

Міністерство освіти і науки України
Сумський державний університет
Факультет іноземної філології та соціальних комунікацій
Кафедра германської філології

БАКАЛАВРСЬКА РОБОТА

Спеціальність (напрямок підготовки) 6.020303 «Філологія»

***Додаткові засоби навчання як мотиваційний фактор у навчанні
іноземної мови***

Допущено до захисту «__» _____ 2019 р.

Зав. каф. германської філології _____ канд. філол. наук, проф. Кобякова І. К.

Виконала:

студ. групи ПР-51

Кулик Анна Валеріївна

Науковий керівник:

к.філол.н., доцент

Баранова Світлана Володимирівна

Суми 2019

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1 ХАРАКТЕРИСТИКА ЗАСОБІВ НАВЧАННЯ І МОТИВАЦІЇ В ОСВІТНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ.....	5
1.1 Поняття про засоби навчання у педагогічному дискурсі.....	5
1.2 Класифікації засобів навчання.....	6
1.3 Мотиваційний компонент у процесі вивчення іноземної мови.....	9
РОЗДІЛ 2 ФОРМУВАННЯ МОТИВАЦІЇ НА УРОКАХ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ ЗА ДОПОМОГОЮ ДОДАТКОВИХ ЗАСОБІВ НАВЧАННЯ	13
2.1 Інформаційні технології в навчальному процесі.....	13
2.2 Використання додаткових засобів наочності.....	19
2.3 Метод інтерактивних ігор	21
ВИСНОВКИ.....	24
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	26
ДОДАТОК А.....	31
ДОДАТОК Б.....	32
ДОДАТОК В.....	35

ВСТУП

Сьогодні потреба в ефективному вивченні та досконалому володінні іноземними мовами зумовлена багатьма чинниками, зокрема партнерством і взаємодіями з іншими державами, соціально-економічними перетвореннями, стрімким розвитком науково-технічного прогресу, здійсненням подорожей до різних країн тощо. Безсумнівно, знання іноземної мови є необхідною складовою успіху людини як у професійній сфері, так і у плані власного інтелектуального та культурного розвитку.

Задля результативного навчання учнів чи студентів іноземної мови викладачі намагаються використовувати такі новітні методи та додаткові засоби, що здатні зацікавлювати та мотивувати до навчальної діяльності. Зокрема, ми розглянемо застосування інформаційних технологій, додаткових засобів наочності й інтерактивних ігор у навчальному процесі.

Проблемою запровадження в освітніх закладах ефективних засобів навчання, що здатні сприяти мотивації учнів, займалося багато вітчизняних і зарубіжних дослідників та методистів, зокрема, Н. Бібік, С. Занюк, Л. Божович, В. Онищук, С. Шаповаленко, П. Гальперін, В. Казанський, Ю. Орлов, М. Фіцула, Б. Бадмаєв, М. Бурда, С. Гончаренко, М. Finocchiaro, D. Nye, W. Lee, J. Morley, J. Dobson [3, с. 33]. Здобутками у царині дослідження додаткових засобів навчання іноземних мов відзначилися: Ю. Безкоровайна, Л. Дзюбка, І. Дівакова, І. Дроздовська, С. Бранова, В. Круглик, Д. Тевс, О. Литовченко, О. Пометун, В. Куліш, С. Ніколаєва, Z. Dörnyei, R. Gardner, A. Burns, W. Lambert, R. Narayanan [16, с. 54].

На нашу думку, тема «Додаткові засоби навчання як мотиваційний фактор у навчанні іноземної мови» є **актуальною**, оскільки використання тільки підручника на уроці не забезпечить досягнення всіх педагогічних цілей (для вчителя) та необхідний рівень опанування іноземної мови (для учнів). А тому сучасному вчителю варто розширювати спектр основних засобів навчання додатковими, наприклад, аудіо- та відеоматеріалами, іграми, засобами

наочності, комп'ютерними технологіями, адже все це урізноманітнює заняття, показує перспективи вивчення іноземних мов, допомагає краще і швидше засвоїти знання та мотивує до навчання загалом. У роботі визначено значення мотивації в навчально-виховному процесі, досліджено користь сучасних додаткових засобів навчання на уроках іноземної мови, а також їхній вплив на мотивацію учнів до отримання знань.

Об'єкт дослідження: додаткові засоби навчання іноземної мови.

Предмет дослідження: застосування додаткових засобів навчання для підвищення мотивації учнів до вивчення іноземної мови.

Матеріалом дослідження слугують наукові доробки провідних дослідників та методистів, а також апробація досліджуваних додаткових засобів навчання під час проходження педагогічної практики.

Мета дослідження: визначити роль мотивації в освітньому процесі, розглянути сучасні засоби навчання та проаналізувати їх вплив на мотиваційну сферу учня.

Завдання дослідження: вивчити визначення понять «мотивація» і «додаткові засоби навчання»; розглянути класифікацію засобів навчання; з'ясувати сутність мотиву й мотивації; дослідити електронні та інтерактивні засоби навчання; визначити їхній вплив на підвищення мотивації учнів.

Методологічна база дослідження: у роботі було використано зіставний, структурний, функціональний методи, а також прийоми спостереження, експерименту, аналізу, синтезу, порівняння матеріалу.

Практична значущість роботи в тому, що її результати дадуть змогу вчителям зрозуміти необхідність використання допоміжних засобів навчання та їхні переваги; дізнатися, як можна урізноманітнити заняття; визначити способи формування мотивації до вивчення іноземної мови; удосконалити власну методику викладання і покращити якість навчального процесу.

Робота складається зі вступу, двох розділів, висновків, списку використаних джерел (44 найменування) та додатків (А, Б, В). Загальна кількість сторінок – 30.

РОЗДІЛ 1

ХАРАКТЕРИСТИКА ЗАСОБІВ НАВЧАННЯ І МОТИВАЦІЇ В ОСВІТНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ

1.1 Поняття про засоби навчання у педагогічному дискурсі

З метою ефективної реалізації навчального процесу з іноземної мови та найбільш результативного досягнення чотирьох головних цілей навчання викладачі застосовують різні засоби. Успішне використання будь-якого засобу навчання допустиме тільки в тому випадку, коли вчитель розуміє, як правильно ним орудувати, щоб зацікавити та змотивувати учнів на продуктивну роботу. Зазвичай, їх застосовують з певними навчальними методами. Варто зазначити, що питання «Як навчати?» характеризує педагогічні методи, а «За допомогою чого навчати?» – засоби навчання. У другій половині минулого століття поняття «засоби навчання» з'явилося у педагогічній науці та практиці. Даний термін використовували доволі широко, а саме для позначення навчального обладнання, навчально-наочних посібників, діяльності учнів і вчителя [16, с. 55].

Сьогодні у дидактиці ще не сформована єдина думка щодо концепту засобів навчання. Різні вчені, методисти надають свої дефініції. За А. Хуторським, наприклад, «засоби навчання – матеріальні об'єкти, які залучають до освітнього процесу як носії знань, інформації та інструменту взаємодії вчителя та учня» [18, с. 401].

С. Коберніков визначає цей термін як «різні види джерела знань, які використовуються у навчальному процесі з метою формування в учнів відповідних знань та умінь» [7, с. 56].

В електронній енциклопедії можна знайти наступне визначення засобів навчання: «об'єкти, створені людиною, а також предмети природи, використовувані в освітньому процесі в якості носіїв навчальної інформації та інструменту діяльності педагога і учнів для досягнення представлених цілей навчання, виховання та розвитку» [32]. Педагогічний словник розтлумачує

«засіб навчання» як «необхідний компонент оснащення навчальних кабінетів та їхнього інформаційно-предметного середовища, а також обов'язкова складова навчально-матеріальної бази різнотипних закладів освіти» [31, с. 27].

Під засобами навчання з іноземної мови розуміють «комплекс навчальних матеріалів і знарядь, які допомагають учителю організувати ефективне навчання іноземної мови, а учням – ефективно оволодіти нею» [12, с. 58]. Властивістю, яка підтверджує, що даний об'єкт – засіб навчання, є або наявність у ньому інформації, що дозволяє застосовувати його як джерело знань, або присутність таких ознак, які дають можливість використання його в операційній діяльності учнів під час виконання практичних завдань.

Таким чином, існує велика кількість тлумачень поняття «засоби навчання». Одні дослідники розглядають їх як засоби-інструменти викладача й учнів, джерела отримання інформації; інші – як засоби здійснення розумової діяльності, що сприяють можливості засвоєння знань та формування досвіду пізнавальної і практичної діяльності. У роботі ми дотримуємося визначення: засоби навчання – це різноманітні матеріали і обладнання, що використовуються у навчальному процесі викладачами й учнями та сприяють досягненню цілей навчання за коротший час.

