтримки інтересу).

Диктанти

Замість традиційного диктанту можна використовувати цілий ланцюг ігор на spelling:напишіть будь-які поєднання sh, skate, ch, a, wh, th, w, a під ними попросіть учня написати будь-яке слово з цими поєднаннями. Можна дати 1 – 2 поєднання, можна 4 – 6, в залежності від віку та рівня підготовки. Але не перемудріть: учневі має бути цікаво і не дуже складно. Сполучення можна дати відразу після проходження правила в буклеті, але переконайтеся, що учень вже добре пише і збирає ці слова.

Після прочитання учнями тексту або виконання аудіювання можете дати завдання позмагатися, хто більше напише слів з тексту, виключаючи and, but , I, he і т.д.

У процесі вивчення будь-якої лексичної теми можна дати завдання: Хто більше закупить продуктів (Food), хто відвідає більшу кількість місць (City).

Рекомендації: При підрахунку балів за це завдання враховується правильність написання слів. Ці завдання дуже ефективні для учнів різної вікової категорії. Рівень умов можна ускладнювати.

Гра «Пропозиції на розширення»

Виконуються письмово або усно за окремою пропозицією або зображенням. Перед початком, покажіть учневі, як це зробити, продемонструйте можливості:

Прикметники:of, for, with, доповнення прямі і непрямі;

Обставини місця (де), часу (коли), способу дії (willingly quickly), умови (if , because).

Елемент змагання полягає в тому, що необхідно скласти найдовше (за кількістю слів) речення. Запропоновану вправаможназробитиусно, розширюючипочерзі: I bought flowers. – I bought beautiful flowers. – I bought flowers for my sister. Ітакдалі, покизалишаєтьсяможливістьрозширювати.

Гра «Change the story»

Спираючисьнарозповідьнеобхіднозмінитидеякіслова, щобвийшовновий варіант, злегказмінити: замість in the morning – in the evening; an old man – a young girl; quickly – slowly; …

Гра «Написатирозповідь»

Напишітьрізніслова (іменники, прикметники, дієслова) ідеяківирази (in the morning, at last, …) ідайтезавданняскластизнимирозповідь. Елемент змагання: виграє той, у кого вийде найцікавіший або найдовший розповідь і т.д.

Гра «Лабіринт або Empty blocks»

Для гри потрібен кубик для гри в кості (a dice) і кілька фішок. Обирається один з варіантів гри в «Лабіринт» (варіанти можуть бути прикметники, дієслова, і т.д.). Учні, складають речення зі словами, згідно граматичної темі. Вчитель може запропонувати завдання скласти запитання, заперечення, або твердження з питальними словами, або на суміш часів (чергуючи картки з маркерами, які лежать поруч). Працюючи з порожніми варіантами (Empty blocks), можна використовувати кольорові картинки з будь-якої лексичної теми,

які виймаються з стопки карток, що лежить поруч. Якщо учень робить успих то, відповідно він просувається вперед. Якщо припускається помилки – повертається на крок назад. Умови гри можна змінювати.

Гра «Бінго»

Перед учнем розкладається безлічь картинок. Складаючи речення з зображеним словом, учень накриває фішкою дану картинку. Мета – заповнити горизонтальний або вертикальний ряд картинок. Завдання можуть бути на будь-яку лексичну або граматичну тему. Інший учень контролює гру, і якщо помічає в реченні помилку – не дає ставити фішку.

Гра «Ball-game»

Два учня в кімнаті для практичних занять кидають один одному м'яч, домагаючись усунення затримки комунікації. Завдання можуть бути різними: а) переклад слів з української мови на англійську і навпаки, використовуючи будь-яку тему, б) відповіді на питання, в) складання простої пропозиції з даним словом по даній граматичній темі, г) складання подібного висловлювання, і т.д.

Гра в карти

Два учня отримують картки на будь-яку граматичну або лексичну тему. Картки поділяються навпіл і роздаються гравцям. Один робить хід, кладе карту, складаючи речення зі своєю карткою. Інший «перебиває» його, кладучи свою карту, і складаючи своэ речення. Помилки контролюються і не зараховуються. Виграє той, у кого не залишиться карт.

