

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**

**ФАКУЛЬТЕТ ІНОЗЕМНОЇ ФІЛОЛОГІЇ  
КАФЕДРА ІНОЗЕМНОЇ ФІЛОЛОГІЇ**

**Кваліфікаційна робота  
магістра**

**на тему НАВЧАННЯ ІНШОМОВНОГО УСНОГО СПІЛКУВАННЯ  
УЧНІВ 5-9 КЛАСІВ СЕРЕДНЬОЇ ШКОЛИ НА ОСНОВІ ТЕХНОЛОГІЇ  
ЕДЬЮТЕЙНМЕНТА**

Виконав: студент 2 курсу  
групи 8.0359-а-1  
спеціальності 035 Англійська філологія  
спеціалізації 035.041 Германські мови та  
літератури  
(переклад включно), перша –  
англійська  
освітньо-професійної програми  
Мова і література (англійська)

**Білокриницький Микита Сергійович**

Керівник к. п. н., доц., Надточій Н. О.

Рецензент к. філ. н., доц., Васирина К. М.

Запоріжжя – 2020

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**

Факультет іноземної мови \_\_\_\_\_

Кафедра англійської філології \_\_\_\_\_

Освітній рівень магістр \_\_\_\_\_

Спеціальність 035 Філологія \_\_\_\_\_

Спеціалізація 035.041. Германські мови та літератури (переклад включно)  
перша – англійська \_\_\_\_\_

Освітньо-професійна програма мова і література (англійська) \_\_\_\_\_

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувач кафедри

англійської філології \_\_\_\_\_

« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20\_\_ року

**ЗАВДАННЯ  
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ МАГІСТРА**

БЛОКРИНИЦЬКОГО МИКИТИ СЕРГІЙОВИЧА \_\_\_\_\_

(прізвище, ім'я, по батькові)

1. Тема кваліфікаційної роботи магістра (проекту) навчання іншомовного усного спілкування учнів 5-9 класів середньої школи на основі технології едьютейнмента \_\_\_\_\_

Керівник кваліфікаційної роботи (проекту) Надточій Наталя Олександрівна, к.пед.н., доцент \_\_\_\_\_

затверджені наказом ЗНУ від «24» квітня 2020 року № 483-с

2. Строк подання студентом кваліфікаційної роботи (проекту) \_\_\_\_\_  
1 січня 2020 р. \_\_\_\_\_

3. Вихідні дані до кваліфікаційної роботи (проекту)  
Теоретичні засади вивчення інтерактивних технологій навчання та психолого-педагогічних особливості учнів середньої ланки. \_\_\_\_\_

4. Зміст розрахунково-пояснювальної записки (перелік питань, які потрібно розробити) 1) аналіз форм інтерактивного навчання; 2) особливості застосування форм едьютейнмента; 3) методичні рекомендації щодо застосування технології едьютейнменту в освітньому процесі. \_\_\_\_\_

## 5. Консультанти розділів кваліфікаційної роботи (проекту)

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Підпис, дата	
		Завдання видав	Завдання прийняв
Вступ	Надточій Н.О., к. п. н., доц.	08.05.2020	08.05.2020
Розділ 1	Надточій Н.О., к. п. н., доц.	23.05.2020	23.05.2020
Розділ 2	Надточій Н.О., к. п. н., доц.	23.09.2020	23.09.2020
Висновки	Надточій Н.О., к. п. н., доц.	05.10.2020	05.10.2020

6. Дата видачі завдання 08.05.2020

## КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів кваліфікаційної роботи магістра	Строк виконання етапів роботи (проекту)	Примітка
1.	Пошук наукових джерел з теми дослідження та їх аналіз	квітень 2020	виконано
2.	Написання вступу	травень 2020	виконано
3.	Написання теоретичного розділу	квітень 2020	виконано
4.	Написання практичного розділу	вересень 2020	виконано
5.	Формулювання висновків	жовтень 2020	виконано
6.	Проходження нормоконтролю	грудень 2020	виконано
7.	Одержання відгуку та рецензії	грудень 2020	виконано
8.	Захист	грудень 2020	виконано

**Автор роботи несе персональну відповідальність за відсутність в роботі несанкціонованих текстових запозичень (академічного плагіату)**

**Магістрант**

\_\_\_\_\_ ( підпис )

**Керівник роботи**

\_\_\_\_\_ ( підпис )

**Нормоконтроль пройдено**

**Нормоконтролер**

\_\_\_\_\_ ( підпис )

М. С. Білокриницький

(ініціали та прізвище)

Н. О. Надточій

(ініціали та прізвище)

В. А. Бережний

(ініціали та прізвище)

## РЕФЕРАТ

**Об'єктом дослідження** є навчання учнів середньої ланки загальноосвітньої школи іншомовного усного спілкування.

**Предметом дослідження** є особливості навчання іншомовного усного спілкування учнів 5-9 класів середньої школи на основі технології Edutainment.

**Метою дослідження** є теоретичне обґрунтування та практична перевірка ефективності застосування прийомів технології едьютейнмента у 5-9 класах загальноосвітньої середньої школи.

**Теоретико-методологічні засади:** ключові положення теорії інтерактивного навчання взагалі, та технології Edutainment, зокрема (Я. Биховський, В. Букатов, А. Єршова, С. Літвин та ін.) та вікової психології (Л. Гордон, О. Дьяконова, Л. Лепеха, Т. Михайленко та ін.).

**Отримані результати.** Едьютейнмент – сучасна педагогічна інновація, яка ґрунтується на принципах психології навчання, ігровому форматі, візуальних матеріалах, інформаційних і комунікаційних технологіях. Метою едьютейнмента є максимальна фасілітація засвоєння знань, формування навичок і розвитку умінь учнів, організація процесу навчання з акцентом на захоплення, інтерес, емоційний взаємозв'язок між його суб'єктами і предметом навчання, високий рівень мотивації. Технологія едьютейнмента є впорядкованою сукупністю різноманітних сучасних технічних, дидактичних засобів, прийомів і взаємозалежної діяльності суб'єктів процесу навчання; характеризується керованістю, відтворюваністю, системністю. Серед розглянутих прийомів технології Edutainment були проаналізовані такі, як ігри (рольові ігри та ігри-подорожі), уроки-конференції, уроки-диспути та веб-квести.