1.2 Класифікації засобів навчання

Основна класифікація засобів навчання – це поділ на чотири загальні групи: а) об'ємні (матеріальне обладнання наочності, на кшталт моделей, муляжів, макетів); б) друковані (збірники вправ, словники, книги, інструкції, картки, плакати, методички, навчальні плакати, технологічні карти, програми контролю тощо); в) екранні (відеоматеріали, навчальні мультфільми, діафільми); г) звукові (аудіозаписи, подкасти).

Також засоби навчання можна класифікувати за формою подання інформації. За таким критерієм їх розділяють, з одного боку, на знакові й матеріальні, а з іншого – на слухові, візуальні, тактильні і комбіновані.

Можна виокремити 3 групи засобів навчання залежно від критерію призначення: а) інформативні – допомагають пришвидшити засвоєння складної для сприймання інформації; б) контрольні – використовуються для моніторингу отриманих знань; в) оперативні – сприяють можливості виконувати певні завдання і операції. Окремою групою виділяють також технічні засоби навчання.

Якщо розглядати засоби навчання іноземної мови, то під ними розуміють: а) все те, що допомагає під час вивчення / навчання іноземної мови у класі; б) все те матеріальне (технічне та нетехнічне), що забезпечує проведення навчально-виховного процесу [22].

Г. Рогова та І. Верещагіна у своїй книзі «Методика навчання англійської мови в 1-4 класах» розмежовують усі засоби навчання на основні та допоміжні [15, с. 90].

Сьогодні до основних засобів навчання належать не просто підручник, а навчально-методичні комплекси (НМК). НМК включає набір наступних складових: книгу для вчителя, книгу для учнів, робочий зошит, програму, аудіо- та відеоматеріали. Користування НМК допомагає залучити всі канали надходження інформації, активізувати інтелектуальну та емоційну сторону особистості учнів, модернізувати процес навчання завдяки впровадженню технічного обладнання.

Проаналізуємо кожен компонент навчально-методичного комплексу окремо.

а) Програма – документ, яким повинен керуватися вчитель при викладанні свого предмету в певному класі. Мета програми створити методичну орієнтацію викладача.

б) Книга для вчителя – другий важливий засіб навчання. До її складу можуть входити методичні рекомендації, поради, вказівки, тексти для читання та аудіювання, вправи для перевірки знань і ситуації, що спонукають до говоріння.

в) Підручник – основний засіб для навчання учнів іноземної мови. Він включає матеріали щодо різних видів мовної діяльності.

г) Книга для читання – знаходиться у розпорядженні учня і допомагає удосконалювати навички читання.

г) Робочий зошит – використовується для самостійної роботи учнів. Він допомагає їм практикувати навички письма іноземної мови, оволодіти лексичним і граматичним матеріалом.

д) Аудіозапис – надає можливість учням чути і розуміти іноземну мову, якою говорять носії, сприяє покращенню якості вимови.

Зауважимо, що О. Котенко виокремив наступні основні засоби навчання з іноземної мови: підручник, робочий зошит учня на друкованій основі, книга для вчителя, книга для читання, комп'ютерні програми, відеофільми, аудіовізуальний додаток у вигляді набору аудіо- та відеозаписів, набір слайдів, CD-диски, матеріали для контрольних робіт, тести, таблиці, малюнки та роздатковий матеріал [12, с. 59].

На нашу думку, сучасний навчально-методичний комплекс може включати як інваріативну, так і варіативну (додаткову) частину. До першої можна віднести книгу для вчителя та підручник для учня, робочий зошит школяра на друкованій основі, аудіофайли на електронних носіях; до другої – книгу для читання, завдання для контрольної роботи, набір таблиць, додатковий набір аудіо- і відеододатків на CD-дисках тільки для вчителя тощо.

Допоміжні засоби, що використовують у навчальному процесі разом з основними, називають додатковими. До додаткових засобів навчання входять різні навчальні посібники, які професійно видані або написані самим викладачем [21, с. 75]. Це можуть бути: а) спеціальні навчальні посібники для розвитку конкретних видів мовленнєвої діяльності; б) різні додаткові відео- і аудіоматеріали; в) збірники мовних і мовленнєвих ігор для різних етапів навчання; г) комп'ютерні програми; г) таблиці, схеми, малюнки; д) картки та інший роздатковий матеріал.

Використання на уроках, наприклад, малюнків, таблиць, схем слугує

зоровою наочністю при викладанні іноземної мови, а також допомагає розвивати мислення учнів завдяки чуттєво-наочному сприйнятті інформації. Музику й пісні можна застосовувати як фізкультхвилинки. Словник забезпечить якісну підготовку вчителя до уроку та допоможе вчителю відповісти на запитання особливо допитливих учнів, які виявляють підвищений інтерес до вивчення мов. Картки можуть слугувати опорою, наприклад, при виконанні завдань з аудіювання, вивченні нової лексики, складанні діалогів чи для проведення уроку в ігровій формі.

Таким чином, існують різні розмежування засобів навчання з іноземної мови, що взаємодоповнюють один одного. Загальною класифікацією є розподіл засобів навчання на основні та додаткові. До перших належить НМК та його компоненти, до других – допоміжні засоби, такі як різний роздатковий матеріал, спеціальні аудіо- й відеоматеріали, ігри, картки, ілюстрації, пісні, вірші тощо. Засоби навчання допомагають учням при сприйнятті, запам'ятовуванні нового матеріалу, при його тренуванні та застосуванні. Вони полегшують, власне, і діяльність учителя, наприклад, при поясненні нового матеріалу, його закріпленні, систематизації, повторенні й контролі, іншими словами, сприяють ефективному веденню навчального процесу.

1.3 Мотиваційний компонент у процесі вивчення іноземної мови

Успіх або невдача учнів у вивченні іноземної мови залежить не лише від засобів навчання, а й від їх мотивації. Проблема мотивації навчання вважається однією з основних у педагогіці, адже ефективність засвоєння знань залежить від зацікавленості та залученості учнів до навчального процесу.

На думку американського ученого Р. Гарднера, мотивація – це один із найважливіших чинників, що мають вплив на процес опанування іноземної мови. Він вважає, що мовні навчальні стратегії, імовірно, не спрацюють, у випадку не вмотивованості індивіда вивчати мову [24].

Відомо, що поняття «мотивація», зазвичай, пов'язують із прихильністю,

ентузіазмом і наполегливістю в досягненні цілей. Існує велика кількість дефініцій даного поняття. Розглянемо деякі з них.

Наприклад, Оксфордський словник визначає мотивацію як бажання і готовність щось робити задля досягнення цілей [33]. Психологічний словник, у свою чергу, дає наступне визначення мотивації: «Мотивація – усвідомлювані або неусвідомлювані психічні чинники, які спонукають індивіда до виконання певних дій і визначають їхню спрямованість і цілі. Термін «мотивація» використовується в усіх областях психології, які досліджують причини і механізми цілеспрямованої поведінки людини» [34].

В енциклопедії освіти термін «мотивація» (від лат. *moveo* – рухаю) означає «систему мотивів або стимулів, що спонукає людину досягти своєї мети на фізичному чи розумовому рівні» [30, с. 607].

За Л. Дзюбко, навчальна мотивація – це сукупність природних, соціальних і особистісних чинників, що спонукають особистість залучитися до навчального процесу та впливають на його ефективність [3, с. 34]. Р. Нараян надає влучне визначення: «мотивація є причиною чи причинами, що провокують певні дії або поведінку» [28].

У роботі дотримуємося власного визначення. Навчальна мотивація – це комплексна система, до якої входять потреби, інтереси, цілі, принципи, установки, переживання, ідеали, що викликають в учня бажання до старанного виконання навчальної діяльності.

Разом з терміном мотивації у педагогічній теорії розрізняють також поняття мотиву. Мотив – це спонукання діяти задля задоволення необхідних потреб людини. Він відображає причини навіщо чи заради чого потрібно навчатися. Розмежовують 2 типи мотивів: ті, що лише розуміються, і такі, що насправді діють. Тобто, дитина може розуміти, навіщо потрібна освіта, та це не завжди спонукатиме її навчатися. Тільки за певних умов перший тип може перетворитися у другий.

Мотивація – система мотивів (спонук), що забезпечують активну діяльність людини і позначають її цілеспрямованість. Навчальна мотивація

базується на потребі, що збуджує пізнавальний фактор в учня, його готовність отримувати нові знання. Потреба формує певну спонуку (мотив), що, у свою чергу, змушує людину діяти.