Гра «Чарівний Мішечок»

Дуже зручно викладачеві в своїй кімнаті мати коробку з різного роду предметами: шишка, старий підсвічник, гаманець, цікава скринька, іграшка з кіндер-сюрпризу і що-завгодно незвичайне, веселе. Ці речі повинні лежати в закритій коробці і учні не повинні їх бачити. Перед заняттям викладач може покласти в пакет кілька предметів з цієї коробки і запропонувати учням, задаючи питання по вивченій граматичній темі, або вивченим раніше граматичним темам – відгадати ці предмети. Якщо викладач хоче закріпити певну тему в стверджувальних реченнях, він пояснює учневі завдання, що вони називають, що він робив вчора, минулого літа, на канікулах, у відпустці з цим предметом «You cut it yesterday | last summer», він відповідає «так» чи «ні». Учень через деякий час відгадують предмет. Можна використовувати цю гру на будь-якому рівні, навіть на перших темах «бути» (який предмет – колір, розмір, матеріал, де знаходиться зазвичай), хто його частіше має (бабуся, дівчина, дитина). Можна використовувати такий варіант гри – один з учнів, не

заглядаючи в мішок, на дотик описує предмет. Інші учні задають питання або дають твердження щодо нього, він заперечує або погоджується. Акцент на грі, інтересі, спілкуванні англійською, використанні конструкцій, а не на тому, що ми реально робимо з цим предметом в житті.

Гра «Відгадай, хто сказав? »

Ця гра використовується під час вивчення теми «Пряма – непряма мова»

Одна людина виходить з кімнати, інші (учні і викладач) вимовляють по одній фразі і вибирають ведучого. Що вийшов учень повертається і ведучий йому каже: «Хтось сказав, що …» (І підставляє фрази, які виголошували учасники, роблячи зміни, які потрібні при перекладі з прямої в непряму мову).

Учень, який увійшов, відгадує, хто що сказав, і озвучує це: «Вася сказав, що …» Це відбувається дуже весело, учні намагаються заплутати, придумуючи такі фрази, які за логікою повинні виходити від іншої людини (відомо, що Максим захоплюється співом, а тому Петя каже, що він любить співати. Так вони намагаються збити з пантелику).

Спочатку працюють тільки з стверджувальними пропозиціями, потім ускладнюються завдання: запитання й негативними пропозиціями.

Ігри:«BallGame», «TheMagicBox», «FiveWords», «Біла Ворона»,«Перевір себе», « Finish» та покроковий розпис – знаходяться у додатку В.

Скріншот 1.Розробка ігор у додатку В

«Мені давірено дитинство, творчість
відкриває в дитячій душі ті потаємні
куточки, в яких дрімають джерела
добрих почуттів – навчаючи –учусь,
навчаючи – творю,
в процесі творчості – навчаю!»

РОЗДІЛ 3. ВПРОВАДЖЕННЯ ТА ЕФЕКТИВНІСТЬ ТВОРЧИХ ПРОЄКТІВ В НАВЧАЛЬНОМУ ПРОЦЕСІ

3.1. Чому школи мають приділяти приорітетну увагу творчості?

Взято з ресурсу http://dorobok.edu.vn.ua/

Метою освіти є різнобічний розвиток, виховання і соціалізація особистості, яка усвідомлює себе громадянином України, здатна до життя в суспільстві та цивілізованої взаємодії з природою, має прагнення до самовдосконалення і навчання впродовж життя, готова до свідомого життєвого вибору та самореалізації, трудової діяльності та громадянської активності.[20]

