

## СКАРБНИЦЯ МЕТОДИЧНИХ ІДЕЙ

розвитку творчо-пошукової роботи з обдарованими учнями школи є створення необхідних умов для формування у них цілісної і стрункої системи знань та творчого мислення [3]. Тільки таким чином можна сформувати обдаровану, духовно збагачену, морально стійку особистість, здатну реалізовувати себе в демократичному суспільстві. Недарма видатні діячі нашої держави надавали виняткового значення формуванню розумового потенціалу українського суспільства, вважаючи, що тільки еліта може просувати суспільство і державу до висот досконалості. За виразом С. Климчука, обдаровані діти – майбутній цвіт нації, її інтелектуальна еліта, гордість і честь України, її світовий авторитет [4].

### Література:

1. Горай Ю. Творчі здібності та обдарованість / Горай Ю. // Психолог. – 2006. – № 25. – С. 12.
2. Громовий В. Плекати обдарованих / Громовий В. // Завуч. – № 14. – 2007. – С. 10–11.
3. Обдарована дитина. Спецвипуск // Сільська школа України. – № 6. – 2004.
4. Климчук С. З досвіду роботи з обдарованими дітьми // Директор школи. – № 42. – 2003.
5. Концепція загальної середньої освіти. – режим доступу : <http://mon.gov.ua>

**Крюкова Л. М.\***

### **ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РОЛЕВЫХ ИГР НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ С ПРИМЕНЕНИЕМ НОВЫХ СРЕДСТВ ОБУЧЕНИЯ**

*У статті подана інформація про важливість використання ролевих ігор на уроках англійської мови для навчання молодших школярів, розкрито роль комп'ютерних технологій у цьому процесі.*

Ролевые игры занимают, пожалуй, особое место в методической копилке учителя. Это объясняется как разнообразием, так и широким диапазоном их применения. По своей сложности они могут быть имитационными и творческими.

Именно поэтому ролевые игры можно успешно применять на всех этапах обучения – от младшего до старшего. Они помогают учителю разговорить учеников, ибо любая роль служит своеобразным мостом от персонажа к реальному общению в жизненной ситуации [1]. Более того, в них реализуются приобретенные коммуникативные умения и навыки работать в команде.

В игре ученики представляют себя в роли какого-то конкретного персонажа и ведут себя соответствующим образом, что помогает им преодолеть собственную скованность, боязнь совершить ошибку и высказать свои мысли. В рамках своей

---

\* © Крюкова Л. М.

## СКАРБНИЦЯ МЕТОДИЧНИХ ІДЕЙ

роли в діалогах і менш великих монологів учасники обробляють навички мовлення, вчаться обговорювати різні теми, розуміти почуття і поведінку інших людей, вирішувати різні проблеми.

Перевагою використання комп'ютерних технологій є перенесення центру тяжкості з вербальних методів навчання на методи пошуку і творчої діяльності вчителя і учнів [2, 3].

Комп'ютерні технології допомагають:

- привертати пасивних слухачів;
- робити заняття більш наочними;
- забезпечувати навчальний процес новими, раніше недоступними матеріалами, які допомагають учням проявляти їх творчі здібності.

Іноземна мова, як ніякий інший предмет у школі, насичена подіями, явленнями, які вимагають від учнів не тільки запам'ятовування великої кількості лексических форм, але і їх грамотної інтерпретації. Це неможливо досягти без сучасних психолого-педагогічних технологій [4]. Розв'язати ці завдання з урахуванням сучасних вимог до уроку в повній мірі допомагають навчальні ігри.

*Сюжетно-рольові ігри.* В їх основі лежать конкретні ситуації – життєві, ділові чи інші.

Серед навчальних ігор особливе місце займають комп'ютерні ігри, які дозволяють вчителю задіяти одразу три канали сприйняття дітей:

- слуховий;
- візуальний;
- кінестетический.

Однак, більшість комп'ютерних ігор, поряд зі своїми багатогранними перевагами, в силу їх загального характеру, мають і ряд недоліків. Так, застосування їх на конкретних уроках не завжди виправдане, оскільки для досягнення результату вчителю потрібні тільки окремі елементи, а не вся гра в цілому.

На молодшому етапі навчання, безумовно, найбільш ефективно використовувати невеликі діалоги, а потім перейти до рольових сценаріїв. В цьому випадку завдання полягає в тому, щоб учні оволоділи заданими ролями, прочитавши наизусть запропоновані тексти. Для цього підходять невеликі п'єси і казки. Цей варіант ігор доступний на самому початковому етапі навчання. Наприклад:

*Let's play English (пограємо в англійській)*

Святкування проводиться в дитячому саду або ж в 1-2 класі.

Сьогодні ми побуваємо в «Веселій школі» – «Merry School». У нас буде 5 уроків: математика (Maths), малювання (Drawing), фізкультура (Physical Education), читання (Reading), спів (Singing).