**Ключові слова:** *Edutainment, іншомовна комунікація, рольова гра, гра-подорож, урок-конференція, урок-диспут, веб-квест*

## ЗМІСТ

<b>ВСТУП.....</b>	<b>3</b>
<b>РОЗДІЛ 1 ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ЗАСТОСУВАННЯ ТЕХНОЛОГІЇ EDUTAINMENT В НАВЧАННІ.....</b>	<b>6</b>
1.1 Edutainment: проблема визначення, історія розвитку та умови застосування.....	6
1.2 Психолого-педагогічні особливості середнього шкільного віку....	13
1.3 Особливості застосування технологій едьютейнменту на заняттях з іноземної мови.....	19
1.4 Форми організації навчального процесу в рамках технології <i>Edutainment</i> .....	29
<b>РОЗДІЛ 2 ОСОБЛИВОСТІ ЗАСТОСУВАННЯ ТЕХНОЛОГІЇ EDUTAINMENT У ПРОЦЕСІ НАВЧАННЯ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ УЧНІВ СЕРЕДНЬОЇ ЛАНКИ ШКОЛИ.....</b>	<b>35</b>
2.1 Методичні рекомендації щодо застосування ігор на заняттях з англійської мови.....	36
2.2 Методичні рекомендації до застосування уроків конференцій на заняттях з англійської мови.....	45
2.3 Особливості застосування уроків-диспутів.....	48
2.4 Методичні рекомендації щодо застосування веб-квестів.....	51
<b>ВИСНОВКИ.....</b>	<b>56</b>
<b>СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....</b>	<b>59</b>

## ВСТУП

XXI століття знаменувалось не тільки появою новітніх технологій, а й нових вимог до освіти і виховання молодого покоління. При цьому задача розвитку індивідуальності стає все більш значимою не лише для кожної людини, а й для суспільства в цілому. У зв'язку з цим виникла необхідність пошуку нових концептуальних підходів до осмислення педагогічних процесів і розробки нових педагогічних технологій.

Кожен викладач прагне зацікавити здобувачів освіти своєю навчальною дисципліною, викликати в них інтерес до предмета, спонукати до творчого пошуку, що часто буває нелегко. Тому викладачі шукають такі технології навчання й такі форми аудиторних і позааудиторних занять, які б передусім викликали б у майбутніх фахівців високу мотивацію до навчання. Саме такою новітньою технологією, на наш погляд, є «едьютейнмент» технологія (з англ. “*education*” – навчання і “*entertainment*” – розвага), яка набула широкого розповсюдження у зарубіжній та вітчизняній педагогіці.

В основі технології Edutainment лежить змішана форма протилежних за своєю природою активностей – освіти (*education*) та розваги (*entertainment*). Застосування цієї технології у школах та вищих навчальних закладах має все більший масштаб та популярність.

Детальним дослідження технології едьютейнменту займались Я. С. Биховський, В. М. Букатов, А. П. Єршова, Л. А. Гордон, О. О. Дьяконова, Л. П. Лепеха, С. В. Литвин, Т. М. Михайленко.

Однак серед вчених ще ведуться дискусії стосовно поліпшення даної технології та покращення її стимулюючої функції. Також досліджуються нові форми роботи в рамках цієї технології з метою підвищення ефективності навчання, що і обумовило **актуальність** даного дослідження.

**Матеріалом** дослідження стали навчальні посібники “Family and Friends

5, Class Book”, “Family and Friends 6, Class Book”, з яких були обрані вправи, на основі яких були проаналізовані різноманітні прийоми технології едьютейнмента.

**Об’єктом** дослідження є навчання учнів середньої ланки загальноосвітньої школи іншомовного усного спілкування.

**Предметом** дослідження є особливості навчання іншомовного усного спілкування учнів 5-9 класів середньої школи на основі технології Edutainment.

**Метою** дослідження є теоретичне обґрунтування та практична перевірка ефективності застосування прийомів технології едьютейнмента у 5-9 класах загальноосвітньої середньої школи.

Для дослідження поставленої мети необхідно вирішити наступні **завдання**:

1. Дати визначення терміну Edutainment та дослідити його історію.
2. Проаналізувати психолого-педагогічні особливості учнів 5-9 класів.
3. Визначити форми роботи з учнями в рамках технології Edutainment.
4. Перевірити ефективність зазначених форм роботи на практиці.

**Методи дослідження:**

– теоретичні методи: аналіз педагогічної, психологічної та методичної літератури, нормативної та програмно-методичної документації з проблеми дослідження; абстрагування; узагальнення, прогнозування, проектування і моделювання;

– емпіричні методи: діагностичні методи збору інформації (опитування, бесіди, анкетування, тестування студентів); інтерв'ювання та консультації з викладачами; рефлексивне спостереження, педагогічний експеримент; статистичні методи обробки експериментальних даних.

**Теоретична значимість дослідження** полягає в узагальненні психолого-педагогічних характеристик учнів середнього шкільного віку, обґрунтовано створення комфортних педагогічних умов (функціональних, мотиваційних,

організаційних, змістовних) для навчання іншомовного усного спілкування, забезпечених використанням різноманітних сучасних технічних, дидактичних засобів, прийомів технології едьютейнмента.

**Практична значущість** дослідження полягає у можливості використання його результатів на практиці під час проведення занять з іноземної мови у школах та інших навчальних закладах.

**Структура роботи:** дослідження складається зі вступу, двох розділів, висновків та списку використаної літератури (56 джерел). Загальна кількість сторінок – 53.

У вступі подано загальні відомості про дану наукову працю, починаючи від умотивування теми, мети, завдань, актуальності дослідження, визначення об'єкту, предмету та структурування роботи.

