

through so called 'thematic primitives' — topics which reflect those basic fragments everyday life which the child is familiar with. Thematic primitives are aimed at shaping a non-problematic strategy in education. By representing new cultural information mainly on the level facts such topics do not distract a pupil from learning a new language. To fully promote pupil's acquisition of cultural competence, the didactic material must meet the criteria of authenticity at the level of the language (speech patterns), as well as the context — the storyline of the textbook or its separate topics.

In the process of foreign language learning it is deemed necessary to take into account facts about student's native culture (local component). A parallel presentation of similar facts in native and foreign culture will contribute to a better understanding of their differences and similarities. This way methodical principle of the "dialogue of cultures" is implemented. An important aspect of foreign language learning is not only presentation of information about cultural phenomena, but also creation of conditions for pupils to compare them. At the initial stages of FL learning such tasks are based on reproductive approaches.

In conditions of multinational educational environment it is vital to consider all pupils' native culture — this aspect still remains unsolved from didactic and methodological perspective.

Keywords: foreign language; primary school; sociocultural competence; competence-oriented approach; national component; content of education; textbook; dialogue of cultures.

DOI <https://doi.org/10.32405/2411-1309-2018-21-334-346>

УДК 373.3.016:81'243

ІГРОВА ДІЯЛЬНІСТЬ ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ КЛЮЧОВИХ КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ ЗДОБУВАЧІВ ПОЧАТКОВОЇ ОСВІТИ НА УРОКАХ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ

Т. К. Полонська,

кандидат педагогічних наук, старший науковий співробітник,
старший науковий співробітник відділу навчання іноземних мов
Інституту педагогіки НАПН України

e-mail: Polonska@gmail.com

У статті розкрито роль ігрової діяльності у формуванні ключових компетентностей на уроках іноземної мови в початковій школі, в оволодінні учнями іноземною мовою, у вихованні культури їхнього спілкування і розвитку вміння працювати в колективі. Визначено зміст поняття «гра/ігрова діяльність», як ефективного засобу навчання іно-

земної мови здобувачів початкової освіти з метою закріплення й активізації навчального матеріалу в різних ситуаціях спілкування. Розглянуто окремі класифікації ігор, що стосуються навчання різних аспектів іноземної мови і видів мовленнєвої діяльності учнів 1–4-х класів. Запропоновано авторську типологію ігор, спрямованих на формування ключових компетентностей, окреслених Державним стандартом початкової освіти і навчальною програмою, у процесі оволодіння іноземною мовою учнями молодшого шкільного віку; схарактеризовано основні компоненти компетентностей, наведено приклади деяких ігор.

Ключові слова: гра; ігрова діяльність; ключові компетентності; здобувачі початкової освіти; іноземна мова.

Постановка проблеми. Головна мета навчання іноземної мови в початковій школі полягає у формуванні комунікативної компетентності, що забезпечується лінгвістичним, мовленнєвим і соціокультурним досвідом, узгодженим з віковими можливостями учнів молодшого шкільного віку. Провідним засобом реалізації зазначеної мети є компетентнісний підхід до організації навчання іноземної мови на основі ключових компетентностей, визначених у Державному стандарті початкової освіти і Типовій освітній програмі для закладів загальної середньої освіти, підготовленої під керівництвом О. Я. Савченко [2; 6].

У початковій школі важливо зацікавити учнів до вивчення іноземної мови, викликати в них позитивне ставлення до предмета, вмотивувати необхідність володіння іноземною мовою як засобом міжкультурного спілкування. Ігрова діяльність є системним засобом організації іншомовного навчання на початковому етапі, спрямованим на оптимальну побудову освітнього процесу та реалізацію його завдань.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Окремі аспекти формування тієї чи іншої компетентності (зокрема, комунікативної, мовленнєвої, лінгвістичної, граматичної, соціокультурної) на уроках іноземної мови в початковій школі шляхом використання ігрової діяльності досліджували такі вітчизняні вчені: О. О. Коломінова, Н. В. Кудикіна, Л. В. Мелешко, І. В. Мірошник, В. Г. Редько, Т. К. Полонська, Ю. І. Федусенко, С. І. Шевченко, Т. М. Шкваріна та ін. Проте дослідження щодо використання ігор для формування ключових компетентностей в учнів 1–4-х класів на уроках іноземної мови нами не було виявлено ні у вітчизняній, ні в зарубіжній науковій літературі.

