

Комунальний заклад освіти
«Солонянська середня загальноосвітня школа №1 I-III ступенів
Солонянської районної ради Дніпропетровської області»



ПІДВИЩЕННЯ ЕФЕКТИВНОСТІ УРОКУ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ

*(із досвіду роботи
вчителя англійської мови
Могильної Наталії Іванівни)*



с.м.т. Солоне

Серед вихідних принципів реалізації державної національної програми «Освіта. Україна XXI століття» визначено відкритість системи освіти, що передбачає інтеграцію у світові освітні структури. Об'єктивно існуюча в сучасних умовах потреба у фахівцях різного профілю з високим рівнем мовної компетентності зумовлює особливе значення вивчення іноземної мови у вищих закладах освіти. За останні роки в Україні проведено кілька важливих міжнародних і республіканських конференцій, присвячених як у цілому дидактиці, так і викладанню окремих навчальних дисциплін. На конференціях, у журнальних статтях, посібниках розглядаються інноваційні дидактичні технології, методики окремих навчальних дисциплін тощо. Методика навчання — це творчий процес, який передбачає використання відповідно до цілей, на основі дидактичних закономірностей і принципів сукупності форм, методів, прийомів викладацької діяльності. Вона виступає внутрішнім регулятором, який визначає та розробляє тактику, тобто спрямовує навчальний процес у русло конкретної діяльності у формі програм, планів, технологічних дій, рекомендацій. Методика — центральний блок навчання. Її основна мета — допомогти вчителю оволодіти технологією ефективної організації навчально-пізнавальної діяльності.

Тільки за умови забезпечення цілісної логічної схеми завдань, змісту, форм, методів, засобів, прийомів, продуманого зв'язку між цими компонентами, раціонального вибору варіанта їх використання можна забезпечити ефективність навчального процесу.

Підкреслюючи велике значення дидактичних ігор для підвищення ефективності навчання, дослідники-педагоги по-різному трактують їх сутність і місце в ньому. Гра визначається і як практичний метод, і як форма, засіб стимуляції, прийом навчання, метод контролю. Не існує також єдиного погляду на сутність термінів «педагогічна гра»; «навчальна гра», «пізнавальна гра». У певному сенсі ці назви є синонімічними. У широкому розумінні всі ігри є навчальними, тому що за їх допомогою можна навчити дитину або дорослу людину тим чи іншим аспектам діяльності. Будь-яка гра водночас є пізнавальною, адже людина під час гри пізнає світ, життя. Говорячи про ігри в педагогічному процесі, ми вкладаємо в ці поняття більш конкретний зміст. Гру, яка використовується в педагогічному процесі як системі, доречно називати загальним поняттям «педагогічна гра» або «навчально-педагогічна гра». При використанні таких ігор зусилля викладача спрямовуються не тільки на засвоєння змісту навчальної дисципліни, але й на формування понять про певні норми поведінки.

Дидактична гра — навчальна гра, яка застосовується в процесі навчання, виконує певні навчальні функції, має певну навчальну мету та завдання. При певній своїй синонімічності ці поняття визначають конкретне місце кожної з названих ігор у НВП. При цьому необхідно наголосити на тому, що між ними існує тісний зв'язок. Використовуючи будь-яку з цих ігор, учитель реалізує всі функції гри.

Ефективність дидактичної гри залежить від педагога. Він достатньо добре знає учнів,

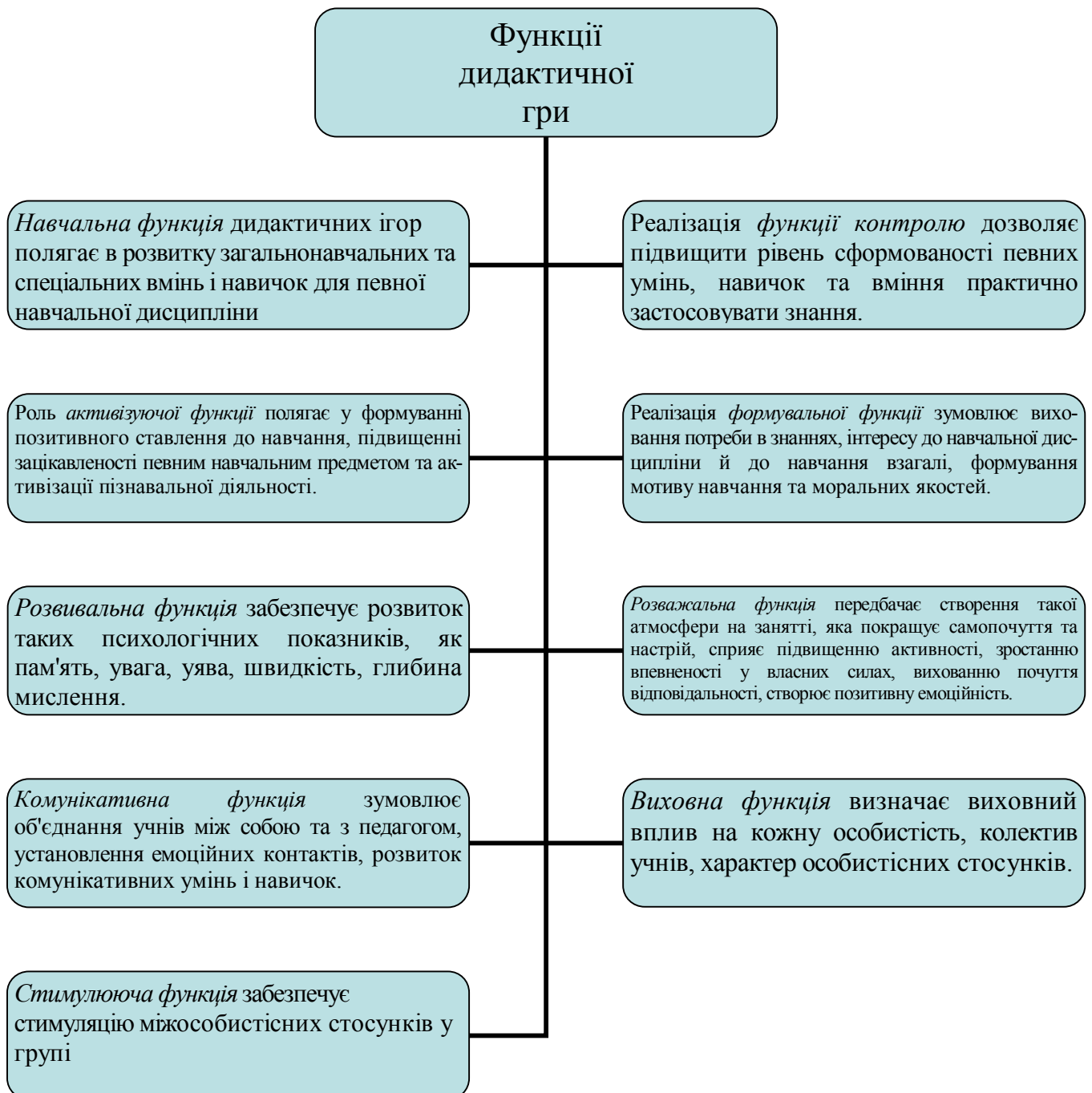
рівень їхньої підготовки в загальному та з кожної теми зокрема, тож може вирішити, чи дасть дидактична гра позитивний ефект у певній групі на визначеному етапі навчання з конкретної теми та з певної навчальної дисципліни. Дидактична гра в поєднанні з іншими методами навчання є одним з ефективних шляхів активізації пізнавальної діяльності.