У першому розділі подаються загальні відомості про технологію Edutainment, її історію становлення та досвід використання її прийомів, розглянуті психолого-педагогічні особливості учнів 5-9 класів та види активностей технології едьютейнменту.

Другий розділ містить власний аналіз прийомів технології *Edutainment* та рекомендації щодо їх застосування.

У висновках подано узагальнені результати проведеної роботи.



## РОЗДІЛ 1

### ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ЗАСТОСУВАННЯ ТЕХНОЛОГІЇ EDUTAINMENT В НАВЧАННІ

1.1 *Edutainment*: проблема визначення, історія розвитку та умови застосування

У сучасному світі технологій та інформації учні, при навчанні, отримують певний ряд переваг та недоліків самого процесу цього навчання. По-перше, в них немає проблем із пошуком інформації. Перелік гаджетів, таких як, телефони, комп'ютери, електронні книги а також а також всесвітня система сполучених комп'ютерних мереж, Інтернет, відкривають великий та широкий спектр можливостей для учнів. Актуальність бібліотек швидко втрачається під впливом онлайн мереж, оскільки потрібний матеріал дуже часто можна зустріти на сайтах у відкритому доступі. Книжні словники теж стають музейними експонатами, оскільки їх електронні аналоги більш зручні, вичерпні та можуть періодично відновлюватись. Наявність телефонів дає учням можливість знаходження та використання інформації з Інтернету, де б вони не знаходилися.

Але вся ця розкіш стає великою проблемою одночасно. Діти більше не сприймають класичне навчання. Воно їм здається нудним, незручним та переповненим зайвою інформацією. Окрім того воно вже неспроможне ефективно привертати увагу учнів за допомогою інтерактивних занять. А розваги, та в першу чергу ігри, це мабуть один із найкращих способів привертання уваги молодого покоління. Воно розуміє ігри, воно отримує насолоду від них, воно розвивається за допомогою ігор. Деякі ігри виконують і виховальні функції, на виконання яких націлена й сучасна освіта.

З цієї проблеми виникає логічне рішення: поєднати методи навчання із

розвагами. Так виникає ігрове навчання.

Ігрове навчання – це форма навчального процесу, спрямована на відтворення і засвоєння суспільного досвіду у всіх його проявах, а саме знаннях, навичках, уміннях, емоційно-оціночній діяльності. Зараз цей термін часто називають едьютейнментом (англ. *Edutainment*), який означає різноманітні форми освіти без примуса, освітні розваги [Єршова 2000, с. 221].

Ігрове навчання сягає корінням глибоко в історію. Гра багатогранна. Вона навчає, розвиває, виховує, соціалізує, розважає і найголовніше – дає відпочинок. Але навчання є історично одним із перших її завдань.

Вже точно відомо, що гра ще з перших моментів свого виникнення виступає однією з форм навчання, як спосіб відтворення реальних практичних ситуацій з метою їх освоєння і вироблення необхідних людських рис, якостей, навичок і звичок, розвитку здібностей. Ще в древніх Афінах практику організованого виховання і навчання наповнювали прийоми порівняння і зіставлення, що забезпечуються атмосферою змагань, або агоністики. Діти, підлітки та юнаки постійно змагалися в гімнастиці, танцях, музиці, словесних суперечках та інших видах активності. З відточуванням ними своїх кращих якостей були пов'язані їх учнівські прояви в самоствердженні і самопізнанні. Тоді ж зародилися так звані військові ігри – маневри, штабні навчання, розігрування «боїв» [Соловейчик 1979, с. 176; Фрига 2017, с. 55–62].

Із тверджень ми можемо виявити, що гра, як спосіб навчання, була актуальною ще у стародавні часи.

У X столітті в школах серед методів навчання великої популярності зазнавали змагання школярів, зокрема, в риторичі. Рутинне навчання виглядало так: вчитель читав, давав зразки тлумачення, відповідав на питання, організовував дискусії, що демонструють та імітують учнівську захопленість. Для цього учнів готували цитувати по пам'яті, переказувати, коментувати, створювати описи, які тоді називались екфразами та імпровізації [Гнатюк 2010, с. 256].

В Західній Європі, а саме в епоху Відродження і реформації до використання принципів ігрового навчання закликали такі видатні люди, як Томмазо Кампанелла і Франсуа Рабле. Вони хотіли, щоб діти легко та без примуса, знайомилися з усіма науками [Адіс 2002, с. 67].

Ян Амос Коменський пропонував всі «школи-каторги» та «школи-майстерні» перетворити на місця ігор. На його думку, будь-яка школа може стати універсальною грою, у рамках якої все буде здійснюватися в іграх і змаганнях, узгоджуючись з віком дитинства, підліткового віку та юності [Попов А. В., с. 30].

Джон Лок рекомендував використовувати ігрові форми навчання. Жан-Жак Руссо, пропонував програму педагогічних заходів, ставлячи завдання громадянського виховання людини. Він запропонував такі заходи, як суспільна корисна праця та спільні ігри [Сильвестрова 1997, с. 21–28].

Тож ми можемо побачити, як вчені доводять, що розважання було асимільоване із освітою по всьому світі і цей процес має довгу історію.

Ігрову діяльність, як педагогічне явище, одним з перших класифікував Фрідріх Фребель. Його педагогічна теорія базувалася на теорії гри. Виявивши дидактичні ракурси ігрової діяльності, він довів, що гра полегшує вчителю завдання навчання дитини. Наприклад, при освоєнні уявлень про форму, колір, величину предметів, допомагає учням опанувати культуру руху. Подальший розвиток ігрових форм навчання та їх вивчення показав, що за допомогою гри можуть вирішуватися практично всі педагогічні завдання [Зіновкіна 2007, с. 258].

Стихійний розвиток ігротехнічного руху зіграв особливу роль в сучасному становленні ігрового навчання. Воно опиралося в першу чергу на використання ділових ігор, які послужили основою розвитку великої групи методів навчання, які отримали назву методів активного навчання. Їх використання було обґрунтовано в ряді концепцій, в першу чергу в теорії активного навчання [Дьяконова 2014, с. 279-228].