Мета статті — проаналізувати та обґрунтувати вплив ігрової діяльності на формування ключових компетентностей здобувачів початкової освіти у процесі вивчення іноземної мови; запропонувати власну класифікацію таких ігор.

Виклад основного матеріалу. Гра є могутнім стимулом до оволодіння іноземною мовою та ефективним засобом навчання в арсеналі вчителя. Використання гри й уміння створювати мовленнєві ситуації викликають в учнів готовність і бажання гратися та спілкуватися, дають їм можливість не лише проявити себе, але й пережити і співпережити. Гра у процесі навчання виховує культуру спілкуван-

ня і формує вміння працювати в колективі. У ході гри діти стають більш доброзичливими, чуйними, серйозними і цілеспрямованими у своєму прагненні — досягти загальної мети й одержати перемогу.

Аналіз психолого-педагогічної літератури свідчить, що в сучасній науці немає цілісної теорії гри, а існують різні підходи щодо трактування самого поняття «гра» та з'ясування її сутності. У педагогічній науці феномен гри аналізується по-різному: як вид діяльності, де проявляється особистість; як спосіб організації навчання й виховання; як компонент педагогічної культури тощо (Л. В. Артемова, І. Л. Бім, А. М. Богущ, Н. Д. Гальскова, А. О. Деркач, О. Я. Савченко, В. О. Сухомлинський, К. Д. Ушинський та інші).

У психології гра розглядається як засіб активізації та розвитку психічних процесів дитини, засіб діагностики, корекції та адаптації до життя. Психологічні аспекти гри, зокрема, теорія ігрової діяльності та її методологічні засади, роль гри та її розвиток упродовж життя людини тощо, знайшли своє відображення у працях вітчизняних і зарубіжних учених, зокрема П. П. Блонського, Л. І. Божович, Л. С. Виготського, П. Я. Гальперіна, О. В. Запорожця, І. О. Зимньої, Д. Б. Ельконіна, Г. С. Костюка, О. М. Леонтьєва, В. С. Мухіної, С. Л. Рубінштейна, Д. М. Узнадзе та інших.

Існує чимало визначень гри (ігрової діяльності). З деякими з них можна ознайомитися в наших попередніх публікаціях, присвячених проблемі використання ігрових технологій у навчанні іноземних мов учнів початкової школи на компетентнісних заходах [3; 4]. Нам найбільше імпонує дефініція, де гру на заняттях з мови визначено як «форму діяльності в умовах ситуацій, що спеціально створюються з метою закріплення й активізації навчального матеріалу в різних ситуаціях спілкування» [1, с. 74].

Невід'ємною частиною навчального процесу в початковій школі є дидактичні ігри. Сьогодні єдиного погляду на дефініцію поняття «дидактична гра», як і гра в цілому, у психолого-педагогічній літературі не існує. У словнику методичних термінів і понять під дидактичною грою розуміється «гра, що проводиться в навчальних цілях, головними з яких є формування мовленнєвих навичок і вмінь, підвищення мотивації до вивчення мови, заучування готових фраз і ситуаційних кліше. У дидактичних іграх цілі навчання досягаються через виконання ігрових завдань» [1, с. 62].

У методиці навчання іноземних мов розроблено декілька класифікацій ігор, описано їх місце та можливості у процесі оволодіння різними аспектами мови і видами мовленнєвої діяльності. Розглянемо деякі з них, що стосуються оволодіння іноземною мовою учнями початкової школи.

І. Класифікація М. Ф. Строніна є однією з найбільш цитованих серед фахівців іноземних мов. У ній автор виокремив два основних види навчальних ігор [5]:

1. Підготовчі ігри (граматичні, лексичні, фонетичні, орфографічні), які сприяють формуванню мовленнєвих навичок.

2. Творчі ігри (аудитивні й мовленнєві), котрі спрямовані на подальший розвиток мовленнєвих навичок і вмінь, навчають учнів творчо їх використовувати.

II. Класифікація українського дослідника Ю. І. Федусенка, який є прибічником дидактичних ігор. Він виділяє три види таких ігор [7]:

1. Дидактичні ігри, що готують до комунікативної діяльності: сприяють формуванню *мовної компетентності* (фонетичної, лексичної, граматичної, орфографічної).

2. Дидактичні ігри, котрі забезпечують комунікативну діяльність: а) сприяють формуванню *мовленнєвої компетентності* (в аудіюванні, говорінні, читанні, письмі); б) сприяють формуванню *соціокультурної компетентності* (країнознавчої, лінгвокраїнознавчої).