За експертними оцінками, найбільш успішними на ринку праці в найближчій перспективі будуть фахівці, які вміють навчатися впродовж життя, критично мислити, саме про критичне мислення і висвітлювалось в першому розділі нашого посібника, ставити цілі та досягати їх, працювати в команді, спілкуватися в багатокультурному середовищі та володіти іншими сучасними вміннями. Але українська школа не готує до цього. Як і 10, 20, 50 років тому, пересічний український школяр здобуває в школі застарілі знання. За останні роки цей обсяг дуже збільшився, як і значно зріс загальний інформаційний потік у світі. Учні спроможні лише відтворювати фрагменти несистематизованих знань, проте часто не вміють застосовувати їх для вирішення життєвих проблем.Спосіб навчання в сучасній українській школі не мотивує дітей до навчання. Матеріал підручників затеоретизований, переобтяжений другорядним фактологічним матеріалом.Кен Робінсон[21], міжнародний експерт з навчання та відомий популяризатор ідеї розвитку креативності, переконаний, що сучасні школи не встигають за потребами дітей і знищують їхні творчі здібності. Креативність – це саме те, що відрізняє людей від тварин і робить життя таким захоплюючим. На його думку, сьогоднішні шкільні програми були створені в індустріальну епоху, коли головним принципом була стандартизація речей, думок, людей, і вони вже не актуальні . Часи змінилися, діти хочуть самі будувати свій процес навчання, а не просто мати хороші оцінки, тож більше не можна виправдовувати нудні уроки абстрактною користю від певного набору знань чи майбутньою – доцільністю для хиткої економіки. Здатність до дивергентного мислення (можливість бачити безліч варіантів розв'язання однієї задачі) слабшає з віком: нічим не обмежений хід думок зустрічається у 98% дошкільнят, 10% у підлітків і лише у 2% молодих людей, які досягли 25 років. Робінсон не втомлюється говорити, що лише той, хто знайде своє покликання, зможе бути щасливим та приносити реальну користь у суспільстві. Навички, які потім допоможуть у житті, стають важливішими за сухі знання та одноденні результати. Ідеї розвитку креативності підтримує й Тоні Вагнер[22], вихователь і експерт Лабораторії інновацій при Гарвардському університеті. Автор книги «Створення інноваторів. Як виховати молодь, яка змінить світ» говорить про критично важливі для інноваторів навички: критичне мислення, гнучкість, цікавість, уяву, ефективну усну та письмову комунікацію. Ідея безперервного навчання (lifelonglearning) як ніколи відповідає запитам часу. І тут перевага у дітей з великих міст, але не тому, що вони більш забезпечені чи живуть в кращих побутових умовах. «Діти з великих міст бачать перед собою набагато більший вибів професій. Вони бачать, ким вони можуть працювати в майбутньому, вони

Взято з ресурсу http://dorobok.edu.vn.ua/

просто стикаються з більшою кількістю різних людей. Вони знають, що вони можуть писати електронну музику, відкрити власне кафе чи працювати у біолабораторії, – каже освітній аналітик центру CEDOS Ірина Когут[23]. – Це задача для системи освіти – не просто викласти дитині шкільну програму, а показати їй максимальне різноманіття життєвих шансів, мотивувати її навчатися».

Серед потенційно цікавих і перспективних як у плані самореалізації, так і з фінансового боку професій Когут називає в Україні інженерію, біотехнології та суспільні науки. А от юриспруденція, яка виглядала престижною для батьків покоління Z, уже втратила свою популярність. Перенасичення може чекати й актуальну сьогодні ІТ-галузь. Вихід – відкинути ідею, що одного разу здобутий фах може забезпечити людині щасливе життя. У мінливому світі треба робити ставку не на відповідність посадовій інструкції, а на вміння змінюватись, відчувати тренди, розуміти себе, оточення, і творити власну долю. Звичайно, провідну роль виховання та навчання дитина отримує у сім'ї , але з огляду на заклопотаність батьків у вирії життєвих потреб – левова частка готовності учнів до сучаного життя припадає, саме таки на шкільні заклади. Творчі навички, як стверджують експерти в області психології і освіти є психологічними навичками необхідними для успіху в школі і в майбутньому житті. Сучасні підприємці зазначають, що креативність є найбільш важливий навик ведення бізнесу в сучасному світі, так як певні завдання можуть виконуватися машинами, майже вся інформація доступна одним клацанням миші, учні повинні бути готові до самостійного навчання, а також до постійної адаптації, інновацій та творчого вирішення проблем на робочому місці. Творчість вимагає безпечного середовища, в якій можна грати, проявляти самостійність і креативність. Як вчителі, ми повинні створити такі умови, які б розвивали і розкривали творчий потенціал наших учнів, саме:

- створити комфортне,безпечне середовище;
- розмовляти та володіти інформацію про вподобання учнів;
- сприяти креативному мисленню;

(спробуйте додати такі слова, як «створити», «проєктувати», «придумати», «уявити», «передбачити», «придумайте якомога більше рішень» «будьте креативні!» - у свої завдання;

- допомогти учням зрозуміти, коли доречно бути креативним (допомогти їм побачити контексти, коли креативність більш-менш корисна – в спільному проєкті);
- використовувати креативні навчальні стратегії, моделі і методи в максимально можливій мірі в різних областях (наприклад, ви можете сказати: «Я подумав про три способи ведення цього уроку. Я збираюся показати вам 2, а потім ви придумайте третій» або показати їм

особистий проєкт, над яким ви працювали, доречі велика кількість запропонованих для виконання завданнь – попередньо було висвітлені власні проєкти вчителя[24]);