Перша ділова гра була розроблена і проведена М. М. Бірштейном в СРСР в 1932 році. Цей метод був підхоплений і відразу отримав визнання і бурхливий розвиток. Однак в 1938 році ділові ігри в СРСР були заборонені.

Їх відродження відбулося тільки в 1960-х роках, після того як з'явилися перші ділові ігри в США (1956 рік, Ч. Абт, К. Грінблат, Ф. Грей, Г. Грем, Г. Дюпюї, Р. Дьук, Р. Прюдом та інші). Сьогодні в інших розвинених країнах немає такого навчального закладу, в якому не використовувалися б ділові ігри або їх окремі елементи.

Театральна практика творця «російського психологічного театру», К. С. Станіславського, надавала хоч і незначний за силою, зате стійкий за тривалістю вплив на розвиток освітньої практики в вітчизняній педагогіці. Окрім постановки вистав у класах і відкриття шкільних театрів вчителя, для підвищення своєї «педагогічної майстерності», часто зверталися до його методичної спадщини. Наприклад А. С. Макаренко писав, що вчителю необхідно вміти двадцятьма шістьма способами вимовляти фразу «підійди сюди» [Єршова 2000, с. 25; Попов 2006, с. 320; Столяренко 2010, с. 464].

Тут ми можемо бачити, як розвивалася освітня практика та який вплив на її розвиток мали театри та вистави.

Методи театральної педагогіки використовуються в підготовці вчителів до кінця 70-х років минулого століття. У Полтавському, Московському, Пермському, Мінському педінститутах відкриваються факультативи, курси та кафедри з акторської майстерності. Це допомогло поширенню театрально-ігрових прийомів на уроках у початковій, середньої і старшої школи [Букатов 2000, с. 203].

Таке поняття, як «режисура уроку» з'являється у 80-х роках. Його основою стала «Театральна теорія дій» П. М. Єршова і педагогічна технологія Є. Є. Шулешко по налагодженню та збереженню *одноліткових відносин* у дітей під час їх навчання. Ця технологія ефективно замінювала вже віджилі прийоми ведення уроку інтерактивність *соціо-ігрових підходів* «режисури

уроку». Це забезпечувало непередбачуваність, емоційність і креативність навчальних результатів а також стало предтечою *едьютеймента* [цит. за: Є. Є. Шулешко].

*Edutainment* став новим самостійним етапом у розвитку методик і технологій ігрового навчання став. Сам термін виник із схрещування, або точніше лінгвістичної «вівісекції», двох англomовних слів: *education*, яке перекладалось як «навчання», і *entertainment* – «розвага». В результаті зміни цих слів сенс сприйняття терміна виявляється одночасно зрозуміло-передбачуваним і загадково-інтригуючим.

Цей сконструйований неологізм був застосований у 1948 році в студії Уолта Діснея, де знімалися тринадцять серій фільму про дику природу «Справжні пригоди» (*True-life adventure*). Потім цей дивний термін використав Роберт Хейман (Robert Heyman) в 1973 при створенні серії документальних фільмів для The National Geographic Society. Доктор Кріс Данієлс також оперував їм, створюючи в 1975 році “Millennium Project”, який згодом стали називати “The Elysian World Project”. В останньому десятилітті ХХ століття цей термін періодично став з'являтися на сторінках газет, що було пов'язано з бурхливим розвитком бізнес-освіти [Macmillan 2006, с. 1692].

Динамізм змін у 80-х роках у постіндустріальному суспільстві визначив гострий попит на освітні послуги в сфері бізнесу та менеджменту. Але вік учнів, їх статус та претензії не дозволяли ані саджати їх за традиційні «парти», ані монотонно читати їм звичайні лекції. Тоді в результаті значних фінансових ресурсів і відсутності критики з боку академічної освіти в бізнес-освіту стали поєднуватися нетрадиційні методики і прийоми навчання – з мистецтва, зі спорту, з психотерапевтичної практики, і навіть з сумнівного окультизму. У підсумку саме в бізнес-освіті намітився дидактичний прорив в галузі перепідготовки та підвищення бізнес-кваліфікації дорослих. Стали з'являтися інноваційні програми і технології, адаптовані до «нових викликів» і приносили позитивні результати при навчанні нових ідей і технологій дорослих і солідних

людей. Слід особливо відзначити, що з комерційних міркувань суть цих знахідок часто спеціально приховувалася [Wang 2007, с. 10–13].

Не випадково серед західних вчених немає єдиної думки про сутність і механізми *edutainment*. Для одних це «ефективний баланс між інформацією, мультимедійними продуктами, психологічними прийомами і сучасними технологіями». Для інших – «представлення досвіду і розваг через творчість». Для третіх – «поєднання соціального замовлення з розважальним механізмом» [Адіс 2002, с. 56; Букатов 2000 с. 124; Дьяконова 2014, с. 101].

І в вітчизняній освіті поки немає загальновизнаного наукового визначення модної інновації. Це і «цифровий контент», і «ігравання», і «креативна освіта», і «неформальна освіта», і «рідні (релятивні) прийоми навчання» [Фрига 2017, с. 13; Соловейчик 1979, с. 78].

У вітчизняній науково-методичній літературі термін спочатку виглядав шаблонною калькою з англійської – [едьютейнмент]. Пізніше з'явилася адаптована версія, більш проста в вимогах і милозвучна для сприйняття. Початкова версія написання терміну зазвичай пов'язана з розумінням даної інновації, як способу посилення ролі навчальної мотивації учнів (тобто усвідомлення ними своїх спонукань до освітньої діяльності).

Щодо України, то дослідження питання едьютейнменту та її впровадження в нашій країні є глобально актуальною справою, зважаючи на перехід цивілізованого світу до інформаційної доби, зміцнення ролі мас-медіа та їхнього значення в житті сучасної людини, інформаційні глобалізаційні процеси, стрімкий розвиток технологій та комп'ютеризацію, а також тенденцію до використання широких можливостей медіа у процесах адаптації та модернізації освітніх і соціальних станів [Пенчук 2012, с. 423].