3. Дидактичні ігри, що сприяють формуванню загальнонавчальної компетентності (перша і друга групи зазначених дидактичних ігор).

Класифікація Ю. І. Федусенка передбачає в навчанні іноземних мов принцип наступності, тобто поступовий перехід від ігор, спрямованих на формування мовних навичок, до ігор, які забезпечують формування і подальший розвиток механізмів мовлення. Навчально-ігрова діяльність розглядається вченим як засіб формування й удосконалення знань, умінь і навичок у процесі навчання іноземних мов [7, с. 48].

III. Класифікація ігор за чинними підручниками з англійської мови. Питання використання ігор у навчанні іноземних мов учнів молодшого шкільного віку розглядалося нами як з теоретичної точки зору, так і практичної. Зокрема, аналіз чинних підручників з англійської мови для початкової школи (О. Д. Карп'юк, А. М. Невіт) засвідчив наявність у їх змісті чималої кількості різноманітних ігор, зокрема на першому циклі навчання (1–2-гі класи). Запропоновані авторами підручників ігри було об'єднано нами в такі десять груп (зі збереженням авторських назв): 1) ігри для введення в іншомовну атмосферу; 2) ігри для презентації й активізації одиниць теми; 3) фонетичні ігри; 4) граматичні ігри; 5) ігри для вивчення абетки; 6) ігри для навчання читання; 7) ігри для навчання письма; 8) ігри для формування мовних навичок; 9) комунікативні ігри; 10) ігри для проведення фізкультхвилинок.

Ця класифікація ігор певною мірою перегукується з двома попередніми і фактично спрямована на формування в учнів іншомовної комунікативної компетентності та її складників (мовної, мовленнєвої, соціокультурної, загальнонавчальної компетентностей), що й передбачає компетентнісно орієнтоване навчання іноземних мов.

IV. Ігри, що забезпечують формування ключових компетентностей на уроках іноземної мови. У нових документах про початкову освіту [2; 6] акцентується увага на важливості оволодіння здобувачами початкової освіти низкою ключових компетентностей. Нами було виділено три види ігор, спрямованих на формування цих компетентностей у процесі вивчення іноземної мови учнями молодшого шкільного віку. Ігри дібрано з різних джерел, деякі з них розроблено нами самостійно, інші — адаптовано до вивчення тієї чи іншої теми і відповідного навчального матеріалу. У зв'язку з обмеженим обсягом статті наведемо лише окремі приклади ігор.

1. Ігри для формування предметних компетентностей. Провідною для оволодіння іноземною мовою здобувачами початкової освіти є компетентність «**Спілкування іноземними мовами**», тобто комунікативна компетентність, яка реалізується через предметні компетентності: *мовну, мовленнєву, соціокультурну, загальнонавчальну*.

1.1. Мовна компетентність передбачає опанування знаннями з лексики, граматики, фонетики й орфографії та формування відповідних навичок: фонетичних, лексичних, граматичних, морфологічних. Ця компетентність забезпечує вивчення мовного матеріалу з метою його використання в усному й писемному мовленні.

Гра «Соняшник»

Мета гри: тренування засвоєння знаків транскрипції, навчання читання, формування фонетичних умінь.

Обладнання: плакат із зображенням соняшника, картки зі словами.

Хід гри: на пелюстках соняшника написано знаки транскрипції (пелюстки пронумеровано, наприклад, від 1 до 10), а на картках — слова, у яких жирним шрифтом виділено й підкреслено по одній літері. Плакат лежить на столі вчителя, діти збираються навколо. Учитель показує дітям картку зі словом і голосно читає його. Діти повторюють слово за вчителем, потім називають номер пелюстки, на яку потрібно покласти картку.

1.2. Мовленнєва компетентність передбачає розвиток мовленнєвих умінь у чотирьох видах діяльності: аудіюванні, говорінні, читанні, письмі.

Гра «Кубик погоди»

Мета гри: навчання монологічного мовлення.

Обладнання: кубик із зображенням погоди.

Хід гри: на кожній із шести сторін кубика зображено різну погоду (сонячно, хмарно, вітряно, дощить, сніжить тощо). Учні по черзі кидають кубик і складають монолог відповідно до зображення на стороні кубика. Інші слухають і доповнюють його.