Мотиви розподіляють на групи наступним чином [10, с. 267]: а) пізнавальні (допитливість, інтерес до отримання знань, отримання задоволення від інтелектуальної діяльності, прагнення до розвитку пізнавальних здібностей); б) соціальні (усвідомлення соціального й особистісно-розвивального значення навчання, потреба в розуміння навколишнього світу); в) особистісні (почуття власної гідності, потреба в самовдосконаленні, бажання користуватись авторитетом серед однолітків).

В. Апелът визначив такі мотиви навчання: пізнавальні (прагнення одержати нові знання, розширити світогляд); соціальні (бажання зайняти певне становище у взаємовідносинах з оточуючими, отримати їхню похвалу, відповідальність і почуття обов'язку); комунікативні (спілкування з дорослими, однолітками); мотиви саморегуляції (прагнення отримати додаткові знання, розробка програми самовдосконалення, спрямованість на інтелектуальне та моральне зростання) [20, с. 72].

Гарднер і Ламберт розрізняють інтегровану (внутрішню) та інструментальну (зовнішню) мотивації [25]. Перший вид мотивації існує в тому випадку, коли іноземну мову вивчають задля власного розвитку, культурного збагачення, коли учневі важливо, щоб його сприймали іноземці, адже це певний вид самореалізації для нього. Безліч факторів впливає на інтегровану мотивацію, а саме ставлення учня до предмету, його прагнення та інтереси, які можуть бути пов'язані, скажімо, з подорожами чи діловими відносинами у майбутньому.

На відміну від інтегрованої, інструментальна мотивація, підлягає впливу зовнішніх чинників у навчальному процесі, таких як «оцінка» або ж інша «винагорода» чи «заохочення». Варто відзначити, що учні, які під час занять прагнуть отримати лише «оцінку», мають кращий результат у навчанні. Проте у випадку анулювання такої «винагороди», зазвичай, результативність

інструментальної мотивації, на жаль, зникає.

Виокремлюють також релевантну мотивацію, що стосується набуття академічних досягнень (наприклад, допитливість дитини), і нерелевантну мотивацію, що не має прямого відношення до розвитку й навчання (наприклад, дитина вчить урок, щоб уникнути покарання) [26].

Цікавим, на наш погляд, є розмежування мотивації на негативну та позитивну [24]. Під негативною розуміють спонукання дитини вчитися через те, що вона усвідомлює, які саме неприємності чи негативні події можуть виникнути як тільки вона не захоче це робити, наприклад, покарання чи сварки з батьками, докори з боку учителів, насмішки однокласників). Очевидно, що від такої мотивації ефективних результатів очікувати не слід. Позитивна мотивація може визначатися вузькоособистісними мотивами, такими як схвалення оточуючих, отримання певного соціального статусу, шлях до власного успіху; або ж мотивами, що лежать у самій освітній діяльності, наприклад, задоволення проявів допитливості, розумова активність, реалізація своїх здібностей, подолання труднощів у навчанні.

Отже, мотивація навчання – це комплексна система спонукань (мотивів), що змушують людину саме діяти задля досягнення певних цілей. Розмежовують інтегровану та інструментальну, релевантну та нерелевантну, позитивну та негативну мотивацію. У педагогіці існує також поняття мотиву. Мотиви відповідають на питання: «заради чого необхідно вчитися?». Ми з'ясували, що найпродуктивнішими є внутрішні мотиви, які відображають особистісний рівень регуляції навчальної діяльності (саморегуляції), та професійні мотиви, які виконують роль створення взаємозв'язку навчальної діяльності із майбутньою професійною діяльністю.

РОЗДІЛ 2

ФОРМУВАННЯ МОТИВАЦІЇ НА УРОКАХ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ ЗА ДОПОМОГОЮ ДОДАТКОВИХ ЗАСОБІВ НАВЧАННЯ

1.2 Інформаційні технології в навчальному процесі

Однією з основних проблем сучасних навчальних закладів є формування мотивації в учнів чи студентів. Сьогодні існує велика кількість новітніх засобів навчання, що є дієвими чинниками у стимулюванні учнівської мотивації. Серед них ми розглянемо функціонування інформаційних технологій, додаткових засобів наочності й інтерактивних ігор на уроках іноземної мови (Див. Додаток Б).

Задля побудови правильної «педагогіки мотивації» вчителю потрібно бачити успіхи дитини, а не акцентувати на її невдачах. Зрозуміло, що невдача провокує розчарування, потім з'являється брак мотивації, який, зі свого боку призводить до відсутності бажання спробувати ще раз. І у зворотньому напрямку: успіх провокує певне досягнення, воно веде до мотивації, а мотивація впливає на прагнення перемагати й підкорювати нові вершини.

На думку В. Калошина, ситуація успіху – це спеціально визначений набір умов, що допомагає дитині досягти вагомих результатів у навчальній діяльності, що супроводжуються позитивними емоціями. Завдяки ситуації успіху учень усвідомлює свою компетентність, а також набуває почуття гідності [6, с. 48].

Основною метою викладача є не тільки надати учням якісні знання, а й створити необхідні умови для підсилення пізнавальної активності учнів, викликати бажання цікавитися та вивчати іноземну мову, мотивувати бути сучасно підкованими, компетентними, обізнаними, адже це сприятиме розвитку міжкультурної комунікації та відкриє перед молоддю гарні перспективи працевлаштування у майбутньому. Задля досягнення цієї мети, вчителю варто застосовувати наступні методи:

а) Проведення зустрічей з випускниками, які можуть своїм прикладом довести, що знання іноземної мови справді є важливими в сучасному світі і сприяють досягненню успіху у професійній сфері.

б) Утворення оточення, де володіння іноземною мовою високо цінується та вважається престижною прерогативою, і учні б мали реальні можливості покращити свій рівень знань. Реалізувати це можна завдяки, наприклад, присутності волонтерів з іншомовних країн, з якими учні мали б змогу спілкуватися та проводити час, можливо навіть поза межами навчального закладу. Така ситуація показала б необхідність іноземної мови на практиці, розбудила б жагу до знань та бажання опанувати мовою на високому рівні.

в) Залучення учнів до освітніх конференцій з представниками інших країн для того, щоб діти мали змогу дізнатися про культурні розбіжності й умови життя різних націй, порівняти їхню точку зору та ставлення до певних питань, створити діалог та обговорити якісь проблеми, учитися вести дискусії, бути обізнаними стосовно останніх подій у світі, науці, економіці тощо.

Для впровадження, наприклад, останнього методу в навчальний процес необхідне використання інформаційних технологій. Дійсно, сучасний урок складно уявити без застосування комп'ютерів, ноутбуків чи мультимедійної дошки, так само як і сучасного підлітка без мобільного телефону в руці. Тож, без сумніву, заняття із супроводом новітньої техніки зацікавить учня більше, ніж урок зі звичними традиційними формами викладання.

Сучасні досягнення в галузі комп'ютерних технологій в освітньому процесі сприяють підвищенню пізнавальної активності й мотивації дітей до здобуття знань, оптимізації ефективності навчальної діяльності, розвитку творчих здібностей, полегшенню роботи викладача. Так, застосування такого додаткового засобу навчання як комп'ютер дає можливість утворити інформаційне середовище, що дозволяє умотивувати школярів до оволодіння іноземною мовою та підтримувати цікавість та активність учнів протягом цілого навчального періоду. Але таку опцію нереально здійснити у випадку відсутності доступу інформаційного пристрою до мережі Інтернет.

Інтернет – це глобальна комп'ютерна мережа, що оперує стандартизованими протоколами й поєднує більше 50 тисяч мереж [29, с. 223]. Сьогодні завдяки всесвітній мережі як учні, так і вчителі можуть скористатися тим чи іншим необхідним освітнім ресурсом будь-коли і з будь-якого місця нашої планети. Навчання можна вважати мобільним, адже з'явилася форма дистанційної освіти й також існує безліч онлайн-курсів від провідних університетів світу, які відкриті й доступні для користувачів. Перспективні викладачі повноцінно застосовують новітні освітні засоби, наприклад, блоги, Вікіпедію, подкасти, різноманітні навчальні платформи, аудіо- та відеоматеріали, бо розуміють їх ефективність та легкість у використанні. Усе це сприяє модернізації навчального процесу [11, с. 23]. До додаткових засобів навчання входять також електронні підручники, у яких систематизовано розміщена значна кількість теоретичного й ілюстративного матеріалу, та аудіокниги, що можна прослухати в будь-який зручний час на мобільному телефоні чи портативному mp3-плеєрі.

Нині можна знайти безліч сайтів переповнених корисною інформацією для вчителя. Виокремлюють власне навчальні та інформаційні сайти. На спеціальних навчальних сайтах викладають різнорівневі вправи й завдання на розвиненість будь-яких навчальних умінь учнів. Завдяки інформаційним сайтам можна підібрати якісь цікаві відомості, творчі завдання, відшукати додатковий матеріал, із яким би діти залюбки працювали на уроці. [8, с. 173].

