9) Обчисліть: $\cos^2\frac{\pi}{8}-\sin^2\frac{\pi}{8}$.

Відповідь: $\frac{\sqrt{2}}{2}$.

Отже, ми закінчили 3 тур. Була гостра, динамічна гра. Гра інтелектуалів. Гра, яка у вашому житті ніколи не забудеться.

Поки журі підбиває підсумки, я пропоную вам переглянути «Єралаш».

Слово журі.

Отже, найрозумнішим серед десятикласників виявився ……, учень … класу.

Вітаємо переможця! Із задоволенням вручаємо йому диплом.

Шановні гравці, учні, учителі, привітаймо нашого переможця оплесками. Нехай у його житті все складеться якнайкраще!

Дорогі діти! Ви були неперевершені. Ви змогли показати навіть більше, ніж я сподівалася. Впевнена, що кожен із вас зрозумів: мати гарні знання – значить бути сильним, освіченим. Усім учасникам дякую за гру. І всім присутнім хочу побажати успіхів, удачі, хорошого майбутнього. Нехай щастить!

Література

1. Капіносов А. М. Математика. Комплексна підготовка до ЗНО і ДПА. Київ, 2016.
2. Нелін Є. П. Алгебра. 10 клас. Київ, 2011.
3. Мерзляк А. Г. Алгебра. 10 клас: зб. задач і контрольних робіт. Київ, 2016.
4. Його ж. Алгебра. 9 клас: зб. задач і контрольних робіт. Київ, 2017.
5. Бевз Г. П. Геометрія. 8 клас. Київ, 2015.
6. Його ж. Геометрія. 9 клас. Київ, 2008.
7. Мерзляк А. Г. Геометрія. 8 клас: зб. задач і контрольних робіт. Київ, 2015.
8. Його ж. Геометрія. 9 клас: зб. задач і контрольних робіт. Київ, 2015.

Англійська мова

УДК 373.091.33-028.31:811.11

А. С. Гребенюк,
учитель англійської мови Комунального закладу «Луцька загальноосвітня школа I–III ступенів № 23 Луцької міської ради», вчитель-методист;
І. Є. Сокольська,
вчитель англійської мови, старший учитель

Шляхи підвищення мотивації мовленнєвої діяльності учнів на уроках за допомогою гри

Як пробудити цікавість у дітей при вивченні англійської мови? Питання, на яке шукаємо відповідь протягом усієї своєї професійної діяльності. У цій статті пропонуються ідеї щодо ефективного застосування гри при вивченні мови, адже гра націлена на те, щоб навчити учнів усвідомлювати мотиви свого навчання, поведінки у грі та житті. Результативність ігор залежить від систематичного їх використання, від цілеспрямованості ігор у поєднанні зі звичайними вправами. Використовуючи рольові ігри, учні засвоюють багато лексики, долають мовний бар'єр. Отже, гра сприяє навчанню. Вчимо та вчимося граючись!

Ключові слова: *гра, заняття, кмітливість, багаторазове повторювання, пізнавальна активність, інтелектуальна діяльність, мовний вплив, спонтанність, ігрова конструкція.*

Hrebeniuk A. S., Sokolska I. Ye. The Ways to Increase the Motivation of Students' Speech Activity Through the Game.

How can we awaken students' interest teaching them English? This is the question we are looking for the answer to? Some ideas of using teaching games are offered in the article. Games help students to understand the aim of their studying. They make studying process easier, more interesting and more practical. The results of using games depend on how systematically we use them? how often we combine them with ordinary training exercises. Thanks to games children can learn lexics as much as possible, train grammar rules, speak English fluently, sing songs etc. So, games are our helpers, try to use them!

Key words: *game, lesson, brightness, multiple repetition, cognitive activity, intellectual activity, linguistic influence, spontaneity, game construction.*

Постановка проблеми. Викладання є мистецтво, а не ремесло, – в цьому суть учительської справи. Перепробувати десятки методів і вибрати свій, переглянути десятки підручників і не додержуватися їх неухильно – це єдиний можливий спосіб живого викладання. Саме такий підхід ми рекомендуємо, щоб уникнути штампів, стереотипів, повторів та одноманітності. Великим досягненням сучасної системи освіти є право вчителя іноземної мови на вільний вибір засобів навчання. Не можна досягнути головної мети – оволодіти іншомовним міжкультурним спілкуванням через формування і розвиток міжкультурної комунікативної компетенції, – використовуючи один підручник. Потрібно відмовлятися від індивідуальної та фронтальної роботи в класі на користь взаємодії в парах, групах, командах. Наблизити навчальну ситуацію на уроці до реального спілкування – таке завдання кожного вчителя іноземної мови. Це нелегка справа, оскільки не секрет, що, починаючи з 7–8 класу, погіршується ставлення багатьох учнів до вивчення іноземної мови.