1.3. Соціокультурна компетентність (*країнознавча, лінгвокраїнознавча, соціолінгвістична*) передбачає засвоєння учнями знань соціокультурних особливостей країни, мова якої вивчається, культурних цінностей та морально-етичних норм свого й іншого народів, а також формування вмінь їх використовувати у практичній діяльності.

Гра «Країна»

Мета гри: формування соціокультурної компетентності, узагальнення знань учнів про країну, мова якої вивчається.

Обладнання: папір для малювання, кольорові олівці/фломастери.

Хід гри: діти отримують завдання намалювати країну (наприклад, Англію), як вони її уявляють, символи, пам'ятні місця тощо. Потім учні представляють свої малюнки, розповідаючи, що вони зобразили, проводячи аналогію з рідною країною та порівнюючи їх характерні риси.

1.4. Загальнонавчальна компетентність (прагматична, стратегічна, функціональна, дискурсивна) передбачає вміння учнів розрізняти і продукувати незнайомі звуки; розуміти і зв'язувати незнайомі звукові відрізки; стежити за презентованою інформацією; ефективно співпрацювати під час парної та групової роботи.

Гра «Одягни ляльку»

Мета гри: навчання учнів користуватися різними стратегіями вербального і невербального спілкування.

Обладнання: ляльки, ляльковий одяг.

Хід гри: клас ділиться на дві команди. На столі лежать дві ляльки та велика кількість одягу. Команди повинні порадитися й обрати погоду, а потім одягнути ляльку відповідно до погоди, яку вони обрали. Після цього команди обмінюються ляльками. Завдання кожної команди — відгадати, яку погоду загадала інша команда. Наприклад: It's a frosty, sunny, winter day. The doll is wearing a sweater, boots, a fur coat and gloves.

Перемагає команда, яка швидше правильно виконає завдання.

2. Ігри для формування метапредметних компетентностей. Метапредметні компетентності — це компетентності, які можуть формуватися відразу засобами всіх навчальних предметів, у тому числі й іноземної мови, і спрямовані на формування в учнів здатності застосовувати здобуті знання й уміння в реальних життєвих ситуаціях.

2.1. Компетентність «Уміння вчитися впродовж життя» передбачає вміння самостійно працювати з підручником, шукати нову інформацію з різних джерел та критично оцінювати її; організовувати свій час і навчальний простір; оцінювати власні навчальні досягнення.

Гра «Навчився сам — навчи іншого»

Мета гри: активізація лексичного й граматичного матеріалу з теми «Світ навколо нас», залучення учнів до колективної роботи, навчання передавати свої знання іншим однокласникам.

Обладнання: картки зі словами, словосполученнями і реченнями.

Хід гри: учитель роздає кожному учневі тематичну картку з написаним одним словом/словосполученням/реченням (наприклад: world around us, mountains, oceans, forests, seasons, wild animals, domestic animals тощо). Упродовж 2–3 хвилин учні читають інформацію на картці. Учитель вибірково підходить до учнів і перевіряє, чи розуміють вони прочитане. Після цього учням пропонується підходити до однокласників і знайомити їх зі своєю інформацією. Учень може одночасно говорити тільки з кимось одним (це може бути монолог, або діалог). Завдання полягає в тому, щоб поділитися своєю інформацією і самому отримати інформацію від іншого учня. За відведений час необхідно забезпечити спілкування кожного школяра з максимальною кількістю інших для одержання якомога повнішої інформації з теми уроку. Насамкінець, учні мають розповісти, що вони дізналися від своїх однокласників. Найкращі й найоригінальніші відповіді вчитель записує на дошці.

2.2. Компетентність «Ініціативність і підприємливість» передбачає вміння визначати пріоритети та планувати дії, ініціювати усну, писемну, зокрема онлайн взаємодію іноземною мовою для розв'язання конкретної життєвої ситуації.

Гра «Реклама дитячого кафе»

Мета гри: навчити вмінню самостійно ініціювати пропозицію щодо розв'язання проблемних ситуацій або конкретних життєвих завдань.

Хід гри: учитель звертається до дітей з пропозицією придумати назву дитячого кафе і намалювати його логотип (пояснює учням, що таке «логотип»). Для прикладу педагог дає назви дитячих кафе: «Дастоша», «Мегамоша», «Веселий Вулик», «Бура-тіно» тощо. Назву учень записує спочатку українською мовою, а потім разом з учителем — англійською.

Після виконання завдання учні презентують свої напрацювання та самостійно визначають переможця.