Зазвичай, навчальні сайти виконують функцію навчання чотирьох різновидів мовленнєвої діяльності, а саме письма, читання, говоріння, аудіювання, а також включають вправи для опанування граматики, фонетики та лексики іноземної мови. При використанні інформаційних сайтів завдання викладача полягає в тому, що він самостійно повинен вбирати відповідний для заняття матеріал. [17, с. 198].

Проаналізувавши велику кількість інтернет-ресурсів, нам вдалося виділити декілька найбільш інформативних та цікавих електронних засобів навчання, що є простими та зручними у використанні (Див. Додаток А).

З власного досвіду можемо стверджувати, що, наприклад, така навчальна платформа як «Kahoot!» є дійсно вдалою знахідкою для сучасного викладача. Освітні ігри «Kahoot!» – це своєрідні тести з 4 варіантами відповіді на різні теми, починаючи від перевірки граматики і закінчуючи пізнавальним квізом на знання видів мистецтва [35, с. 8]. Ігровий процес простий: учні збираються навколо загального екрану мультимедійної дошки або монітору (на яких буде відображатися вікторина), підключають свої мобільні телефони до комп'ютера за допомогою мережі Інтернет (на обидва пристрої потрібно попередньо завантажити цю гру), а потім використовують його для відповіді на питання. Учасники мають ліміт часу, зазвичай це 15 секунд. Правильні відповіді на питання перетворюються в бонусні бали. Після кожного питання на екрані висвітлюється лідер гри. Коли змагання завершується, викладач запитує в учнів, що виявилось найскладнішим і пояснює незрозумілі моменти. Перевага даної навчальної платформи, що вчитель може створити власну гру або просто знайти вже існуючу на необхідну тему. Також «Kahoot!» може використовуватися для перевірки знань учнів, або в якості перерви під час заняття.

Освітня платформа «Kahoot!» стимулює пізнавальні та особистісні мотиви навчання дитини, а викладачу допомагає переключити увагу учнів, проаналізувати успішність засвоєння інформації, змінити вид діяльності та показати, що мобільний телефон можна використовувати з користю, а не витратити час на безглузді ігри. «Kahoot!» підвищує також інтелектуальні здібності, пам'ять, реакцію та активність. Це своєрідне змагання між однокласниками, що дозволяє їм визначати власний рівень навчальних досягнень, заповнити прогалини у знаннях, усвідомити необхідність засвоєння навчального матеріалу, прагнути до подальших перемог і, як наслідок, самовдосконалюватися. Така весела та цікава гра з елементами конкурентності урізноманітнить звичайний урок, розбудить внутрішню мотивацію дитини до навчання, сприятиме ефективності освітнього процесу.

Одним з передових засобів інноваційного навчання вважається

мультимедійний комплекс (МК), що включає мультимедійний проектор та інтерактивну дошку. Пояснення, скажімо, граматичного матеріалу повинне супроводжуватися якісними наочними прикладами, що краще будуть висвітлені на інтерактивній, а не на звичайній, дошці; а до слайдів можна звертатися по кілька разів, якщо є необхідність. Це значно зекономить час, пришвидшить загальний темп заняття, а також допоможе зосередити увагу учнів на навчальному матеріалі та, як результат, краще його засвоювати. МК надає можливість проектувати різні мультимедійні програми для навчальної діяльності, будь-які презентації з корисною інформацією [13, с. 95].

Такий додатковий засіб навчання як презентація дозволяє в довільному порядку чергувати слайди з текстом, анімаціями, малюнками, схемами, графіками, таблицями, відео- чи аудіо-фрагментами, що, як правило, супроводжується поясненнями викладача чи доповіддю окремого учня. Презентація не лише домагає розвивати спостережливість та увагу школярів, учить їх підбирати та правильно систематизувати інформацію, формує навчально-пізнавальну та творчу компетенції, а й дозволяє учням набути практичних навичок роботи з комп'ютером.

Ще однією перевагою МК є можливість демонструвати навчальні фільми чи відеоролики іноземною мовою. Уміння сприймати та розуміти інформацію на слух, а потім ще її перекладати, є дійсно нелегким. Але це дозволяє дітям застосовувати вже набуті знання на практиці, пристосовуватися до мовлення носіїв і практикувати власну вимову, а головне – усвідомлювати важливість опанування іноземної мови, які перспективи вона може відкрити у професійній сфері або ж як полегшити знайомство з іншомовними людьми, що, у свою чергу, збудить внутрішній мотив учнів і змотивує до результативного навчання.

Не можна не зазначити, що завдяки МК стало можливим проведення різноманітних конференцій чи онлайн-зустрічей, або вебінарів, з представниками інших країн. З власних спостережень можемо підтвердити, що заходи, які дозволяють учням застосовувати іноземну мову на практиці, у реальних життєвих ситуаціях як ніщо інше стимулює в них потребу навчатися

та опановувати мову з ентузіазмом. Адже коли людина має потребу, то, відповідно, з'являється й ціль, що призводить до стимулювання мотивації.

Під час вивчення іноземної мови значну увагу приділяють проектній діяльності, яка не обходиться без використання МК. Виконання проектів спрямоване на самостійну діяльність учнів (вона може бути індивідуальною, парною чи груповою) із його подальшою демонстрацією в класі [19, с. 14]. Метод проектів актуальний тим, що активізує підготовлене чи непідготовлене усне мовлення учнів, показує необхідність уміти спілкуватися та виражати власні думки іноземною мовою у ситуаціях повсякденного життя, розвиває пам'ять і творчі здібності, навчає як самостійності, так і роботі в команді, взаємодопомозі.

Таким чином, сьогодні існує великий спектр електронних засобів навчання, зокрема комп'ютер, ноутбук, електронний підручник, мультимедійний комплекс, у складі якого мультимедійний проектор й інтерактивна дошка тощо. Завдяки сучасним технологіям у навчальному процесі стало можливим користуватися різними інтернет-ресурсами, створювати презентації та проекти, демонструвати учням фільми чи організувати вебінари на міжнародному рівні. Усе це мотивує учнів швидше опановувати іноземну мову, допомагає поєднувати теорію із практикою, формує пізнавальну та інформаційну компетенції, формує навички роботи з комп'ютерними технологіями, стимулює прагнення до саморозвитку та самовдосконалення, створює установку на результативне навчання, а також дозволяє полегшувати роботу вчителя, більш доступно пояснювати матеріал, заощаджувати час, урізноманітнювати заняття, внаслідок чого викликати у дітей інтерес до свого предмету та залучити їх до активної форми роботи на уроці.

2.2 Використання додаткових засобів наочності

Важливою умовою проведення уроку з іноземної мови є наявність та використання додаткових, окрім вищезазначених технічних, засобів навчання,

що демонструють наочність. Під наочністю розуміють принцип навчання, що забезпечує умови для чуттєвого сприйняття матеріалу, створює іншу дійсність у навчальному процесі. У школі учні освоюють іноземну мову у штучному іншомовному середовищі й задля його формування вчителю потрібно застосовувати різні види наочності на заняттях. Вони є основою для покращення сприйняття та розуміння інформації, її швидкого освоєння, створення необхідних умов для практичного застосування набутих знань, упредметнює занурення в іноземне середовище, активізує пізнавальний фактор.

І. Дроздовська визначає наочність як ілюстровані навчальні посібники, що поділяються на площинні образотворчі (схеми, таблиці, фотографії, картинки, плакати) та об'ємні образотворчі (моделі, макети) [5, с. 35].

Ю. Безкоровайна стверджує: «Наочність – це саме засіб, а не мета, що забезпечує результативний освітній процес. Застосування наочності сприяє активізації процесу опанування іноземної мови, а це, у свою чергу, розвиває дитячу креативність. Отже, можна підтвердити, що наочність – це ефективний засіб навчання» [2, с. 145].

Виокремлюють два типи наочності, а саме зорову (вербально-графічну) та слухову (озвучення образу). Щоб викликати цікавість учнів до нової теми, вчителю необхідно вміти поєднувати різноманітні види наочності. Роздаткові матеріали у вигляді малюнків, фотографій, колажів, карточок, таблиць, схем, невеликих моделей певних об'єктів можуть трансформувати реальний предмет, що неможливо продемонструвати на уроці (історичні події, тварини, явища природи, традиції країн), у зображення. Такі засоби наочності допомагають сформувати яскраві образи, уявлення, про що саме йде мова, а також розвивають культуру мислення, пам'ять, спостережливість, естетичний смак і мотивують до вивчення мови.