Виклад основного матеріалу. Ми постійно ставили собі запитання: «Чи є зниження мотивації з усіма її наслідками об'єктивним процесом? Чи можна йому протистояти?» Досвід показує, що можна, хоча це доволі складно, оскільки мотивація – аспект суб'єктивного світу школяра, вона визначається його власними мотивами й упередженнями. Тому викликати мотивацію можна тільки зацікавленим навчанням, де вчитель і учень – партнери в спілкуванні. Зацікавлене навчання є там, де враховують вікові та психологічні особливості, оскільки для кожної вікової групи характерний свій вид провідної діяльності. Згідно з даними сучасної вікової психології, для учнів 5–6-х класів провідною є ігрова діяльність, у 7–9-х – пізнавальна і ціннісно-орієнтаційна, у старших класах, крім цього, великого значення набуває комунікативна діяльність.

І це все ми можемо втілювати через гру, адже саме через неї діти пізнають світ. Гра – особливо організоване заняття, що вимагає напруги емоційних та розумових сил. Гра завжди передбачає прийняття рішення: як діяти, що сказати, як виграти? Бажання вирішити ці питання загострює розумову діяльність. А якщо підліток при цьому говорить іноземною мовою, це відкриває багаті навчальні можливості. Для них гра, перш за все, – захопливе заняття. Цим вона і приваблює вчителів, у тому числі вчителів іноземної мови. У грі всі рівні. Вона посильна навіть слабким учням. Більше того, слабший з мовної підготовки учень може стати першим у грі: винахідливість і кмітливість тут виявляються іноді більш важливими, ніж знання предмета.

Гру розглядають як ситуативно-варіативну вправу, де створюється можливість для багаторазового повторення мовного зразка в умовах, максимально наближених до реального мовного спілкування з властивими йому ознаками – емоційністю, спонтанністю, цілеспрямованістю мовного впливу.

Ігри сприяють виконанню важливих методичних завдань:

– створенню психологічної готовності дітей до мовного спілкування;

– забезпеченню природної необхідності багаторазового повторення ними мовного матеріалу;

– тренуванню учнів у виборі потрібного мовного варіанта, що є підготовкою до ситуативної спонтанності мовлення взагалі.

У школі особливе місце займають такі форми занять, які забезпечують активну участь в уроці кожного учня, підвищують авторитет знань та індивідуальну відповідальність школярів за результати навчальної праці. Ці завдання можна успішно вирішувати через технологію ігрових форм навчання.

Технологію цих форм націлено на те, щоб навчити учнів усвідомлювати мотиви свого навчання, своєї поведінки в грі і в житті, тобто формувати цілі й програми власної самостійної діяльності та передбачити її найближчі результати.

Багато дослідників пишуть, що закономірності формування розумових дій на матеріалі шкільного навчання виявляються в ігровій діяльності дітей. У ній своєрідними шляхами здійснюється формування психічних процесів: сенсорних процесів, абстракції й узагальнення довільного запам'ятовування і т. д. Ігрове навчання не може бути єдиним в освітній роботі з дітьми. Воно не формує здібності вчитися, але, безумовно, розвиває пізнавальну активність школярів.

Існує кілька груп ігор, які розвивають інтелект, пізнавальну активність дитини:

1 група – предметні ігри, такі як маніпуляції з іграшками і предметами. Через іграшки/предмети діти пізнають форму, колір, об'єм, матеріал, світ тварин, світ людей і т. п.

2 група – ігри творчі, сюжетно-рольові, в яких сюжет – форма інтелектуальної діяльності.

3 група, яка використовується як засіб розвитку пізнавальної активності дітей, – це ігри з готовими правилами, які звичайно і називаються дидактичними.