2.3. Компетентність «Екологічна грамотність і здорове життя» передбачає вміння пропагувати здоровий спосіб життя засобами іноземної мови та розв'язувати елементарні екологічні проблеми.

Гра «Не знищуй»

Мета гри: формування у школярів ідеї цілісності природи, розвивати уміння розв'язувати *елементарні* екологічні проблеми.

Обладнання: картки із зображенням тварин і рослин.

Хід гри: учитель на дошці малює три вписаних кола. У колі посередині прикріплює картки із зображенням тварин і рослин. Потім пояснює, що це коло означає планету Земля, де живуть люди, тварини і рослини. Потім учитель дає команду жителям планети Земля: «У центрі буде побудовано місто. Звільніть територію і розмістіть усіх у двох інших районах (колах)». Після того як учні виконують це завдання, учитель дає іншу команду: «У другому районі будуть побудовані дороги, заводи. Розмістіть усіх у третьому районі».

Для стимулювання в учнів уміння аналізувати ситуацію та з'ясування, як вони уявляють роль тварин у житті людей і природи, учитель пропонує обговорити ситуацію за допомогою таких запитань:

У результаті чого тварини опинилися в цій ситуації?

Як впливає людина на природу?

Який зв'язок ви бачите між природою і здоров'ям людини?

Доцільно також використовувати *здоров'язберігаючі ігри*: пальчикові ігри, ігри-релаксації (пантоміми), ігри з м'ячиком, рухливі ігри, фізкультурхвилинки тощо.

2.4. Соціальна та громадянська компетентності передбачають уміння усвідомлення дитиною власних прав і обов'язків; формування толерантного ставлення до інших; уміння співпрацювати з іншими на результат, спілкуючись іноземною мовою.

Гра «Хто я?»

Мета гри: формування почуття власної гідності та поваги до себе й інших.

Обладнання: картки зі словами.

Хід гри: учитель перед початком гри пояснює, що кожна людина має право на ім'я (стаття 294 Цивільного кодексу України так і називається — *Право на ім'я*). Насамперед це означає право кожної людини з моменту її народження бути названою. Клас ділиться на 2–3 команди, кожен гравець отримує картку зі своїм ім'ям. У гру вступає перша команда. Усі гравці цієї групи представляються, називаючи своє ім'я і прізвище, трохи розповідають про себе, відповідаючи на запитання: «Хто я?» (*хлопчик/дівчинка, син/дочка, місце проживання, хобі* тощо). Після цього всі картки з іменами гравців першої команди віддають гравцям-суперникам. Вони, порадившись, повинні правильно роздати картки гравцям першої команди та згадати ім'я і прізвище кожного, назвавши їх вголос. За кожну правильну відповідь команда отримує очко. Потім у гру вступає друга команда.

3. Гри для формування інших ключових компетентностей. Окрім провідної компетентності «Спілкування іноземними мовами», в учнів молодшого шкільного віку на уроках іноземної мови формуються й інші ключові компетентності, у тому числі і за допомогою дидактичних ігор.

3.1. Компетентність «Спілкування державною (ї рідною в разі відмінності) мовами» передбачає вміння використовувати українознавчий компонент в усіх видах мовленнєвої діяльності; засобами іноземної мови популяризувати Україну, українську мову, культуру, традиції.

Гра «Перекладач»

Мета гри: активізація нової лексики за допомогою перекладу рідною мовою.

Обладнання: м'яч.

Хід гри: учні стають в коло, учитель — у центрі кола. Учитель по черзі кидає учням м'яч і вимовляє різні словосполучення українською мовою. Учні називають їх англійською мовою і кидають м'яч назад учителю. Наприклад: Велике дзеркало — a big mirror. Дивитися телевизор — to watch TV. Жовтий килим — a yellow carpet тощо. Ведучими по черзі можуть бути й учні.

3.2. Математична компетентність передбачає вміння розв'язувати комунікативні та навчальні проблеми, застосовуючи логіко-математичний інтелект.

Гра «Чарівний Пазл»

Мета гри: розвиток логіко-математичного мислення, активізація країнознавчої лексики.

Обладнання: трикутники/багатокутники з цупкого паперу.

Хід гри: клас ділиться на дві команди. Учитель заздалегідь готує дві геометричні фігури, кожна з яких складається з трикутників або багатокутників. На паралельних гранях написано парні слова: слово і його переклад (однакові для обох фігур). Слова добираються, природно, країнознавчого характеру. Потім кожна фігура розрізається на окремі трикутники (багатокутники). Гравці обох команд повинні знову скласти великі фігури, підбираючи до кожної грані свою пару. Після того, як пазл зібрано, усі його частини перевертаються, і на зворотному боці виходить зображення, наприклад, *Тайм Сквер*. Виграє команда, яка швидше й правильно виконає завдання.