- захистити і підтримувати внутрішню мотивацію ваших учнів. Внутрішня мотивація живить креативність. Кілька досліджень показали, що опора на винагороди і стимули в класі може підірвати внутрішню мотивацію для виконання завдання – ефект, званий «надмірне виправдання». Щоб уникнути цього, Бет Хеннессі, професор психології в коледжі Уеллслі, пропонує, щоб педагоги намагалися обмежити змагання і порівняння з іншими, зосередившись натомість на самовдосконаленні. Експериментуйте з тим, щоб менше контролювати учнів під час їх роботи, і надайте їм таку можливість, коли це, звісно, можливо і доцільно;

- надати можливість учням зрозуміти, що творчість вимагає зусиль. Запропонувати учням, що по-справжньому творчі люди повинні представити, і боротися, і заново представляти, працюючи над проєктом, а не висловлюватись – «в мене нічого не виходить»;

- учні можуть практикувати творче мислення, у багатьох вчителів є пропозиції для творчих занять, «Droodles[25]», (англ.*droodles**[26]*) — візуальні загадки, винайдені Роджером Прайсом і видані в його книзі 1953 року "Друдл". В даний час цим словом можуть називати будь-які подібні візуальні загадки. Візуальні загадки, являють собою прості лінійні малюнки, які можуть мати широкий спектр різних інтерпретацій і можуть стимулювати дивергентне мислення, діти можуть проектувати, створювати мультфільми, малювати візуальні метафори, для того щоб охопити суть складної академічної інформації. Наш підхід заснований на багаторічному практичному досвіді і дослідженнях ефективних методик, що застосовуються в сфері освіти, а також того, що творчість мотивує учнів і вчителів до найвищих досягнень.

Одже, при проведенні анкетувань на початковому етапі вчителів та учнів, було визначено, що певний відсоток учителів не достатньо впроваджує у навчальну діяльність проектну роботу та прослідковувалась низька активність учнів у його використанні. Після участі в організації: науково-методичної роботи, методичні сесії, методичні об’днання, робота у творчих групах, проведенні майстер-класів, участь у, створенні креативних та творчих розробок – було проведено повторне анкетування, яке значно покращило показники серед вчителів, але деякий відсоток, все ж таки не вбачає запропонованого впровадження, зазначено брак часу, не досконала обізнаність про проектну роботу На відміну, від викладачів, у дітей відсоток зацікавленості, навпаки зріс, про що свідчать скріншоти опитування, додаток Є.

Взято з ресурсу http://dorobok.edu.vn.ua/

Крім того, у додатку, також зазначений рейтинг шкіл за результатами ЗНО з англійської мови 2019, в якому наш заклад посідає 11 місце по Україні, та 3 місце у місті Вінниця.

Одже, можемо зробити висновок, що дітям цікаво використовувати ігрову та приймати участь в творчих проектах, на що й потрібно акцентувати увагу при плануванні викладацької діяльності.Зацікавленість дітей відображається на іхніх кінцевих результатах.

Скріншот 2. Успішність проходження ЗНО2019р

3.2. Практичне застосування творчих проєктів

Вислів про те, що всі люди різні, не просто фраза. Кожен з нас по-різному сприймає інформацію і реагує на неї. В залежності від способу сприйняття ми ділимося на візуалів, аудіалів і кінестетів. Це три основних типи мислення людини, і дуже важливо враховувати цей фактор, особливо нам вчителям у процесі навчання та виховання учнів. Якщо вірити статистиці, то майже 60% усього населення Землі – візуали[27]. Таким людям у вивченні нового матеріалу рекомендується читання, вивчення схем, малюнків і діаграм. Аудіалів майже 20%. Людям, з таким типом запам'ятовування краще слухати вчителя, що пояснює матеріал, використовувати аудіо та відео матеріали. Кінестетам, яких близько 20%, доводиться набагато складніше, адже вони пізнають світ на дотик, смак і запах. Такому типу рекомендується вивчення нового матеріалу на практиці; спілкуйтесь наживо, коли вивчаєте новий матеріал, завжди знаходьте еквіваленти і аналізуйте, які емоції цей матеріал викликає. Крім того, існує ще один тип людей, що зустрічається досить рідко, тому не вписується в загальну теорію – це дискрети[28]. Вони мислять з точки зору корисності та функціональності. Вони оцінюють світ з точки зору сенсу.