Так, використання картинок на заняттях сприяє тому, що діти з задоволенням слухають розповідь по малюнку, що дозволяє зрозуміти їм сутність іноземної мови, а потім в учнів і самих виникає бажання висловити власну думку щодо зображення. Ефективним є також застосування тематичних

і сюжетних картинок для розвитку усного мовлення, що демонструють життєві обставини, у яких діти можуть застосувати вже вивчений матеріал на практиці. Такий принцип навчання допоможе школярам краще запам'ятати правильні лексико-граматичні конструкції висловлювань, необхідні фрази та кліше стосовно тієї чи іншої ситуації.

Іграшками, наприклад, можна не лише бавитися, а й знайти їм корисне застосування на уроці. За допомогою іграшок легше показувати різні дії, необхідні для вивчення дієслів, прикметників, займенників. Тим паче, дітям приносить справжнє задоволення те, що вони бачать іграшку, мають змогу її помацати та пограти.

При поясненні прийменників місця і напрямку викладач може використовувати іграшку також. Описуючи її розміщення, діти вживають даний вид прийменників і, таким чином, візуально запам'ятовують матеріал та вчаться правильно будувати усне мовлення.

Наочність допомагає формувати уявлення про певні об'єкти й образи, викликає в дитини асоціації, адже має емоційний вплив на сприйняття матеріалу учнем. Зображення, предмети, іграшки – джерело сприймання. Під час його демонстрування на уроці зорове сприймання, до того ж у поєднанні зі слуховим, забезпечує належне сприйняття нового слова і швидке закріплення його у довготривалій пам'яті дитини [5, с. 35].

Цікаво подати лексичний матеріал, а потім швидко повторювати його на уроці допоможуть спеціальні флеш-картки, з якими можна придумати безліч завдань. Наприклад, можна створити чарівну коробку – «Mystery box» – помістити в неї слова, що опрацьовуються на занятті [40, с. 33]. За підказками вчителя діти здогадуються, які картки лежать в коробці. Викладач по черзі дістає їх чи показує половину картки, щоб стимулювати в учнів активний інтерес.

Ще однією корисною, на нашу думку, вправою на запам'ятовування нових слів є наступна. Учні разом з учителем стоять у колі, учитель бере флеш-картку, промовляє слово, що на ній, і передає іншому учневі, учень повторює

дії вчителя й передає картку вже своєму сусідові і так до кінця [39, с. 48]. Потім учитель бере наступну картку. Можна також пустити по 3-4 картки відразу в одному напрямку; по одній картці в обидві сторони; почекати, доки картка пройде півкола і разом з нею передавати вже іншу картку. І таких варіацій з флеш-картками безліч, все залежить від креативності та творчого підходу вчителя.

Таким чином, уроки з додатковими наочними засобами навчання, тобто з малюнками, картками, плакатами, колажами, таблицями, схемами, невеликими моделями певних об'єктів, вносять різноманітність в освітній процес, мобілізують психічну активність дітей, зосереджують їхню увагу, знижують втому, збуджують інтерес до занять з іноземної мови та підвищують показники ефективності навчання.

2.3. Метод інтерактивних ігор

У методиці викладання провідне місце належить інтерактивним іграм. Відомо, що гратися – це завжди цікаво та весело, це те, що підіймає дитині настрій і робить її позитивно налаштованою. Під час гри учень здатен із легкістю засвоїти великий обсяг інформації та набути нових навичок та вмінь. Загалом, під інтерактивним навчанням розуміють навчання, що базується на рівноправних взаємовідносинах учителя та учня та їхній співпраці, а також на активній взаємодії всіх дітей [14, с. 3]. У таких умовах школярі швидко вчаться самостійності та критичному мисленню, приймати рішення, правильно вести комунікацію й поважати думку інших.

Сьогодні вчителів все частіше використовують такі ігрові технології: «Мозковий штурм», «Коло ідей», «Мікрофон», «Акваріум», «Ажурна пилка», «Обери позицію», метод «Прес», «Обличчя до обличчя», «Незакінчене речення», брифінг, прес-конференція, телеміст; інтерактивні ігри: «Рольова гра», «Драматизація», «Спрощене судове слухання» [4, с. 8].

Один з найзахоплюючих видів роботи на уроці для учнів – це гра.

Сьогодні розроблена необмежена кількість різних навчальних ігор (Див. Додаток В). В цілому виокремлюють дві категорії ігор – підготовчі та творчі [23, с. 34]. До підготовчих ігор належать: а) фонетичні (формують правильну вимову); б) лексичні (сприяють засвоєнню нових лексичних одиниць та тренують їх вживання); в) граматичні (допомагають опанувати граматику, вчать використовувати правильні мовні зразки, мають на меті довести до автоматизму вживання в усному мовленні правильних граматичних конструкцій); г) орфографічні (тренують правопис, допомагають визначати закономірності у правописі слів іноземної мови).

Творчі ігри, у свою чергу, стимулюють учнів креативно підходити до вивчення матеріалу, сприяють подальшому формуванню мовних умінь, вчать швидко реагувати в процесі комунікації. Творчі ігри також називають рольовими. Рольова гра – це форма ігрової діяльності, у процесі якої діти представляють різні ролі й паралельно формують і розвивають свої мовні навички [27, с. 117]. Учні розігрують імітовані мовні ситуації, а також залучають творчі здібності задля виготовлення, наприклад, маски чи костюма. Чим комфортніше почуває себе учень у рольовій грі, тим активнішим він буде при веденні комунікації. Учень опиняється у штучно створених обставинах, хоч і не через власне «я», але в ролі, яку він грає, і паралельно вчиться правильно поводитися в тій чи іншій життєвій ситуації. Зазвичай, основу рольової гри складає діалогічне мовлення. Щоб правильно його побудувати, необхідно, по-перше, оволодіти діалогічними мовним одиницями, по-друге, опанувати схему складання мікродіалогу, і, по-третє, створити власний діалог.

Щоб ігрова діяльність була результативною, учителю треба пам'ятати про належну її організацію. Якщо вона включає елементи театральності, можна використовувати такі додаткові засоби як костюми та декорації. Цікавою, наприклад, є рольова гра «Theatre-goers» («Театрали») [44]. Завдання першому учню (дівчинці): розповісти, скажімо, у ролі Мальвіни як Вам подобається ходити в театр, яка п'єса є Вашою улюбленою. Завдання іншому учню (хлопчику): у ролі Буратіно сказати коли Ви останній раз відвідували театр і

запросити Мальвіну на якусь виставу. І так далі. Такі вправи сприяють покращенню комунікативних навичків, вчать будувати діалогічне мовлення та правильно виражати свою думку, тому що вони максимально наближені до емоційних та спонтанних ситуацій спілкування у реальному житті. Це підтверджує С. Баранова: «Використання ситуацій сприяє посиленню комунікативної спрямованості у навчанні іноземних мов» [1, с. 12].

Якщо мова йде про командну гру, то важливо заздалегідь правильно скласти команди. Командні ігри супроводжуються азартом, тому треба продумати, як буде визначений переможець, як оцінювати певні види роботи, які символічні призи можна вручити обом командам у якості заохочення тощо.

Ігри, що дозволяють створювати ситуації успіху для кожної дитини, є дійсно корисними для використання на уроці. Бажання перемагати, підтримувати командний дух як ніщо інше спонукає дітей навчатися. Найцікавіше те, що першим у грі може стати учень і з невисоким рівнем мовної підготовки, адже кмітливість і винахідливість також відіграють значну роль. Відчуття рівності й позитивна атмосфера допомагають дітям почуватися комфортно й подолати сором'язливість, що понижує результативність навчання іноземної мови. У дитини, яка якісно засвоїла мовний матеріал, виникає почуття задоволення собою: «Виходить, я не гірший за інших і я можу говорити та відповідати на рівні з моїми однокласниками». Так, отриманий результат мотивує учня на подальші досягнення та перемоги у сфері опанування мови.

Отже, можна стверджувати, що навчальні ігри (лексичні, граматичні, рольові) є сильним мотивуючим чинником у процесі навчання іноземної мови. Гра активізує мислення, допомагає зробити процес навчання цікавим і захоплюючим, підтримує інтерес та викликає бажання в учнів спілкуватися іноземною мовою. Ігрова діяльність на уроках дозволить вчителю сформувати позитивне й емоційне середовище навчання, сприятливі умови для партнерства та взаємодії між учнями. Ігрові методи полегшують навчання, зменшують стрес і втому, пожвавлюють та урізноманітнюють уроки.