Вважається, що вперше термін «Едьютейнмент» вжито 1973 р. на спільному засіданні сектора інформації ЮНЕСКО та Міжнародної ради з кіно, телебачення та аудіовізуальної комунікації. Утім деякі науковці вказують, що першу навчальну програму з медіаосвіти розробив канадець М. Маклюен

(1959 р.), а її активне застосування в навчально-виховному процесі розпочалося в 60-х рр. ХХ ст. у Великій Британії, Канаді, Німеччині, США, Франції [Муратов 2003, с. 202].

Попри те, що теорію та практику медіаосвіти розробляють уже впродовж тривалого часу, українська теоретична думка з цього приводу виникає лише на початку 90-х рр. ХХ ст. Серед перших дослідників – Н. Габор, Г. Онкович, Б. Потятиник, пізніше – В. Іванов, Л. Найдьонова, В. Різун та ін. У дисертаційних дослідженнях І. Пенчук (2012 р.) та С. Шумаєвої (2005 р.) викладено систематизовані відомості щодо розвитку медіаосвіти в Україні та у світі, розглянуто концепції, школи, наведено визначення та позиціонування різних дослідників, а також основні засади й завдання медіаосвіти [Шумаєва 2005, с. 235].

Останній підхід до використання терміну допомагає виявити, що люди, самі того не підозрюючи, щодня стикаються з природно-побутовим едьютейментом. Наприклад, при перегляді цікавого фільму іноземною мовою, читанні захоплюючої статті або книги, участі в колективній інтелектуально-пізнавальній ігровій комунікації – все те, що ми робимо добровільно та із задоволенням і захопленням можна назвати нестандартною освітою [Михайленко 2011, с. 140–146].

Отже ми можемо зазначити, що історія виникнення поняття та методу Edutainment дуже широка та всеохоплююча. Вона бере початок ще у стародавні часи, та розвивається протягом багатьох століть у різних країнах.

Едьютейнмент – це нова освітня технологія, яка ґрунтується на отриманні дитиною і педагогом задоволення від освітнього процесу (первинного інтересу до предмета, явища, інформації), заснована на концепції розваги в навчанні.

Основними характеристиками Едьютейнменту є:

1. Неформальна обстановка.
2. Позитивна атмосфера на «занятті».

3. Відсутність строгих меж і заборон.
4. Мінімальний контроль з боку дорослого.
5. Урахування індивідуальних темпів діяльності.
6. Непередбачуваність прикінцевого результату.
7. Можливість активного спілкування та взаємного збагачення знаннями.
8. Формування пізнавального інтересу.

До складу цієї технології входить інтелектуальні та сенсорні ігри, дослідження, моделювання явищ та процесів, віртуальні та реальні екскурсії та ін. Актуальність технології едьютейнменту не втрачається і зараз, тому що він ефективно вирішує сучасні проблеми виховання та навчання.

## 1.2 Психолого-педагогічні особливості середнього шкільного віку

Учні середнього шкільного віку дуже цікаві у психологічному плані. Буквально до кожного індивіда має бути застосований особливий підхід задля того, щоб забезпечити ефективне навчання та виховання у школах.

А саме цей період життя характерний розвитком великого потенціалу у дітей та їх питаннями професійного призначення.

Доволі важливо саме в цей час забезпечити учнів всім необхідним для розвитку їх творчої натури та мислення, а також накопичення знань. Але щоб правильно підібрати методи *Edutainment*, необхідно знати психолого-педагогічну особливість дітей.

Цей вік характеризується інтенсивним перехідним періодом. Всі психологічні аспекти в ньому стають динамічними та непередбачуваними, тож формування й розвиток видів діяльності дитини зазнає деяких проблем та змін.



Перехід учнів із початкової школи в середню вважають кризовим періодом. Протягом багатьох років спостереження педагогів і шкільних психологів свідчать про те, що цей перехід пов'язаний зі зниженням успішності, хоча й тимчасовим. Учень звик до певних правил початкової школи і для нього потрібен деякий час, щоб він зміг пристосуватися до нового темпу і стилю життя.

Одні пишаються тим, що подорослішали, і швидко втягуються у навчальний процес, а інші переживають зміни у шкільному житті і це призводить до уповільнення процесу адаптації. У такий період діти нерідко змінюються, а саме тривожаться без явних на те причин, стають боязкими або, навпаки, розв'язними та надто метушливими. У результаті чого у них знижується працездатність, вони стають забудькуватими, неорганізованими, іноді також погіршуються сон і апетит [Шумаєва 2005, с. 235].

Зовнішні зміни за часом часто збігаються з початком фізіологічних змін в організмі дітей. Усе це, насамперед, може вплинути на успішність. Наприклад, відмінник у початковій школі раптом у п'ятому класі починає отримувати низькі оцінки. Хоча буває і так, що дитина, яка ледве-ледве вчилася в початкових класах, раптом починає краще вчитися.

Період адаптації до нових правил і вимог може займати у дитини від одного місяця до року. Критерієм успішності адаптації виступає, передусім, міра збереження психологічного і фізичного здоров'я учнів [Михайленко 2011, с. 141].

Розглянемо психолого-педагогічні особливості кожного класу окремо.

Що стосується п'ятого класу, то віковий період 10-11 років характеризується переходом від молодшого шкільного віку до підліткового. Як і будь-який перехідний період, він має свої особливості й пов'язаний із певними труднощами як для учнів та їхніх батьків, так і для вчителів.

Навчальна діяльність доповнюється іншими видами діяльності, і всі разом вони тепер впливають на психічний розвиток учнів. Навчальна

діяльність при цьому залишається основною і продовжує визначати зміст мотиваційних сфер особистості. Від початку навчання у середній школі розширюється саме поняття «навчання», оскільки тепер воно може виходити за межі класу, школи, може частково здійснюватися самостійно, цілеспрямовано. Якісно змінюються вимоги до мотивації навчальної діяльності. З'являється новий вид навчального мотиву – мотив самоосвіти, представлений у найпростіших формах (інтерес до додаткових джерел знань). Крім того, успішне навчання в середній ланці вимагає глибших і змістовніших спонукальних сил: орієнтування на способи отримання знань, інтерес до закономірностей і принципів, розуміння сенсу навчання «для себе» [Овчарова 1993, с. 80].