(Шкільна дошка оформлена наступним чином: для

## СКАРБНИЦЯ МЕТОДИЧНИХ ІДЕЙ

урока математики рисунок-схема, счетный материал с изображением животных или игрушек, числительные на карточках от 1 до 10).

### 1. Урок математики (*Maths*)

1. Повторяем счет (1-10) разнообразными заданиями: сосчитай 1-10; сосчитай 1, 3, 5, 7, 9; назови по-английски, какое число стоит перед 2, или следует после 2.

2. Count right! Do you like animals? Help them to do sums. (На карточках с изображением животных простые примеры (1+2; 3-1), задачи. Ребенок выбирает животное-карточку, называет задачу, пример и решает).

3. Guess the animal! (Соедини числа и угадай, кто нарисован).

### 4. Повторяем счет 1-10; 10-1 песней «10 Indians»

Ролевая игра становится более творческой, порой дискуссионной. Как правило, ролевую игру можно проводить на базе конкретного текста (письменного или в аудиозаписи), который описывает ситуацию, характеры и действия героев. Необходимо дать и список слов, и описание выражений действующих лиц, места действия. Значительную поддержку оказывают современные технологии: карты, слайды, компьютер, Интернет, музыкальное сопровождение.

Проведение ролевой игры требует достаточно много времени для её подготовки, поэтому учителю приходится отводить какую-то часть урока на предварительное прослушивание учащихся, постепенно готовя игру к её полному использованию. Важно вовремя оказывать помощь и поощрять учащихся. Например:

### 2. Урок рисования (*Drawing*)

1. Назовите цвета (показываем лепестки цветочка, они разного цвета: white, black, red, blue, yellow, green, grey, brown, pink).

### 2. Дети исполняют песню:

*I have white,*

*I have red,*

*I have brown,*

*I have black,*

*I have grey,*

*I have green,*

*I have blue*

*And I have pink.*

Ребенок раскладывает лепестки цветка в той последовательности, в которой они называются в песне. Главное – успеть разложить лепестки, пока звучит песня, и в том порядке.

### 3. Игра «Magic Flower»

Цветки с разноцветными лепестками розданы детям, ребенок называет какой-то цвет. Тот, у кого этот цвет есть, выходит к доске и говорит: I like red или I don't like red и т.д.

## СКАРБНИЦЯ МЕТОДИЧНИХ ІДЕЙ

Можно закреплять несколько речевых образцов.

### 3. Урок физкультуры (*Physical Education*)

#### 1. Выполни зарядку:

*Hands up!*  
*Hands down!*  
*Hands on hips!*  
*Sit down!*  
*Hands up!*  
*Hands to the sides!*  
*Bend left, bend right,*  
*One, two, three – hop,*  
*One, two, three – stop.*  
*Hands down!*

(Руководит зарядкой ученик или учитель: можно, чтобы зарядку провели несколько детей).

#### 2. Animal Race.

Сначала повторяем названия животных. Затем звучит команда: *jump as frog* (дети прыгают, как лягушки); *run as dogs* (бегут, как собачки); *swim as fish* (плывут, как рыбки) и т.д.

#### 3. Name the animal.

На полу лежат картинки с изображением животных на определённом расстоянии. Два ученика бегут в эстафете, поднимая карточку и называя животного. (Игра подвижная, увлекательная, способствует запоминанию и повторению названий животных).

#### 4. Урок чтения (*Reading*)

1. Алфавит (повторяем, поём).
2. Называем буквы вразброс.
3. Называем слова по буквам: *cliff, cat, name, Mike.*
4. *Do you like tales?*

#### 5. Урок пения (*Singing*)

Поём все песенки, которые знаем.

1. ABC
2. Step-step.
3. See them walk.
4. Old MacDonald.

Подводим итог игры: *Do you like the game «ABC»?*  
*What do you like in it?*

В играх всегда реализуется полезное и плодотворное сотрудничество между учащимися и учителем. Кроме того, учащиеся могут приготовить дома раздаточный материал в виде карточек со словами и выражениями, схемы, иллюстрации в виде фотоснимков или слайдов.

Перед началом игры часто выбирают водящего. Для этого можно использовать следующую считалочку:

*Penny on the water,*  
*Two pence on the sea*  
*Three pence on the railway,*  
*Out goes he / she.*

## СКАРБНИЦЯ МЕТОДИЧНИХ ІДЕЙ

При подготовке к игре происходит общение, учащиеся заряжаются духом творчества, дружелюбия, соперничества, все это создает атмосферу увлеченности, радости, эмоционального комфорта.