З приводу дискретів, потрібні нові дослідження. Судячи, з того молодого покоління, яке перейшло з молодшої школи до середньої, все чіткіше стає зрозумілим, що маємо справу з абсолютно новим поколінням людей, які мислять креативно, творчо – як дискрети, або як ще їх називають покоління «АЛЬФА»[29]. Для покоління Альфа всі і все у світі будуте поєднано, незалежно від того, де знаходяться географічно. На думку соціологів, покоління Альфа має бути схоже на своїх прапрапрадідів — приміром, на гімназистів початку XX століття. Вони жадібно вбирали все нове, нерідко нехтували заняттями, але обожнювали наукові, відкриття: автомобілі, літаки, теплоходи, гіпноз, психоаналіз, медіумів. Вони сперечалися про складні філософські й політичні доктрини. Не буде дивним, якщо, на сьогоднішній день будуть проводити дослідження, то можливий абсолютно новий тип

Взято з ресурсу http://dorobok.edu.vn.ua/

Взято з ресурсу http://dorobok.edu.vn.ua/

мислення і відповідно, новий тип людей. Ознайомившись з матеріалами щодо покоління «АЛЬФА», їм буде притаманний вислів – креативне мислення. Більшість шкіл не надає інформацію про те скільки в них візуалів, аудіалів, кінестетів чи можливо дискретів. Відповідно, уроки розраховані по загальному стандарту, без зазначених потреб. Використовуючи систематизований матеріал, зокрема, на блозі вчителя або використання додатку VIBER, тобто використовуючиінтерактивні методи навчання, учень автоматично вибирає той матеріал, якиййому буде краще опрацювати. Анкета на підставі якої визначаються аудиал, візуал, кінестет знаходиться у додатку Г. Завдання вчителя поступово змінюється, тому освітянам потрібно розуміти, що маємо допомогти учням розвивати їхні навички та здібності для пізнання цікавого та захоплюючого інформаційно-навчального Всесвіту. Звичайно, нові проекти мають нові вимоги. До функцій вчителя додаються нові обов'язки, а саме, опрацювання результатів запропонованих проєктів, підготовка індивідуальних планів вивчення матеріалів занять, консультування на відстані, кропітка підготовка для проведення майстер-класу. Водночас несприятливими чинниками, які гальмують процес навчання підростаючого покоління є брак знань, педагогічного досвіду, низький рівень життя, егоїзм, байдужість, невизначеність сфери етичних взаємин вчителів, розбіжності у декларованих цінностях та цінностях життя, пріоритет особистісного перед професійним, порушення етичних норм тощо.

Виходячи з опису про способи сприйняття, з учнями було проведено простий експеремент, в якому пропонувалось виконати певні дії з серветкою. Завдання ставились прості, лаконічні, єдиною умовою – потрібно усе виконати без перепитувань та уточнень. В кінці експерименту, учні розгортали серветку і ми всі бачили, як хто сприймає одні і ті ж, прості речення, які спрямовували певну дію

(наприклад: складіть серветку пополам, потім ще раз пополам, з верхнього лівого кутика відщипніть шматочок серветки, складіть ще раз пополам, з правого нижнього кутика відщипніть серветку і т.д.). Крім того, що вчитель має володіти інформацією, хоча б приблизно, скільки у групі візуалів, аудіалів, кінестетів чи дискретів (це можна зробити за допомогою анкети, яка розміщена у додатку Г) – він має провести урок максимально так, щоб усі в класі, не дивлячись який вид сприйняття діти мають – зрозуміли пояснювальний матеріал під час академічного уроку. З чого ж розпочати та які види діяльності потрібно проводити під час навчального процесу? На сьогоднішній день, існує багато теоретичних і практичних практик, які просто, потрібно активно використовувати. Звичайно – це не означає, що уроки будуть спрямовані тільки на ігрові чи творчі проєкти.

У кожного з нас є орієвтовний календарний план, у якому зазначені резервні уроки, підсумкові уроки, уроки перегляду відеоматеріалу, чи проведення квесту, проведення уроку підведення підсумків, чи робота над проектом і т.д.

Взято з ресурсу http://dorobok.edu.vn.ua/

Взято з ресурсу http://dorobok.edu.vn.ua/

Саме так, вловлюючи сприятливі моменти у своїй вчительській діяльності, ми застосували таку форму роботи, яка б була сучасною, креативною, зрозумілою та розвивала усі способи сприйняття. Такий вид діяльності в подальшому забезпечить якість сприйняття навчального матеріалу та подальший рівень досягнення знань у старших, випускних класах[30]. Тому, одним із дієвих способів сприяти активному, успішному та продуктивному розвитку усіх можливих способів сприйняття учнів – є використання проєктів чи проведення майстер класів, які сприяють на наших уроках розвитку усіх способів сприйняття. Одже пропонуємо використати 10 практичних майстер класів, які розміщенні у додатку Д.