У розумовому аспекті дитини починається поступовий перехід від конкретного мислення до абстрактного. Проте абстрактне мислення ще не повністю розвинене, тому варто уникати навчального матеріалу, в якому багато нових понять (рекомендовано не більше трьох нових термінів за один урок). Якнайбільше цікавого, конкретного, практичного й актуального.

Виникає загроза «зриву адаптації». Багато нових предметів і вчителів, різні вимоги, необхідність самостійного виконання домашніх завдань (якщо учень відвідував групу продовженого дня в початковій школі) і як наслідок – зниження успішності, зокрема, такі проблеми постають перед багатьма учнями. Перше півріччя у 5-му класі вважається навіть складнішим, ніж у першому. Найголовніша проблема в тому, що діти не вміють ефективно спланувати час, щоб його вистачило не лише на заняття, а й на відпочинок. Це призводить до перевтоми, зниження оцінок і втрати інтересу до навчання [Іванова 1997, с. 47].

В шостому класі триває формування абстрактного мислення, хоча загалом зберігається потреба у цікавій, конкретній, актуальній інформації. Зростає здатність до розуміння наукової термінології, засвоєння значних обсягів текстової інформації. Здатність до синтезу абстрактних понять і

моделей поведінки поки що обмежена, зате учні добре аналізують наведені ситуації, порівнюють їх, роблять висновки. Люблять проводити досліди, виконувати проекти.

Завершується період відносної емоційної стабільності. Підлітки починають реагувати емоційніше, дехто потерпає від різких перепадів настрою, депресій. Зростає рівень тривожності. Багатьох підлітків турбує проблема їхньої «нормальності», дехто переживає, що розвивається надто швидко, інші непокоються через затримку розвитку. Основні причини цих змін криються в особливостях розвитку головного мозку.

На жаль, декому з учнів не вдається уникнути «зриву адаптації» при переході від початкової школи до основної. Дехто із шестикласників відчувається розчарованим у своїй навчальній перспективі й шукає інших способів самоствердження, наприклад, у спорті або мистецтві. Однак деякі підлітки починають утверджуватися через агресію та інші прояви асоціальної поведінки. Для запобігання негативним явищам треба підвищувати самооцінку підлітків, розвивати у них наполегливість і силу волі [Лусканова 1993, с. 78].

Більшість учнів 7 класу мають розвинене абстрактне мислення. Вони здатні стежити за поведінкою різних людей, узагальнювати власний досвід, передбачати наслідки і робити висновки.

В емоційному плані підлітки надзвичайно вразливі, для них характерні різкі перепади настрою і поведінки. То він чи вона поводить себе як дитина, а то починає вимагати більшої самостійності.

У підлітковому віці посилюються індивідуалізм і егоцентризм. Часом здається, що підлітка, крім власної персони, ніщо не хвилює. Насправді це позитивний і цілком природний процес. Так підлітки намагаються зрозуміти свою цінність, яку пізніше навчаться зіставляти з цінністю інших людей.

Особливої гостроти набувають проблеми самоідентичності і розбудови самооцінки. Дехто починає самостверджуватися, принижуючи інших.

Важливо допомогти учням сформувати здорову самооцінку, навчити розбудовувати її завдяки власним досягненням.

У підлітковому середовищі зростає рівень агресії і насилля. Це пояснюється як фізіологічними особливостями (в організмі хлопців концентрація тестостерону зростає майже у 20 разів), так і тим, що ЗМІ часто створюють романтичний імідж насилля. У підлітків це створює враження, що насилля є невід'ємною частиною людського життя [Овчарова 1993, с. 80].

Для 8-го класу характерно те, що процеси збудження переважають над процесами гальмування. Цим пояснюється підвищена збудливість, емоційна нестійкість і гіперактивність підлітків. Однак порівняно із семикласниками учні 8-го класу дещо врівноваженіші, хоч вони, як і раніше, переживають із приводу своєї зовнішності та взаємин з оточенням.

У цьому віці важливо мати змогу відверто поговорити про свої проблеми з дорослими, яким вони довіряють, або із близьким другом (подругою). Якщо такої змоги нема, підліткові може загрожувати депресія. Це доволі небезпечно, адже на відміну від інших підліткових проблем, які зменшуються з віком, підліткова депресія здатна лише продовжуватись і посилюватись у дорослому віці.

Дуже важливо мотивувати підлітків замислюватися про своє майбутнє, планувати життєві цілі та шлях до них. Адже в тих учнів, які живуть тільки сьогоденням і емоційно з заглиблюються в підліткові компанії, спостерігається зниження інтересу до навчання і як наслідок – шкільної успішності.

Протягом праці із восьмикласниками іноді складно втримати їхню увагу. Нерідко вони поведуться агресивно, демонстративно ігнорують вимоги вчителя. У такий спосіб підлітки доводять іншим – і передусім собі – свою дорослість. Інший вияв потягу до незалежності можна помітити в підлітковій субкультурі, що заперечує традиційний варіант дорослості – загальноприйнятую моду, лексику, музику, розваги. Адже найціннішою

ознакою дорослості підлітки поки що вважають свободу і можливість діяти на власний розсуд. Однак хоча в багатьох аспектах підлітки почуваються дорослими, та справжньої самостійності вони ще не мають, бо матеріально повністю залежать від батьків. Їм важливо усвідомити, що вони не марно витрачають цей час, а разом із батьками роблять інвестиції у своє майбутнє. Адже щоб досягти успіху в сучасному світі, насамперед треба здобути освіту [Ельконин 1974, с. 45].