4 група – будівельні, трудові, технічні, конструкторські. Ці ігри відображають професійну діяльність дорослих. У них учні освоюють процес творення, вони вчаться планувати свою роботу, добирати необхідний матеріал, критично оцінювати результати своєї і чужої діяльності, проявляти кмітливість у вирішенні творчих завдань. Трудова активність викликає пізнавальну активність.

5 група – інтелектуальні ігри: вправи, тренінги, які впливають на психічну сферу. Засновані на змаганні, вони шляхом порівняння показують школярам рівень їх підготовленості, тренованості, підказують шляхи самовдосконалення, а значить спонукають їх пізнавальну активність.

Учитель, використовуючи у своїй роботі всі види ігрової діяльності, має величезний арсенал способів організації навчально-пізнавальної діяльності учнів.

Результативність дидактичних ігор залежить, по-перше, від систематичного їх використання, по-друге, від цілеспрямованості їх програми у поєднанні зі звичайними дидактичними вправами. Мета застосування технології ігрових форм навчання – розвиток сталого пізнавального інтересу в учнів через різноманітні ігрові форми навчання.

Основні принципи організації гри:

1. Відсутність примусу будь-якої форми при залученні дітей у гру.

2. Принципи розвитку ігрової динаміки.

3. Принципи підтримки ігрової атмосфери (підтримка реальних почуттів учнів).

4. Принципи взаємозв'язку ігрової та неігрової діяльності. Для педагогів важливим є перенесення основного сенсу ігрових дій у реальний життєвий досвід дітей.

5. Принципи переходу від найпростіших ігор до складних ігрових форм. Логіка цього переходу пов'язана з поступовим поглибленням різноманітного змісту ігрових завдань та правил – від ігрового стану до ігрових ситуацій, від наслідування до ігрової ініціативи, від локальних ігор – до ігор-комплексів, від вікових ігор – до безвікових.

Організація ігрових форм навчання проходить у двох напрямках:

1. Використання ігрових елементів на уроці.

Мета: ввести в урок творчі завдання ігрового характеру.

Завдання:

1. Емоційний настрій на отримання знань.

2. Уміння будувати діалог.

3. Створення уявлення про досліджуваний предмет.

4. Отримання конкретних знань через особисте відчуття.

2. Урок-гра (сюжетно-рольові ігри).

Мета: через різноманітність ігрових ролей, ігрових положень дати можливість самоактуалізації, самоконтролю, самоорганізації, самооцінки учнів.

Завдання:

1. Вміння працювати зі словником.

2. Уміння орієнтуватися в знаннях з метою добору потрібних слів, що ілюструють певний момент або факт.

3. Уміння та навички роботи в бібліотеці.

4. Уміння захищати й аргументовано відстоювати свою точку зору.

5. Брати участь у дискусії, вести діалог по-діловому і в конкретній формі.

6. Формувати артистичні здібності учнів, їхнє вміння зацікавити слухачів проблемою, яку вони викладають.

7. Уміння грамотно, лаконічно і ясно поставити запитання.

Конфуцій писав: «Учитель і учень ростуть разом». Ігрові форми уроків дозволять рости як учням, так і вчителю.

У кожної науки, навчального предмета – своя сторона, велика кількість ігор та ігрових форм. Є ігри літературні, лінгвістичні, математичні. Є ігри, що включають пізнавальні елементи кількох навчальних предметів (міжпредметні зв'язки). Як правило, вони вимагають від школярів уміння розшифровувати, розплутувати, розгадувати, а головне – знати сам предмет.

З першої хвилини уроку треба зацікавити учнів, поставити перед ними такі завдання, які їм хотілося б виконати. Мовленнєва зарядка на початку уроку – це фактично його комунікативний пролог. Від неї залежить наявність чи відсутність мовної атмосфери на уроці. Мовленнєва зарядка завжди будується на вивченому раніше матеріалі і її можна представити у формі гри.

ФРАГМЕНТ УРОКУ

Учитель приходить до класу і приносить із собою твердий шматочок пирога. Незвичайність ситуації відразу привертає увагу учнів.