Скріншот 3. Технологічні картки проведення майстеркласу

ВИСНОВОК

Узагальнюючи результати наукових досліджень з проблеми формування готовності вчителів англійської мови до здійснення проєктної діяльності в освітніх закладах, базуючись на окреслених суперечностях та наукових підходах, подано припущення організації процесу формування готовності вчителів англійської мови до проєктної діяльності в умовах науково-методичної роботи освітнього закладу.

На підставі теоретичного аналізу особливостей здійснення проєктної діяльності та умов організації науково-методичної роботи, визначено питання місця та ролі проектної діяльності вчителя, розроблено та описано формування готовності учителів англійської мови до творчої діяльності.

Аналізуючи наукову літературу розглянуто поняття проєктної діяльності до якої входить ігрова діяльність та безпосередньо практичне застосування творчого проєкту. На основі аналізу науково-педагогічної літератури та педагогічного досвіду обгрунтовно, що рівень підготовки вчителя до такої діяльності підвищується, якщо є методичне забезпечення.

Визначено базові понятя («проєктна діяльність», «науково-методична робота», «готовність вчителів до креативної діяльності», «формування готовності вчителів до проєктної діяльності»). Систематизовано класифікацію проєктів.

Не зважаючи на те, що аспект досліджень стосовно ігрової діяльності досить широкий, у другому розділі, визначено та обґрунтовано необхідність використання ігрової діяльності для розвитку креативної особистості дитини.

Зазначено один з шляхів подолання виявлених суперечностей, а саме, необхідністю інтеграції країни у світовий освітній простір і ринок праці, що вимагає логічної, креативної, іншомовної взаємодії та постійного

Взято з ресурсу http://dorobok.edu.vn.ua/

Взято з ресурсу http://dorobok.edu.vn.ua/
вдосконалення системи освіти, вимогами з боку суспільства до якості підготовки учнів освітніх закладів і неготовністю вчителів до впровадження інноваційних технологій, зокрема проєктних, в практику науково-методичної роботи освітніх закладів.

Авторська точка зору полягає в тому, що теоретично обгрунтовано готовність вчителів до проєктної діяльності, удосконалено підходи до організації роботи,які повязанні з проведенням креативних ігор під час академічного навчання, набуто уявлення про сутність проєктної діяльності у системі освіти, визначено учнів за типом мислення в тих класах, в яких проводяться уроки. Конкретизовано необхідність школи приділяти приорітетну увагу творчості.

Відповідно дотримано параметрів, які стосуються обсягу і структури посібника. У вступіобґрунтовано актуальність і доцільність навчально-методичної розробкизазначено особистий внесок та подано структуру й обсяг роботи.

У першому розділі «Теоретичні основи готовності вчителів філологічних спеціальностей до проєктної діяльності» – розкрито суть науково-методичної роботи освітнього закладу як середовище формування готовності вчителів англійської мови до проєктної діяльності та подано класифікацію типів проєктів.

У другому розділі «Значення гри у розвитку особистості дитини» запропоновано застосування гри в молодшому шкільному віці та використано ігри для середнього шкільного віку.

У третьому розділі «Впровадження та ефективність творчих проєктів у навчальний процес» розкрито питання чому саме школи мають приділяти приорітетну увагу творчості, також запропоновано безпосередне, практичне застосування творчих проектів. У додатках матеріал розміщено лаконічно.

При проведенні анкетувані на початковому етапі вчителів та учнів, було визначено, що певний відсоток учителів не достатньо впроваджує у навчальну діяльність проектну роботу та прослідковквалась низька активність учнів у його використанні.

Після участі в організації: науково-методичної роботи, методичні сесії, методичні об’днання, робота у творчих групах, проведенні майстер-класів, участь у, створенні креативних та творчих розробок – було повторне анкетування, яке значно покращило показники серед вчителів, але деякий відсоток, все ж таки не не вбачає запропонованого впровадження. На відміну, від дітей, в яких відсоток зацікавленості, навпаки зріс, про що свідчать скріншоти опитування.