3.3. Основні компетентності у природничих науках і технологіях передбачають уміння описувати іноземною мовою природні явища, аналізувати та оцінювати їх роль у життєдіяльності людини.

Гра «Уяви, що ти художник»

Мета гри: розвивати уміння описувати природні явища, закріплення лексики з теми «Кольори».

Обладнання: плакат, кольорові олівці/фломастери, аркуші паперу.

Хід гри: перед початком гри учні повторюють назви кольорів англійською мовою, після чого вчитель протягом однієї хвилини показує учням плакат із кольоровою веселкою, потім ховає його. Дітям пропонується уявити себе художниками і намалювати веселку на аркушах паперу кольоровими олівцями чи фломастерами. Коли учні закінчують роботу, учитель закріплює на дошці малюнок з веселкою, який демонструвався на початку гри. Потім кожен учень порівнює свій малюнок зі зразком, показує і розкажує своїм однокласникам, чи правильно він намалював веселку. Якщо не зовсім правильно, то зазначає, де помилився (у кольорах, у їх кількості чи розташуванні).

3.4. Інформаційно-цифрова компетентність передбачає вміння оволодіти іноземною мовою з використанням спеціальних програмних засобів, ігор, соціальних мереж; створювати інформаційні об'єкти іноземними мовами; спілкуватися іноземною мовою з використанням інформаційно-комунікаційних технологій; застосовувати ІКТ відповідно до поставлених завдань.

Гра «Невгамовні малюки»

Мета гри: поточний контроль за процесом оволодіння учнями лексикою з теми «Пори року»

Обладнання: онлайн-курс «Невгамовні малюки» (“Rugrats”).

Хід гри: учитель розповідає учням про персонажів мультсеріалу «Невгамовні малюки» (“Rugrats”), які не вміють розповідати про погоду, не знають пір року та назв місяців. Педагог пропонує школярам усім разом навчити цих малюків. Наприклад, допомогти Кімі з'єднати запитання з найкращими варіантами відповідей, Чакі — вставити пропущені слова в реченнях, Анжеліці — описати малюнки тощо. Учні за допомогою сторінок з відео-завданнями, інфографікою та тестової сторінки навчають малюків.

3.5. Компетентність «Обізнаність і самовираження у сфері культури» передбачає вміння висловлювати іноземною мовою власні почуття, переживання і судження.

Гра «Що в посилці?»

Мета гри: формувати вміння висловлюватися з теми «Різдво».

Обладнання: скринька, іграшкові подарунки.

Хід гри: учні повинні уявити, що до них напередодні приїжджав гість з Англії і розповідав про особливості святкування Різдва в його країні. Учителю повідомляє учням, що гостю в Україні дуже сподобалося і він хоче віддячити за теплий прийом. Учителю дістає скриньку і каже, що це посилка від гостя. У ній знаходяться подарунки для дітей на Різдво. Але гість просив не віддавати їх просто так, а учні повинні відгадати, що там знаходиться. Для цього їм потрібно згадати, що в Англії дарують один одному на Різдво, чим прикрашають свої будинки, ялинку тощо.

Перемагає учень, який найбільше назве слів з теми.

Проаналізовані вище ігри, спрямовані на формування у здобувачів початкової освіти ключових компетентностей у процесі оволодіння ними іноземною мовою, доцільно використовувати в усіх класах, починаючи з першого. При цьому їх зміст має відповідати комунікативним потребам учнів, тематичі ситуативного спілкування відповідно до чинної програми, віку та рівню підготовленості дітей.

Зберігаючи наступність із дошкільним періодом дитинства, особливо важливо поєднувати гру з навчанням на першому циклі початкової школи (1–2 класи), коли відбувається поступова зміна одного виду основної діяльності на інший — ігрової на навчальну.