ВИСНОВКИ

У роботі було сформульовано визначення понять «мотивація», «мотив» та «додаткові засоби навчання», визначено роль мотивації в освітньому процесі, розглянуто сучасні засоби навчання та проаналізовано їхній вплив на мотиваційну сферу учня. Тож, можна стверджувати, що мета дослідження була досягнута. Задля збудження мотивації, потрібно, у першу чергу, щоб дитина відповіла на питання: «Навіщо я вивчаю іноземну мову?». Це дає змогу визначити якими мотивами вона керується. Згідно з результатами нашого дослідження, мотиви поділяються на зовнішні (соціальні), що існують поза межами навчальної діяльності, та внутрішні (пізнавальні), що спонукають до навчання заради власних цілей та визначаються як більш дієві.

Ми з'ясували, що на сьогоднішній день існує безліч різноманітних новітніх додаткових засобів, що здатні активізувати навчальну діяльність учнів, викликати в них бажання вчитися й покращити якість освіти в цілому. Зокрема, ми розглянули застосування інформаційних технологій та інтерактивних засобів навчання на уроці іноземної мови. Існує велика кількість сучасних додаткових засобів, що допомагають учителю організувати цікавий і насичений навчальний процес. Прикладом може слугувати проектна діяльність, презентації, інтернет-ресурси, різноманітні навчальні платформи, що дозволяють створити штучне мовне середовище і здійснити віртуальні подорожі в різні країни світу, а вебінари з представниками іншомовних держав, проведені за допомогою мультимедійного комплексу, дозволять учням застосувати набуті знання та вміння на практиці, продемонструють їхній власний рівень досягнень у опануванні мовою, тож, така ситуація успіху спровокує подальше бажання вчитися. Яскравість, новизна й емоційність процесу навчання зі застосуванням інноваційних комп'ютерних технологій сприяє концентрації на оволодінні іноземною мовою, зацікавлює, розвиває пізнавальні мотиви.

Для формування позитивної мотивації та створення доброзичливої

атмосфери на уроці іноземної мови, корисно застосовувати такі додаткові засоби навчання, як інтерактивні ігри та додаткові засоби наочності (флеш-картки, малюнки, фотографії, таблиці, схеми, колажі, іграшки тощо). Ігри дозволяють у невимушених обставинах розкрити мовний потенціал дитини, показують, що робити помилки у спілкуванні іноземною мовою цілком нормальна річ. Ігри з елементами змагань налаштовують дитину на перемогу, а прагнення її отримати є безпосереднім стимулом до навчання та самовдосконалення.

Засоби наочності також допомагають зануритися в мовне середовище та досягнути сутність мови. Так, дітям цікаво розфарбовувати, грати з флеш-картками, малювати улюблених тварин. Така навчальна діяльність, що приносить задоволення, сприяє легкому запам'ятовуванню лексичного матеріалу, викликає інтерес та доводить, що навчання – це не лише одноманітні підручники, а захоплюючий процес пізнання навколишнього світу.

Сьогодні одним із провідних джерел мотивації вважають ринок праці. Такі чинники як умови конкуренції, прагнення покращити свою життєву позицію, бажання досягти успіху, і, зрештою, страх залишитися безробітним формують своєрідну соціальну психологію, що впливає на дітей у їхній сім'ї. Тож, потреба як можна швидше стати незалежним від батьків, досягнути чогось у житті, отримати перспективну професію є передумовами бажання навчатися у престижних ЗВО світу. Саме так розмірковують сучасні діти. Не варто змушувати їх учитися, адже необхідність у здобутті знань являється їхньою власною життєвою необхідністю.

Перспективи подальших досліджень полягають у поглибленому вивченні особистості учня, аналізі його здібностей та уподобань, пошуку інших ефективних додаткових засобів викладання іноземних мов, що сприяли б мотивації до навчання.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

СПИСОК НАУКОВОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Баранова С. В. Вирішення комунікативних завдань на заняттях з перекладу [Текст] / С. В. Баранова // Методологічні проблеми сучасного перекладу : матеріали VIII Міжнародної науково-методичної конференції, 23–25 січня 2009 року / Ред.кол. : С.О.Швачко, І.К.Кобякова, С.В.Баранова, О. М. Медвідь. – Суми : СумДУ, 2009. – С. 11–13.
2. Безкоровайна Ю. Унаочнення як засіб формування іншомовної лексичної компетенції учнів / Ю. Безкоровайна // Студентський науковий альманах факультету іноземних мов, 2009. Вип 1(6) – С. 230–234.
3. Дзюбко Л. В. Мотивація навчальної діяльності як психолого-педагогічна проблема / Л. В. Дзюбко, Л. І. Гриценко // Психодіагностика : Зб. наук. Праць ДВНЗ «Переяслав-Хмельницький державн. пед. ун-тет імені Григорія Сковороди». – Переяслав-Хмельницький : ПП «СКД», 2010. – Вип. 4. – С. 33–43.
4. Дівакова І. І. Інтерактивні технології навчання у початкових класах / І. І. Дівакова. – Тернопіль : Мандрівець, 2007. – 180 с.
5. Дроздовська І. В. Наочність / І. В. Дроздовська // Англійська мова в початковій школі. – Харків. – 2008. – Вип. 9. – С. 35–38.
6. Калошин В. Ф. Як створювати ситуацію успіху в навчанні? / В. Ф. Калошин, Д. В. Гоменюк // Завучу. Усе для роботи. – 2012. – Вип. 5–6. – С. 46–52.
7. Коберник С. Г., Коваленко Р. Р., Скуратович О. Я. Методика навчання географії у загальноосвітніх навчальних закладах : Навчально-методичний посібник. / С. Г. Коберник, Р. Р. Коваленко, О. Я. Скуратович. – Навч. книга, 2010. – С. 15–24.

8. Костенко І. Г. Використання Інтернет-ресурсів на уроках англійської мови / І. Г. Костенко // На допомогу педагогу : Таврійський вісник освіти. – 2013. – №1 (41). – С. 170–176.
9. Круглик В. С. Концепція сучасного педагогічного програмного засобу/ В. С. Круглик. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://www.nbu.gov.ua/ejournals/ITZN/em3/content/07kvsspm.htm>. – (02.04.2019).
10. Литовченко О. В. Специфіка мотивації творчої особистості підлітка (теоретичний аспект) / О. В. Литовченко // Теоретико-методичні проблеми виховання дітей та учнівської молоді : зб. наук. праць. – К., 2008. – Вип. 12, кн. 1. – С. 265–271.
11. Методика навчання іноземних мов у загальноосвітніх навчальних закладах: підручник / Л. С. Панова, І. Ф. Андрійко, С. В. Тезікова та ін. – К.: Академія, 2010. – 328 с.
12. Методика навчання іноземних мов у початковій школі: навч. посіб. для студ. вищ. навч. закл. / О. В. Котенко, А. В. Соломаха [та ін.]. – К. : Київ, ун-т ім. Б. Грінченка, 2013. – 356 с.
13. Пометун О. І. та ін. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання : Наук.-метод. посібн. / О. І. Пометун, Л. В. Пироженко. За ред. О. І. Пометун. – К., 2004. – 192 с.
14. Поспелкіна І. Інтерактивні технології навчання / І. Поспелкіна // Початкова освіта. – К., 2006. – № 44. – С. 3–7.
15. Рогова Г. В. Методика обучения английскому языку в 1–4 классах / Г. В. Рогова, И. Н. Верещагина, Н. В. Языкова. – 3-е изд. – М. : Просвещение, 2008. – 223 с.
16. Стадник О. Засоби навчання, як один з компонентів педагогічної системи / О. Стадник // Новий Колегіум. – 2013. – Вип. 3. – С. 54–57.
17. Тевс Д. П., Подковирова В. Н., Апольскіх Є. І., Афоніна М. В. Використання сучасних інформаційних і комунікаційних технологій у навчальному процесі / Д. П. Тевс, В. Н. Подковирова, Є. І. Апольскіх, М. В. Афоніна // Барнаул – БДПУ. – 2006. – 247 с.