Одже, можемо зробити висновок, що дітям цікаво використовувати ігрову та приймати участь в творчих проектах, на що й потрібно акцентувати увагу при

Взято з ресурсу http://dorobok.edu.vn.ua/

Взято з ресурсу http://dorobok.edu.vn.ua/

плануванні викладацької діяльності.

Проте, застосування проектної діяльності, має певні недоліки: – недостатньо досліджений; вимагає більших затрат часу; потребує від викладача певного досвіду, глибоких знань у проведенні проектної діяльності; учитель повинен вміти відмовитися від власних суджень та упереджень.

Даючи учням завдання у формі проекту, ми відкриваємо їм значно більшу можливість поділитися своїми знаннями, досвідом і уявленнями, тобто навчитися не тільки у вчителя, а й один у одного. Такий метод піднімає впевненість учнів у собі, у своїх здібностях. Вони активно вчаться слухати один одного і точніше висловлювати свої думки. Сьогодні неможливо навчати учнів старими методами. Знань стало так багато, професійні навички стали настільки різноманітними, що їх неможливо передати в повному обсязі в межах традиційних методів, шляхом ретрансляції, позбавленої емоційності. У запропонованому посібнику, пропонуємо не мчати за мінливою зіркою, а краще зосередити увагу на тому, що для усіх є комфортним, цікавим та зрозумілим. На наш погляд, використання «Play and create with your teacher! »у навчанні дозволяє не лише поліпшити розуміння, активізувати пізнавальний інтерес, але й сприяє розвитку дослідницьких, комунікативних та творчих навичок.

Проектна діяльність, сьогодні має активне застосовування в Україні, оскільки відповідає потребам часу і несе в собі великі можливості.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. https://naurok.com.ua/classes/index

2. https://esl.writingexercises.co.uk/word-mix-game.php

3. https://create.kahoot.it/details/a9635911-a063-4405-a655-f574c896da1f

4. https://learnenglishkids.britishcouncil.org/ru

5. https://agendaweb.org/

Взято з ресурсу http://dorobok.edu.vn.ua/

Взято з ресурсу http://dorobok.edu.vn.ua/

6. https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2145- 7.http://search.ligazakon.ua/l_doc2.nsf/link1/JH2OZ7LA.html

8. https://rada.gov.ua/news/Novyny/187423.html

9. Конаржевский Ю. А. Педагогический анализ учебно-воспитательного процесса и управление школою. М. : Педагогика, 1986. 144 с.

10.Шамова Т. И., Третьяков П. И., Капустин Н. П. Управление образовательными системами : учеб. пособие для студ. высш. заведений ; под ред. Т. И. Шамовой. М. : Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 2003. 320 с.

11.Rogers E. M. Diffusoin of innovations. FreePress, 1983. № 4. 476 p.

12. Оршанський Л. В. Художньо-трудова підготовка вчителів трудового навчання : монографія. Дрогобич: Коло, 2008. 260 с.

13. Концептуальні засади розвитку педагогічної освіти України та її інтеграції в європейський освітній простір. Наказ МОН № 988 від 31.12.04. URL: https://ru.osvita.ua/legislation/Vishya_osvita/3145/ (дата звернення 01.10.2018).

14. Китайгородська Г. А. Методика інтенсивного навчання іноземним мовам. М. : Высшая школа, 1986. 103 с.

15. Заблоцька О. С. Компетентнісний підхід як освітня інновація: порівняльний аналіз / Вісник Житомирського державного університету. Випуск 40. Серія: Педагогічні науки. 2008. С. 63–68.

16. Михайленко Т. Проектна робота на уроках англійської: 5-9 кл. К. : Шкільний світ, 2012. 104 с.

17. Роман С. В. Планування та аналіз навчального процесу з іноземної мови у початковій школі (на матеріалі англійської мови). Горлівка: ГДПІІМ, 2003. 108 с.

18. Газман О.С. Про поняття дитячої гри // збірник «Гра в педагогічному процесі». - Новосибірськ. – 1989

19.https://hum.edu-lib.com/pedagogika-psihologiya/skatkin-m-n-didaktika-sredney-shkolyi-onlayn

20. Проект Закону України “Про освіту” №3491-д від 04.04.2016

21. Ken Robinson and Lou Aronica CREATIVE SCHOOLS:The Grassroots Revolution That’s Transforming Education

22. https://kfund.ua/uk/stvorennya-innovatoriv-yak-vihovati-molod-yaka-zminit-svit/

23. https://nus.org.ua/news/osvitnya-ekspertka-lyshe-36-uchniv-silskyh-shkil-vstupayut-do-vyshiv-z-mist-bilshe-polovyny/