Розумовий рівень дев'ятикласників наближається до інтелекту дорослої людини, а в деяких сферах навіть перевищує його. Хоча це переважно не стосується таких інтелектуальних здібностей, як уміння планувати майбутнє, всебічно аналізувати проблеми, бачити себе з позиції інших людей.

Порівняно з восьмикласниками, учні 9-го класу виглядають дещо більш зрівноваженими. Хоча вони, як і раніше, переживають із приводу своєї зовнішності і взаємин з оточенням, зовні це може бути майже непомітно.

Багато підлітків у цьому віці починають замислюватися над своїм майбутнім, думають, чи варто продовжувати навчання у загальноосвітньому навчальному закладі, чи краще обрати коледж або технікум. Це може виявитись у зростанні мотивації до навчання, якщо учень ставить перед собою амбіційні цілі, чи, навпаки, жити лише сьогоднішнім, якщо підліток не прагне чогось особливого.

Головна проблема – у складності процесу самовизначення та вибору професії. Важливо надавати учням допомогу у профорієнтації, спонукати їх докладати зусилля для здійснення своїх мрій, формувати відповідальність за власне майбутнє [Челишева 2008, с. 184].

Тож звідси ми можемо зрозуміти, що у шкільний вік у підлітків утворюються та розвиваються багато показників, які формують її особистість. Дуже важливим є емоційний розвиток та розвиток вольової сфери, які стають домінуючими показниками у будівництві характеру дитини.

У висновках ми можемо сказати, що розвиток у підлітків таких

особливостей, як сприймання, пам'яті, мислення, уявлення та мови, а також розкриття їх емоціональної та вольової сфери є поштовхом для реалізації інтерактивних видів діяльності, які були б найбільш пристосовані до різких емоціональних та смакових змін в учнів. Це, у свою чергу, може допомогти ефективно залучити учнів до сумісної діяльності, що являється дуже важливим для формування у дітей досвіду та мотивації у навчанні.

### 1.3 Особливості застосування технологій едьютейнменту на заняттях з іноземної мови

Ми вже розглянули сутність поняття *Edutainment* та дослідили його багату історію. Також була досліджена психолого-педагогічна особливість дітей середнього шкільного віку. Тепер ми можемо зазначити особливості використання цих технологій у навчанні іноземної мови.

Особливе місце серед шкільних дисциплін займає англійська мова. Будучи основною з інтернаціональних мов, вона показує всю гуманістичну сутність знань, а також підкреслює їх моральну цінність та формує творчі здібності учнів та їх світогляд. Тобто вона сприяє вихованню високоморальної особистості, що є основною метою навчання і може бути досягнута тільки за умови, якщо в процесі навчання сформований інтерес до знань, Вивчення іноземної мови – це важкий і тривалий процес. І вчитель, і учень шукають способи ефективного викладання та вивчення досить непростого матеріалу, значна частина якого припадає на запам'ятовування численних слів і граматичних форм. Звернення до ігрових методик часто є важливим етапом цього пошуку. Багато досліджень було присвячено грі як формі пізнання світу. Вони доводять її ефективність при навчанні іноземної мови. Всупереч стереотипам, це заняття може бути інтелектуальним та розвиваючим, за умови

грамотного відбору змісту і правильної організації гри [Редько 2011, с. 56].

Одним з найбільш ефективних шляхів формування у школярів пізнавального інтересує організація ігрової діяльності. Структура, а також її смисловий зміст і правила передбачають створення зручного середовища, яке постійно стимулює пізнавальну і творчу активність дитини, яка, може виявлятися як епізодично, ситуативно, так і постійно, тобто мати різну ступінь вираженості – від самостійного виконання відомих правил, перенесення відомих способів дії в нову ситуацію до вироблення нового оригінального рішення ігрової задачі. Зростанню активності школярів на уроках сприяє наявність пізнавальних інтересів, формування позитивних мотивів навчання, активної життєвої позиції, що в сукупності викликає підвищення ефективності процесу навчання [Литвин 2020, с. 98; Попов 2006, с. 106–108].

Виборчу спрямованість особистості, звернену до області пізнання, до її предметної сторони і самого процесу оволодіння знаннями називають пізнавальним інтересом. Його своєрідність полягає в тенденції людини. Заглиблення в суть пізнаваного володіє нею. Отже ми можемо визначити, що пізнавальні інтереси учнів до ІМ складаються з інтересу іншомовного спілкування в ході вирішення поставленої комунікативної задачі [Гнатюк 2010, с. 17].

На шляху свого розвитку пізнавальний інтерес зазвичай характеризується активністю, цінною мотивацією. Потрібно будувати навчання іноземних мов таким образом, щоб учень розумів і приймав цілі, поставлені вчителем, а також був активним учасником реалізації. У цьому випадку його пізнавальний інтерес буде виступати в навчальному процесі як мета навчання, як засіб в руках вчителя і мотив діяльності учня та як результат навчання. Принцип активності в процесі навчання іноземної мови та інших дисциплін є основним у дидактиці. Він припускає таку якість діяльності, яка характеризується високим рівнем мотивації, обізнаною потребою в засвоєнні знань і вмінь, результативністю та відповідністю соціальним нормам [Волкова

2020, с. 86].

Під час проведення гри особливо важлива активність учнів. Вчитель не отримає бажаного результату в іншому випадку. Активність виникає рідко сама по собі. Вона є наслідком цілеспрямованих управлінських педагогічних впливів, тобто використаної педагогічної технології. Ігрову технологію можна коротко охарактеризувати тим, що процес, який активізує діяльність учнів, становить головну її ідею і основу ефективності результатів [Коваленко, с. 23].

Отже тут ми можемо дізнатись, що ігрове навчання посідає значне місце у вивченні іноземної мови, оскільки сам предмет дуже важливий для учнів серед інших дисциплін.

Також ми маємо представлення про пізнавальний інтерес учнів, який може заохочити їх до оволодіння іноземною мовою.

За визначенням, гра – це вид діяльності в умовах ситуацій, які вправлені на відтворення і засвоєння суспільного досвіду, в якому складається самоврядування з веденням [Редько 2011, с. 31].