18. Хуторской А. В. Современная дидактика : учебник для вузов / А. В. Хуторской. – СПб. : Питер, 2007. – 544 с.
19. Шаповалова В. Метод проектів у сучасній школі / В. Шаповалова // English. – 2011. – Вип. 3. – С. 14–15.
20. Apelt W. Motivation und Fremdsprachenunterricht. / W. Apelt // Leipzig : Verlag Enzyklopadie. – 2004. – 165 s.
21. Burns A. & Richards J. C. (Eds). The Cambridge guide to learning English as a second language / A. Burns, J. C. Richards // Cambridge: Cambridge University Press. – 2018. – 362 p.
22. Coetzee-Van Rooy S. Integrativeness : Untenable for world Englishes learners. World Englishes / S. Coetzee-Van Rooy // 2009. – [Electronic resource] – Access mode : <http://dx.doi.org/10.1111/j.1467-971X.2006.00479.x>. – (03.04.2019).
23. Drinkwater N. Games & activities for primary modern foreign languages / N. Drinkwater // Harlow – New York : Pearson Longman, 2008. – 321 p.
24. Gardner R. C. Motivation and second language acquisition : The socioeducational model. / R. C. Gardner // New York: Peter Lang. – 2010. – [Electronic resource] – Access mode : <https://doi.org/10.14746/ssllt.2012.2.2.5> – (03.04.2019).
25. Gardner R. C. and Lambert W. E. Fifty years and counting. Canadian Association of Applied Linguistics Symposium presentation / R. C. Gardner, W. E. Lambert // Ottawa, ON, May 2009. – [Electronic resource] – Access mode : <http://publish.uwo.ca/gardner/>. – (03.04.2019).
26. Guay F., Chanal J., Ratelle C. F., Marsh H. W., Larose S., & Boivin M. Intrinsic, Identified, and Controlled Types of Motivation for School Subjects in Young Elementary School Children. British Journal of Educational Psychology/ F. Guay, J. Chanal, C. F. Ratelle, H. W. Marsh, S. Larose, M. Boivin // 2010. – [Electronic resource] – Access mode : <http://dx.doi.org/10.1348/000709910X499084>. – (03.04.2019).
27. Harvey Andy, Oakley John A Teacher`s Resource Book of Activities for

English Language Learners / Andy Harvey, John Oakley // EU : Express Publishing, 2006. – 232 p.

28. Narayanan R. Motivation Variables and Second Language Learning / R. Narayanan // Vinayaka Mission Research Foundation University, Kanchipuram, India. – 2006. – P. 15–19.

СПИСОК ДОВІДКОВИХ ДЖЕРЕЛ

29. Англо-український тлумачний словник з обчислюваної техніки, Інтернету і програмування . – Вид.1 – К. : Видавничий дім «Софт Прес», 2005. – 756 с.

30. Енциклопедія освіти / Академія пед. наук України; головний редактор В. Г. Кремінь. – К. : Юрінком Інтер, 2008. – 1040 с.

31. Крупський Я. В. Тлумачний словник з інформаційно-педагогічних технологій: словник / Я. В. Крупський, В. М. Михалевич. – Вінниця: ВНТУ, 2010. – 72 с.

32. Технічні засоби навчання [Електронний ресурс] // Вікіпедія. Вільна Енциклопедія. – Режим доступу: https://uk.wikipedia.org/wiki/Технічні_засоби_навчання. – (05.04.2019).

33. Online Oxford Dictionary of English [Electronic resource] – Access mode: <https://en.oxforddictionaries.com/definition/motivation>. – (05.04.2019).

34. Motivation. (n.d.). Psychology Dictionary Online. [Electronic resource] – Access mode: <http://psychologydictionary.org/letter/m/page/97/> – (05.04.2019).

СПИСОК ДЖЕРЕЛ ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ

35. Білик, О. Рольові ігри на уроках іноземної мови : [метод. матеріали] / Оксана Білик // English. Шкільний світ : language & culture : weekly. – 2010. – Вип. 31. – С. 7–9.

36. Дементієвська Н. П., Морзе Н. В. Комп'ютерні технології для розвитку учнів та вчителів // Інформаційні технології і засоби навчання: Зб. наук. праць / За ред. В.Ю. Бикова, Ю.О. Жука / Інститут засобів навчання АПН України. – К. : Атіка, 2005. – 272 с.

37. Дубаченко Т. В. Ігри-конкурси для учнів 5–6 класів / Т. В. Дубаченко // Англійська мова та література : наук.-метод. журн. – 2010. – Вип. 13. – С. 28–29.

38. Енциклопедія педагогічних технологій та інновацій / Автор-укладач Н. П. Паволокова. – Х.: Вид. група «Основа», 2009. – 176 с.

39. 130 ігор для уроків з англійської мови : [посібник] / [М. В. Бондарь, О. В. Бондарь та ін.]. – Х. : Основа, 2004. – 127 с.

40. Ігри на уроках англійської мови як засіб формування комунікативної компетенції школярів. Методичний посібник. / Уклала Т.М. Гавінська. Слобідко-Охримовецький НВК, 2015. – 67 с.

41. Крамаренко С. Г. Інтерактивні техніки навчання, як засіб розвитку творчого потенціалу учнів . / С. Г. Крамаренко // Відкритий урок. – 2002. – Вип. 5–6. – С. 7–10.

42. Стом О. Ю., Рудь С. В. Навчальні ігри в початковій і середній школі [Текст] / О. Ю. Стом, С. В. Рудь. – Х. : ВГ "Основа", 2010. – 128 с.

43. Хрістоєва Л. П. Англійська для початківців. Ігри, п'єси, дидактичні матеріали : посібник / Л. П. Хрістоєва. – Х. : Основа : ПП «Тріада+», 2007. – 176 с.

44. Skype in the Classroom & Kahoot – Microsoft in Education. [Electronic resource] – Access mode: education.microsoft.com. – (06.04.2019).

ДОДАТОК А

1. *RealtimeBoard*. Це своєрідна віртуальна дошка для творчості. На ній розміщують стікери, малюнки, PDF-документи, текстові записки та коментарі [41, с. 9]. У сервісі дає змогу наглядно користуватися інформаційними матеріалами за допомогою картинок, схем, діаграм. Цей сервіс дозволяє спільно виконувати проектні завдання. Перевагою є те, що у *RealtimeBoard* можна спостерігати, наскільки команда включена до роботи, яку частину проекту виконав кожен із учасників і як просувається проектне завдання загалом.

2. *Memrise*. Сервіс для опанування лексичного матеріалу. Фішка *Memrise* – це періодичність вивчення слів: тренування забезпечують перехід слів у довгострокову пам'ять [38, с. 74]. Наприклад, кожного дня необхідно засвоювати нові слова, а також протягом 5-15 хв. тренувати попередньо вивчені слова. Така проста методика допоможе збагатити словниковий запас покращити пам'ять в цілому.

3. *LearningApps*. Платформа, що містить безліч інтерактивних модулів, що можна змінювати чи створювати за шаблонами [36, с. 128]. Тематика шаблонів необмежена: від кросвордів до створення карток із завданнями. Дане навчальне середовище сприяє розвитку в учнів навичок користування інформаційними технологіями, формує уміння роботи в групах, підсилює інтерес до навчання. *LearningApps* можна застосовувати як для індивідуальної, так і для спільної проектно-дослідницької діяльності.

4. *English For Everyone*. Гарний сайт наповнений завданнями з безпосередньо англійської мови, які можна роздруковувати. На сайті розміщені вправи з читання, письма, граматики, а також є загадки, кросворди, головоломки. Усі матеріали розділені за темами та рівнями.

5. *LinguaLeo*. Захоплюючий сервіс для дітей і дорослих. Ресурс містить аудіо і відео матеріали, цікаві тексти для читання, тренування для опанування нової лексики, словник з озвученням, кросворди, курси за темами, вправи на переклад тощо.

ДОДАТОК Б

Фрагмент уроку з англійської мови

Урок № 1. Клас 9.

ТЕМА : «The role of art in our life».

Цілі уроку: *Практична:* ознайомити учнів з новими словами за темою «Мистецтво» та навчити використовувати нову лексику; удосконалювати вміння правильно говорити та виражати думки іноземною мовою; відпрацювати вимову; удосконалювати навички аудіювання.

Освітня: розширити знання учнів про найвидатніші твори мистецтва, художників; формувати уявлення учнів про вплив мистецтва на життя людей, їх культуру; повторити граматику – Present Perfect Continuous.

Розвивальна: розвивати навички соціокультурної компетенції; розвивати навички роботи у групах; формувати вміння презентувати групові завдання.

Виховна: прищеплювати любов до мистецтва; виховувати повагу до інших культур; виховувати почуття культури спілкування.

Тип уроку: комбінований.

Обладнання: роздруківки, постер, картки, відео, презентація, мультимедійний комплекс (МК), м'ячик.