Висновки та перспективи подальших досліджень. Отже, ігрова діяльність є ефективним засобом формування предметних, метапредметних та інших ключових компетентностей. Ігри допомагають в оволодінні іноземною мовою, а крім того, учні відчувають емоційне задоволення як у процесі гри, так і при досягненні результатів. Використання ігрового матеріалу у процесі навчання активізує дітей, сприяє досягненню високої результативності знань і виховує любов до іноземної мови. Ігри створюються відповідно до вимог шкільної програми з урахуванням психологічних особливостей та пізнавальних можливостей учнів і своїм змістом мають бути спрямовані на розвиток мовлення та самостійну пошукову роботу здобувачів. Проте слід пам'ятати, що між ігровою і навчальною діяльністю повинен бути розумний баланс. Не заперечуючи важливості ігрової діяльності, варто пам'ятати, що надмірне захоплення іграми на уроках іноземної мови в початковій школі може виробити в учнів дещо легковажне ставлення до предмета. Ігрова діяльність переважає у процесі оволодіння учнями усним мовленням, натомість у ході навчання читання і письма комунікативні завдання не завжди піддають-

ся трансформації в ігрові форми. Крім того, перед іноземною мовою, як і перед будь-яким іншим навчальним предметом, стоїть завдання формувати загальнонавчальні вміння, котрі представлено в Державному стандарті та навчальній програмі. Усе це говорить на користь збалансованого підходу до поєднання двох видів діяльності на уроках іноземної мови — навчальної та ігрової.

Перспективу подальших розвідок ми вбачаємо в розробленні рівнів сформованості та критеріїв оцінювання іншомовної комунікативної та інших ключових компетентностей у здобувачів початкової освіти.

Використані джерела

1. Азимов Э. Г. Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам) / Э. Г. Азимов, А. Н. Щукин. — М.: ИКАР, 2009. — 448 с.
2. Державний стандарт початкової освіти / Затверджено постановою Кабінету Міністрів України від 21 лютого 2018 року № 87 // Режим доступу: <http://zakon.rada.gov.ua/laws/show/87-2018-%D0%BF>
3. Полонська Т. К. Сутність ігрових технологій у навчанні іноземних мов учнів початкової школи на компетентнісних засадах / Т. К. Полонська // Проблеми сучасного підручника: зб. наук. праць / [ред. кол.; голов. ред. — О. М. Топузов]. — К.: Пед. думка, 2018. — Вип. 20. — С. 317–326.
4. Полонська Т. К. Ігри як засіб компетентісно орієнтованого навчання іноземних мов учнів початкової школи / Т. К. Полонська // Український педагогічний журнал. — 2017. — № 3. — С. 109–115 (англ. мовою).
5. Стронин М. Ф. Обучающие игры на уроке английского языка / М. Ф. Стронин — М.: Просвещение, 2001. — 370 с.
6. Типова освітня програма для закладів загальної середньої освіти / Рекомендовано МОН України для використання в початкових класах закладів загальної середньої освіти від 20.08.2018 р. № 1/9 // Режим доступу: <https://mon.gov.ua/ua/osvita/zagalna-serednya-osvita/navchalni-programi/navchalni-programi-dlya-pochatkovoyi-shkoli>
7. Федусенко Ю. І. Дидактична гра як засіб навчання іноземних мов молодших школярів: дис. канд. пед. наук: 13.00.09 / Ю. І. Федусенко. — Інститут педагогіки АПН України. — К., 2009. — 205 с.

References

1. Azimov Je. G. Novyj slovar' metodicheskikh terminov i ponjatij (teorija i praktika obuchenija jazykam) / Je. G. Azimov, A. N. Shhukin. — М.: ИКАР, 2009. — 448 с.
2. Derzhavnyi standart pochatkovoї osvity / Zatverdzheno postanovoiu Kabinetu Ministriv Ukrainy vid 21 liutoho 2018 roku № 87 // Rezhym dostupu: <http://zakon.rada.gov.ua/laws/show/87-2018-%D0%BF>
3. Polonska T. K. Sutnist ihrovykh tekhnolohii u navchanni inozemnykh mov uchniv pochatkovoї shkoly na kompetentnisnykh zasadakh / T. K. Polonska // Problemy suchasnoho pidruchnyka: zb. nauk. prats' / [red. kol.; holov. red. — O. M. Topuzov]. — К.: Ped. dumka, 2018. — Vyp. 20. — S. 317–326.