Чем более разнообразна по форме и богата по содержанию жизнь детей на уроках, тем успешнее развиваются творческие способности учеников, раскрываются сильные стороны личности ребенка, растет его интерес к знаниям, эффективнее проходит процесс обучения и воспитания.

Ролевые игры оживляют уроки английского языка и всегда вызывают большой интерес у учащихся. Они не только способствуют овладению языком в занимательной форме, но и воспитывают внимание, память, сообразительность, быстроту реакции, коллективизм и эстетические чувства, доставляя при этом ученикам большое удовольствие. Эти игры развивают устную и письменную речь и способствуют восприятию английской речи на слух. Например:

Игра в сказку «Turnip». Но, чтобы стать участником сказки, ребёнок должен сказать все, что знает о своём герое.

I want to be Granny. I am old. My name is Jane. I have got a daughter, a granddaughter, a dog, a cat, a mouse. I can run and jump. I like to dance.

Затем разыгрывается сказка «Turnip».

Ученики с удовольствием изучают то, что могут использовать в процессе игры.

По нашим многолетним наблюдениям за детьми младшего школьного возраста отметим, что школьники испытывают потребность в ярких, красочных событиях, которые делают их жизнь радостной, развивают творчество, фантазию, побуждают к активным позитивным действиям.

Суть праздника состоит не только в том, чтобы выйти на сцену и исполнить песню, это целый театральный спектакль, в подготовке которого принимают участие и дети, и учителя, и родители.

В Школе гуманитарного труда Херсонского городского совета стало традицией проведение семейных вечеров после окончания каждой четверти.

На этом семейном вечере обязательно демонстрируется английский блок в каждой возрастной группе, это английская песня в инсценировке, постановка сказки, декламирование стихов, монологические высказывания в соответствии с программой. Заряжаются все: и учителя, и учащиеся, и родители. В игры включаются занимательные факты, шутки и истории из жизни замечательных людей.

В играх всегда реализуется полезное и плодотворное сотрудничество между учащимися, учителем и родителями. Мы, работая с младшими школьниками на протяжении многих лет, используем всевозможные игры для повышения эффективности обучения и достижения желаемого результата.

**Література:**

1. Бухаркина М.Ю. Мультимедиа: от уличных шоу до средств обучения // Иностраннный язык в школе. – 2009. – №5. – С.9–15.
2. Сысоев П.В., Евстигнеев М.Н. Учебные Интернет-ресурсы в системе языковой подготовки учащихся // Иностраннный язык в школе. – 2008. – №8. – С.11–15.
3. Чупина О.В.Использование программы ICQ в диалоге культур // Иностраннный язык в школе. – 2009. – №2. – С.49–52.
4. Миронова В.Г. Английский язык для начальной школы. – Ростов н/Д. Феникс, 2009. – С. 47.

**Супрун Т. П. \***

**ЗАЛУЧЕННЯ ОСОБИСТОСТІ ДО СОЦІАЛЬНОГО  
ТА ДУХОВНОГО РОЗВИТКУ НА УРОКАХ УКРАЇНСЬКОЇ  
МОВИ І ЛІТЕРАТУРИ**

*Стаття присвячена проблемі соціального та духовного розвитку особистості, висвітленню підходів опрацювання проблеми на уроках української мови та літератури через вибір технологій навчання, багатоглядність уроків, реалізацію соціокультурної лінії, виховного потенціалу уроків.*

Школа – це заклад освіти, що забезпечує потреби громадян у загальній середній освіті, вона є тим основним соціальним інститутом, який реалізує мету загальної середньої освіти, спрямовуючи свою діяльність на формування в учнів світогляду, ціннісних орієнтацій, умінь самостійно мислити, здатності до самопізнання і самореалізації в різних випадках творчої діяльності, умінь і навичок, необхідних для життєвого і професійного вибору [3].

Школа – це державний заклад, головним завданням якого є соціальне виховання дітей та молоді. Соціальна педагогіка характеризує школу як соціальну інституцію, яка виконує такі функції: культурно-освітню, регулятивно-виховну, комунікативну, організаційно-управлінську, соціально-інтегративну, суспільно-політичну[3].

У рамках шкільної життєдіяльності активно відбувається самозміна учня – процес та результат усвідомлених, цілеспрямованих зусиль людини, спрямованих на те, щоб стати іншою, стати соціально готовою до майбутнього самостійного життя, мати добре сформовані життєві компетенції, розвинуті соціальні здібності.

Саме тому актуальними є як питання соціалізації, так і пошук технологій, засобів, методів соціального виховання, які забезпечували б подолання недостатнього рівня соціальної взаємодії, уміння оцінювати соціальні ситуації, діяти, спираючись на власні знання. Шкільна освіта має сприяти подоланню інертності, набуттю учнями досвіду взаємодії із соціумом, переглянути традиційні підходи до процесу соціалізації. Як один

---

\* © Супрун Т. П.