Навчальна гра передбачає, і в педагогічному перш за все, розв'язання навчальних завдань; усі інші її функції, не пов'язані безпосередньо з навчанням, залишаються на другому плані.

Впливаючи на ту чи іншу сферу, дидактична гра виконує певні функції:

- у сфері діяльності особистості: навчальну, активізаційну та функцію контролю.
- щодо впливу на особистість: формувальну, розвивальну та розважальну.
- у сфері особистісних стосунків: комунікативну, виховну та стимулюючу.

| Сфери впливу дидактичної гри | | |
|--|--|--|
| <i>Особистісні стосунки</i> | <i>Діяльність особистості</i> | <i>Особистість</i> |
| <ul style="list-style-type: none"> • Ділові стосунки з учасниками гри | <ul style="list-style-type: none"> • Загально навчальні вміння та навички | <ul style="list-style-type: none"> • Самопочуття |
| <ul style="list-style-type: none"> • Емоційно-особистісні стосунки учасників | <ul style="list-style-type: none"> • Спеціальні вміння та навички | <ul style="list-style-type: none"> • Активність |
| <ul style="list-style-type: none"> • Емоційно-особистісні стосунки з керівником | <ul style="list-style-type: none"> • Ставлення до навчання | <ul style="list-style-type: none"> • Ністрій |
| <ul style="list-style-type: none"> • Спрямованість на спілкування | <ul style="list-style-type: none"> • Інтерес до навчання | <ul style="list-style-type: none"> • Упевненість у собі |



Реалізуючи всі свої функції, дидактична гра сприяє активізації навчальної діяльності, унаслідок чого сфера її впливу значно розширюється.

З огляду на всі проаналізовані аспекти, використання дидактичної гри в навчальному процесі можна розглядати як один із важливих шляхів підвищення його ефективності, а саму гру — як активатор пізнавальної діяльності учнів.

Дидактична гра може розвивати пам'ять, увагу, кмітливість, позитивно впливати на самопочуття та настрої, міжособистісні стосунки, формувати інтерес до навчання взагалі, а отже, має вплив і на мотиви навчання та виховання моральних якостей. Вона є важливим чинником створення умов для позитивних емоцій. У процесі гри формується інтерес до вивчення навчального предмета, забезпечується посильність засвоєння програмового матеріалу,

активізується розумова діяльність, розвивається спостережливість, відбувається зближення навчальної й майбутньої професійної діяльності. Усе це сприяє підвищенню ефективності навчального процесу.

Використання дидактичної гри дозволяє:

- підвищити інтерес учнів до навчання та рівень пізнавального інтересу;
- підвищити рівень мовної компетентності учнів;
- на основі реалізації навчальної, активізуючої функцій та функції контролю позитивно вплинути на діяльність особистості (загальнонавчальні та спеціальні вміння й навички, ставлення до навчання, мотиви діяльності);
- за умови застосування виховної, комунікативної та стимулюючої функцій позитивно вплинути на особистісні стосунки (взаємини під час спільної діяльності, емоційно-особистісні).

Дидактичні ігри повинні займати першорядне місце в навчальному процесі. Однак слід пам'ятати: важливою є не тільки якісна характеристика їх використання (як і які ігри застосовувати), але й кількісна (скільки ігор використовувати в навчальному процесі). Оскільки учні, аналізуючи чинники, що впливають на їхнє ставлення до навчальної дисципліни, відводять особливу роль методам викладання та позитивно оцінюють дидактичну гру, варто використовувати її з метою формування пізнавального інтересу і підвищення ефективності навчального процесу в цілому. Звичайно, не варто кожне заняття проводити у формі гри. Педагогічна майстерність педагога полягає в умінні вибрати адекватну навчальній проблемі методику передачі знань та організації пізнавальної діяльності учнів.