4. Polonska T. K. Ihry yak zasib kompetentnisno oriientovanoho navchannia inozemnykh mov uchniv pochatkovoї shkoly / T. K. Polonska // Ukrainskyi pedahohichnyi zhurnal. — 2017. — № 3. — S. 109–115 (anhl. movoiu).
5. Stronin M. I. Obuchajushhie igry na urokah anglijskogo jazyka: posobie dlja uchitelja / M. I. Stronin. — M., 1984. — 111 s.
6. Typova osvithna prohrama dlja zakladiv zahalnoi serednoi osvity / Rekomendovano MON Ukrainy dlja vykorystannia v pochatkovykh klasakh zakladiv zahalnoi serednoi osvity vid 20 serpnia 2018 roku № 1/9 // Rezhym dostupu: <https://mon.gov.ua/ua/osvita/zagalna-serednya-osvita/navchalni-programi/navchalni-programi-dlya-pochatkovoyi-shkoli>
7. Fedusenko Yu. I. Dydaktychna hra yak zasib navchannia inozemnykh mov molodshykh shkolariv: dys... kand. ped. nauk: 13.00.09 / Yu. I. Fedusenko. — Instytut pedahohiky APN Ukrainy. — K., 2009. — 205 s.

Полонская Т. К.,

**кандидат педагогических наук, старший научный сотрудник,
старший научный сотрудник отдела обучения иностранным языкам
Института педагогики НАПН Украины**

ИГРОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ КАК СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ КЛЮЧЕВЫХ КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ СОИСКАТЕЛЕЙ НАЧАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ НА УРОКАХ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА

В статье раскрыта роль игровой деятельности в формировании ключевых компетентностей на уроках иностранного языка в начальной школе, в овладении учащимися иностранным языком, в воспитании культуры их общения и развития умения работать в коллективе. Определено содержание понятия «игра/игровая деятельность» как эффективного средства обучения иностранному языку соискателей начального образования, главными целями которого является формирование речевых навыков и умений и повышения мотивации к изучению языка. Рассмотрены отдельные классификации игр, касающиеся обучения различным аспектам иностранного языка и видов речевой деятельности учащихся 1–4 классов. Предложенная авторская типология игр, направленных на формирование ключевых компетентностей в процессе овладения иностранным языком учащимися младшего школьного возраста, состоит из трех видов игр:

- 1) игры для формирования предметных компетентностей;
- 2) игры для формирования метапредметных компетентностей;
- 3) игры для формирования других ключевых компетентностей.

Охарактеризованы основные компоненты указанных компетентностей, приведены примеры некоторых игр.

Ключевые слова: игра; игровая деятельность; ключевые компетентности; соискатели начального образования; иностранный язык.

Polonska T.,

**Candidate of Pedagogical Sciences, Senior Researcher,
Senior Researcher Officer at the Department of Foreign Languages
of the Institute of Pedagogy of the NAES of Ukraine**

GAME ACTIVITY AS A MEANS OF KEY COMPETENCIES FORMATION OF PRIMARY EDUCATION APPLICANTS IN FOREIGN LANGUAGE LESSONS

The article reveals the role of the game activity in formation of key competencies, in mastering a foreign language by primary school pupils, in educating the culture of their communication and developing the ability to work in a team. The content of the concept “game/game activity” as an effective means of teaching foreign language to primary education seekers is defined, the main goals of which are to develop speech skills and increase motivation to learn the language. Separate classifications of games relating to teaching different aspects of a foreign language and types of speech activity for pupils of 1–4 grades are considered. In particular, the most famous classification of M. F. Stronin is analyzed, who separates two types of educational games:

- 1) Preparatory games, which contribute to the formation of speech skills;
- 2) Creative games (audio and speech) are aimed at further development of speech skills and habits, teach pupils to creatively use them.

In the classification of the Ukrainian scientist Yu. I. Fedusenko three types of didactic games are distinguished:

- 1) Didactic games preparing for communicative activities;
- 2) Didactic games providing communicative activities;
- 3) Didactic games contributing the formation of general educational competence.

The author of the article has developed her own typology that involves three types of games providing the formation of key competences in foreign language lessons for pupils of primary school:

- 1) Games of subject competences formation (“Communication in foreign languages” is a leading competence and its components are language, speech, socio-cultural and general competences);
- 2) Games of meta-subject competences formation (competences: “Lifelong learning ability”, “Initiative and entrepreneurship”, “Environmental literacy and healthy life”, “Social and civic competences”);
- 3) Games of other key competencies formation (competencies: “Communication in the state language (and the mother tongue in case of difference)”, “Mathematical competence”, “Basic competencies in natural sciences and technologies”, “Information and digital competence”, “Cultural awareness and expression” competence.

The main components (skills) of mentioned above competences are characterized, examples of some games are given.

Keywords: game; game activity; key competencies; primary education applicants; foreign language.