Teacher: Yesterday I baked a pie for my guests but the pie wasn't very tasty. Today it is very hard and nobody wants to drink tea with it. I can't understand anything. Help me to solve this problem, please. This is a recipe. *(Рецепт написати на аркуші паперу великими літерами).*

„APPLE PIE"

3 apples
200 grammes of butter
100 grammes of sugar
salt
500 grammes of flour
1 glass of milk
3 eggs

Teacher: I also put apples, butter, sugar, flour, milk, eggs *(показує малюнок, де зображено все, що було покладено у пиріг),* but you see the result.

Look at the recipe and try to explain why the pie is so hard.

Учні в парах обговорюють проблему, шукають причину невдалого пирога і дають свої рекомендації.

– You couldn't make a tasty pie because you had little butter.

– You used two apples instead of three.

– Your pie is hard because you put little flour.
– You couldn't bake a tasty pie because you put little milk in it.

Teacher: So, what is my main mistake?

Pupil: If you want to have a tasty pie, you have to follow the recipe.

Активізувати такий вид мовленнєвої діяльності як читання можна тільки на основі цікавих, пізнавальних, захопливих текстів. Вправи до них повинні мати дослідницький характер, пробуджувати бажання пройти всі етапи роботи над текстом, розширювати лексичний запас учнів, вчити здобувати нову інформацію і викликати задоволення від цієї роботи. Прикладом є ж таки гра «Екскурсія». Щоб здійснити її, нам необхідно прочитати текст:

London's Historic Tower

London, England, is a city of history and tradition. Every year thousands of visitors flock to this busy capital. They visit places like Buckingham Palace, Big Ben, and the Tower of London.

The Tower is actually a castle covering about eighteen acres. It is the oldest and most historic building in London. It was built almost 900 years ago!

The Tower of London has played an important role in English history. It was first used as a fortress. Later the Tower served as a place for several kings.

For many centuries, part of the Tower was used as a prison. When a prisoner was sent to the Tower, he or she was rarely heard from again. Many people suffered terrible tortures there. Some were even beheaded.

Today, the Tower is a tourist attraction. The fabulous Crown Jewels are housed here. This is a famous collection of diamonds and other valuable gems. Another worthwhile display is the national collection of armor. There is an exhibit of ancient weapons and firearms. The tourist can even see the fiendish torture devices that were used long ago in the Tower.

Many people feel that a trip to England wouldn't be complete without a visit to the historic Tower of London.

Understanding the Story

Circle the letter next to each correct statement

1. The sentence that best expresses the main idea of this story is:
a. The most violent torture devices were used in the Tower of London.
b. The Tower of London is the center of the history of England.
c. The Tower of London is a tourist attraction well worth visiting.
2. Even though it doesn't say so in the story, you get the idea that:
a. London is becoming overcrowded with tourists.
b. The British people liked to remember their history.
c. The Tower will soon have to be rebuilt because of its old age.

Make an Alphabetical List

Here are the ten vocabulary words in this lesson. Write them in alphabetical order in the blank spaces below.

fiendish	**devices**	**role**	**collection**	**fabulous**
tradition	**flock**	**worthwhile**	**atraction**	**beheaded**
1._____	**4._____**	**7._____**	**10._____**	
2._____	**5._____**	**8._____**		
3._____	**6._____**	**9._____**		

What Do the Words Mean?

Here are some meanings of ten vocabulary words in this lesson. Four words have been written beside their meanings. Write the other six words next to their meanings.

1._____ beliefs and customs handed down from generation to generation.
2._____ gather together.
3._____ part played in life.
4._____ chopped off the head of.
5._____ something very popular which people enjoy visiting.
6._____ astonishing.
7._____ a group of different things gathered together.
8._____ having real merit.
9._____ very cruel.
10._____ mechanical apparatuses or machines for special purposes.

Висновки. Щоб активізувати мовленнєву діяльність учнів, треба перебудувати діяльність учителя так, щоб фронтальна та індивідуальна робота були зведені до мінімуму, а на перший план поставлена взаємодія в парах, групах, командах, використовуючи різноманітні ігри. Ігрові форми уроків дозволяють рости як учням, так і вчителю.

Література

1. Артемова Л. Вчись граючись. Тернопіль, 1995. 118 с.
2. Забродський М. М. Основи вікової психології: навч. посіб. Тернопіль: Навч. кн.–Богдан, 2008. 112 с.
3. Карабаєва І., Ладивіз С. Уява народжується у грі. *Дошк. вих.* 2007. № 10. С. 4–8.