Взято з ресурсу http://dorobok.edu.vn.ua/

Взято з ресурсу http://dorobok.edu.vn.ua/

24. https://bestschool1.blogspot.com/p/blog-page_37.html

25. http://tallfellow.com/droodles-compendium/

26.https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%94%D1%80%D1%83%D0%B4%D0%B

27.https://lightbulbmoment.info/2018/11/03/65-percent-of-people-are-visual-learners-is-lazy-journalism/

28. http://www.pl.kpi.ua/2098-2/

29. https://osvitoria.media/opinions/yakym-bude-nastupne-pokolinnya-ditej/

30. https://beststudents313.blogspot.com/p/blog-page_41.html

---

[1] https://naurok.com.ua/classes/index

[2]https://esl.writingexercises.co.uk/word-mix-game.php

[3]https://create.kahoot.it/details/a9635911-a063-4405-a655-f574c896da1f

[4]https://learnenglishkids.britishcouncil.org/ru

[5]https://agendaweb.org/

[6]https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2145-19

[7]http://search.ligazakon.ua/l_doc2.nsf/link1/JH2OZ7LA.html

[8]https://rada.gov.ua/news/Novyny/187423.html

[9] Конаржевский Ю. А. Педагогический анализ учебно-воспитательного процесса и управление школою. М. : Педагогика, 1986. 144 с.

[10] Шамова Т. И., Третьяков П. И., Капустин Н. П. Управление образовательными системами : учеб. пособие для студ. высш. заведений ; под ред. Т. И. Шамовой. М. : Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 2003. 320 с.

Взято з ресурсу http://dorobok.edu.vn.ua/

Взято з ресурсу http://dorobok.edu.vn.ua/

[11]Rogers E. M. Diffusoin of innovations. Free Press, 1983. № 4. 476 p.

[12] Оршанський Л. В. Художньо-трудова підготовка вчителів трудового навчання : монографія. Дрогобич: Коло, 2008. 260 с.

[13] Концептуальні засади розвитку педагогічної освіти України та її інтеграції в європейський освітній простір. Наказ МОН № 988 від 31.12.04. URL: https://ru.osvita.ua/legislation/Vishya_osvita/3145/ (дата звернення 01.10.2018).

[14] Китайгородська Г. А. Методика інтенсивного навчання іноземним мовам. М. : Высшая школа, 1986. 103 с.

[15] Заблоцька О. С. Компетентнісний підхід як освітня інновація: порівняльний аналіз / Вісник Житомирського державного університету. Випуск 40. Серія: Педагогічні науки. 2008. С. 63–68.

[16] Михайленко Т. Проектна робота на уроках англійської: 5-9 кл. К. : Шкільний світ, 2012. 104 с.

[17]Роман С. В. Планування та аналіз навчального процесу з іноземної мови у початковій школі (на матеріалі англійської мови). Горлівка: ГДПІІМ, 2003. 108 с.

[18] Газман О.С. Про поняття дитячої гри // збірник «Гра в педагогічному процесі». - Новосибірськ. - 1989

[19] https://hum.edu-lib.com/pedagogika-psihologiya/skatkin-m-n-didaktika-sredney-shkolyi-onlayn

[20] Проект Закону України “Про освіту” №3491-д від 04.04.2016

Взято з ресурсу http://dorobok.edu.vn.ua/

Взято з ресурсу http://dorobok.edu.vn.ua/

[21] Ken Robinson and Lou Aronica CREATIVE SCHOOLS:The Grassroots Revolution That's Transforming Education

[22]https://kfund.ua/uk/stvorennya-innovatoriv-yak-vihovati-molod-yaka-zminit-svit/

[23]https://nus.org.ua/news/osvitnya-ekspertka-lyshe-36-uchniv-silskyh-shkil-vstupayut-do-vyshiv-z-mist-bilshe-polovyny/

[24]https://bestschool1.blogspot.com/p/blog-page_37.html

[25]http://tallfellow.com/droodles-compendium/

[26]https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%94%D1%80%D1%83%D0%B4%D0%BB%D0%B

[27] https://lightbulbmoment.info/2018/11/03/65-percent-of-people-are-visual-learners-is-lazy-journalism/

[28] http://www.pl.kpi.ua/2098-2/

[29]https://osvitoria.media/opinions/yakym-bude-nastupne-pokolinnya-ditej/

Взято з ресурсу http://dorobok.edu.vn.ua/