Хід уроку

Етап. Прийом.	Зміст роботи
<p>Етап 1. Організація класу. Повідомлення теми уроку за допомогою презентації на МК. Мовленнєва розминка.</p>	<p>Good morning. I'm glad to see you today. Our today's topic is about the world of beauty, colour, emotions and passion. It is the world that attracts and surprises most of all. It is the world that helps people from different cultures understand each other and express their everyday's feelings freely. It's the world of art. Our topic is «The role of art in our life».</p>
<p>Прийом. Відпрацювання вимови.</p>	<p>Look at the slide. There are lots of famous artists and their pictures. Which of them do you know? Now</p>

<p>Тренування виразити власні думки та обговорювати задану цитату.</p> <p>Етап 2.</p> <p>Перегляд відео «Andy Warhol» з інтерактивними елементами командної гри. Додаткові засоби: МК, відео, картки з новими словами та запитаннями.</p> <p>Приєм.</p> <p>Сприймання англійської мови на слух.</p> <p>Опрацювання нової лексики.</p> <p>Етап 3.</p> <p>Граматична гра “Who knows Present Perfect Continuous best?”. Додатковий засіб – м’ячик.</p> <p>Приєм.</p> <p>Повторення граматичного матеріалу Present Perfect Continuous.</p>	<p>take a look at the next slide. It’s a motto of our lesson: “Art is long, life is short” – Do you agree with it? Share your opinion.</p> <p>And now, let’s watch a short video about a famous American artist Andy Warhol. I will divide you into 2 teams. I will give you cards with new words that are used in the video. Then answer questions on the cards that I will hand out at the end of the video. The winner is the team that will give more correct answers than another one. Questions on the cards: 1) <i>When and where was he born?</i> 2) <i>When did he start drawing?</i> 3) <i>What is Andy Warhol famous for?</i> 4) <i>What did he study in the institute?</i> 5) <i>What was the reason to move to New York?</i> 6) <i>Why was he unhappy there?</i> 7) <i>What trend made him famous? Why?</i> 8) <i>What can be depicted on pieces of Pop Art?</i></p> <p>Make a circle. Your task is to make sentences with new words of art sphere in Present Perfect Continuous in the declarative, interrogative and negative forms. Then one player say a word in the infinitive, for example, “to paint”. Then he throws the ball to one of the classmates. He has to make sentences in Present Continuous Tense and throw the ball to another player. A pupil who has made a mistake in the sentence drop out of the game.</p> <p>Work in groups. Your task is to tell about benefits of</p>
--	--

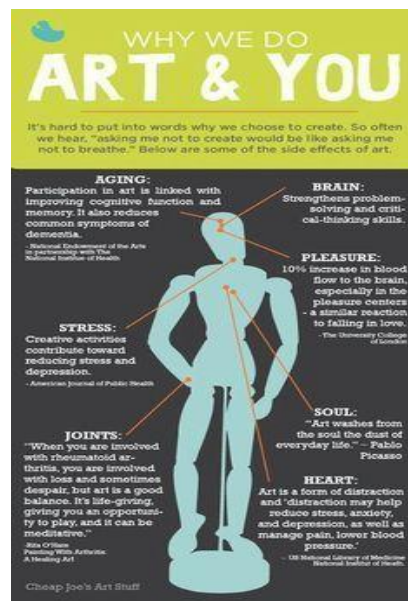
Етап 4.

Рольова гра “On the TV show”. Додатковий засіб наочності – плакат з опорними ідеями.

Приєм.

Презентація короткого виступу перед класом з використанням нових слів. Активна участь у дискусії.

art from the point of view of a psychologist, an artist, a student, an average grown-up, a schoolteacher and so on (you can choose any character you want). Imagine that you on the TV show. Ask questions to your classmates and discuss the importance of art in our lives. And then you have to present it in front of your classmates. Don't forget to use active vocabulary in your speech and ideas from this poster.

**Етап 5.**

Інтерактивна гра “Kahoot”. Тематика – різні види мистецтва та відомі митці. Додаткові засоби: МК, додаток на мобільному телефоні

Приєм.

Перевірка загальних знань учнів у галузі мистецтва за допомогою гри з елементами конкурентності.

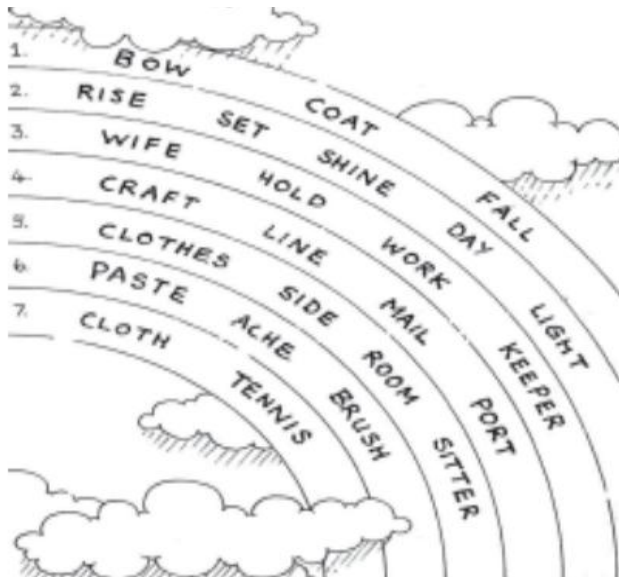
Now we are going to play “Kahoot” in order to check your general knowledge of art sphere and relax a little bit. Please, download the mobile application “Kahoot”, connect with my computer and look at the interactive whiteboard. You will see multiple choice questions in succession. Choose the right answer on your mobile phone. Then we will see the rating of players according to the number of correct answers.

ДОДАТОК В

Гра «ВЕСЕЛКА»

Мета: застосувати на практиці вже вивчені лексичні одиниці для утворення складних слів чи словосполучень; розширити словниковий запас.

Хід гри: учні діляться на дві команди. Учитель надає кожній картинку з веселкою, на якій написана певна кількість лексичних одиниць. Завдання учасників змагання – як можна швидше скласти складні іменники або словосполучення зі вказаними на картинці словами. Виграє та команда, що виконала завдання першою й утворила найбільше словосполучень чи складних слів [42, с. 91].

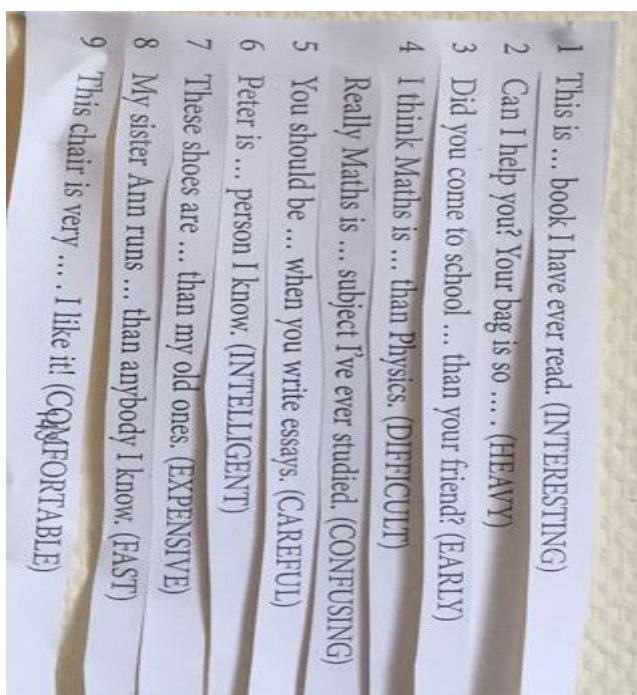


Гра «GRASS SKIRT»

Мета: закріпити знання з будь-якої граматичної теми; довести до автоматизму використання учнями певних граматичних конструкцій; з'ясувати, чи діти добре засвоїли вже пройдений матеріал.

Хід гри: перед початком гри вчитель роздруковує необхідну кількість граматичних вправ, робить надрізи на папірцях (не до кінця) по горизонталі так, щоб кожне речення завдання виявилось на окремій смужці, а потім розвішує їх у різних частинах класу. Діти діляться на команди по 3-5 чоловік.

У кожній групі обирають «секретаря», «спортсмена». Як тільки гра почалася, спортсмен біжить до своєї вправи, відриває одну смужку й повертається до своєї команди. Уся команда разом вирішує завдання, а потім секретар записує відповідь. Спортсмен біжить до вчителя, який швидко перевіряє виконане речення. Якщо воно вірне, то спортсмен біжить за наступною смужкою, якщо – ні, то команда виправляє помилки. Після того як учитель плескає в долоні, необхідно змінити спортсмена. Перемогу отримує та команда, що найшвидше виконала всі речення в завданні [37, с. 28].



Гра «МАВПОЧКИ»

Мета: тренувати навички аудіювання; повторити часову форму Present Simple.

Хід гри: учні утворюють коло. Учитель говорить, що він дресирувальник, якому необхідно за короткий час підготувати своїх мавпочок до вистави. Він починає читати розповідь у повільному темпі, а учні мімікою й жестами показують дії, які вони почули, і при цьому ходять по колу. Перемагає учень, який зумів точно зобразити увесь зміст почутого за допомогою невербальних засобів [43, с. 57].