Педагогічна гра має суттєвою ознакою чітко поставлену мету навчання і відповідний їй педагогічний результат, які можуть бути обґрунтовані, виділені в явному вигляді й характеризуються навчально-пізнавальною спрямованістю. Застосування ігрової форми занять передбачає створення на уроках іноземної мови ігрових прийомів ситуацій, які спонукають і стимулюють дітей до навчальної діяльності. У будь-якій грі закладено одночасно величезні виховні й освітні можливості. Вона розвиває дитячу спостережливість і здатність розрізняти окремі властивості предметів, виявляти їхні істотні ознаки. Таким чином, ігри дуже впливають на розумовий розвиток дітей, удосконалюючи їх мислення, увагу, творчі здібності [Прометун 2020, с. 78].

Тут ми можемо зазначити, що вчителю особливо важливо використовувати гру, як метод навчання, щоб заохочити учнів до вивчення



певної теми. У навчанні іноземної мови це має дуже велике значення.

Використання ігрових прийомів і ситуацій на уроках повинно підпорядковуватися таким вимогам:

1. Дидактична мета ставиться перед учнями у формі ігрової задачі.
2. Навчальна діяльність підпорядковується правилам гри, а навчальний матеріал використовується в якості її особистостей.
3. У навчальній діяльності обов'язковий елемент змагання, за допомогою якого дидактичне завдання переводиться в ігрове.
4. Успішне виконання дидактичного завдання повинно бути обов'язково з ігровим результатом.
5. Гра повинна викликати в учнів тільки позитивні емоції (доступність, привабливість, мета повинна бути досяжною, а оформлення барвистим) [Пироженко 2002, с. 256].

Педагогічна технологія ігрового навчання полягає в обов'язковому виконанні таких етапів підготовки і проведення дидактичної гри, як: визначення мети; мотивація; характеристика змісту і оснащення гри; опис умов організації гри; оцінка результатів; організація самоконтролю і постановка перспективної пізнавальної мети.

Розглянемо кожен етап окремо.

Цілі пізнавальної гри відображають педагогічні та методичні завдання уроку, з урахуванням того, що гра може займати лише його частину. Особливу увагу слід приділяти постановці виховних розвиваючих цілей, тому що в процесі ігрового навчання часто має місце, виявляється дух колективізму, дружній взаємодопомоги, відповідальності перед командою і т.ін. Цілі виховання і розвитку учнів не повідомляються, а мета навчання не тільки чітко повідомляється, але й обґрунтовується для того. Необхідно, щоб вони прийняли її як свою власну.

Мотивація. Для того щоб мета навчання була прийнята учнями, необхідно викликати в них такі мотиви, які викликають бажання здійснювати

пізнавальну діяльність. Від того, як вчитель зможе організувати позитивну мотивацію, пов'язану з метою майбутньої гри, залежить глибина включення учнів у зміст уроку.

Гра передбачає свободу вибору, тому правильна мотивація повинна цьому сприяти. Зміст і оснащення гри має задовольняти вище перерахованим вимогам до використання ігрових прийомів. Опис умов організації гри включає в себе вказівку форм організації роботи з учнями: індивідуальна або колективна, в парі або мікрогрупі. Важливо зазначити вид гри – рольова, ділова, гра-подорож, гра-змагання і т. д. Також умови протікання, регламент. Оцінка результатів гри дуже важлива, оскільки результат ігрової діяльності має подвійне значення. Для вчителя він свідчить про ступінь розвитку учня і про ступінь оволодіння предметним знанням. Учні ж результат дає ступінь задоволення собою і своєю діяльністю. Результати пізнавальної гри можна оцінити за допомогою самоконтролю, взаємоконтролю, контролю журі.

Важлива оцінка результатів самим учителем. Він обов'язково повинен похвалити переможців, вказати причини помилок учнів. Організація самоконтролю і постановка перспективної пізнавальної мети. На думку Г. І. Щукіної, В. Ф. Башаріна та інших педагогів не можна завершувати навчальну діяльність лише оцінкою результатів. Необхідно проаналізувати всю роботу. Якщо отримано позитивний результат, то потрібно закріпити його, зафіксувати досвід придбання даного результату. У разі невдачі важливо знайти помилку, виправити його скоригувати подальшу роботу, щоб виключити появу подібних помилок надалі. Для цього і планується організація самоконтролю учнів. Теорія пізнавального інтересу на даному етапі передбачає постановку перспективної мети, яка актуалізується в подальшій роботі [Єршова 1995, с. 561; Букатов 2010, с. 34].

То ж тут ми маємо зазначити, що існують певні вимоги, за допомогою яких дидактичні ігри стають ефективними у навчальному процесі.

Обґрунтування вибору теми. Систематична організація ігрової

пізнавальної діяльності дозволяє вирішити протиріччя між сучасними вимогами. Дидактики в організації високого рівня мотивації і формуванні усвідомлено потреби в засвоєнні знань і умінь і традиційними формами організації навчальних занять, спрямованих на передачу готових знань. Безумовно, будь-яка технологія включає в себе певні риси, які активізують діяльність учнів. Але гра чудова тим, що ці риси становлять її головну ідею і фундамент досягнення позитивних результатів. У всьому різноманітті сучасних форм викладання на першому місці в парі вчитель-учень поставлений вчитель: він планує шлях навчання учня, і вибирає методiku та засоби навчання і т. д. Відбувається як би постійний тиск на особистість дитини. Більш перспективним в даний час є особистісно-орієнтоване навчання, (у центрі уваги якого цілісна унікальна особистість, яка прагне до самоактуалізації) відкрита для сприйняття нового досвіду, здатна на усвідомлений вибір. Основною теорією особистісно-орієнтованого навчання є теорія педагогіки співробітництва. В даний час дана теорія не втілена в конкретну модель як цілісна технологія. Педагогіка співробітництва розглядається як особливий тип «пронизує» технології. Гра – це один з переважаючих методів педагогіки співробітництва.

Вище було зазначено, що організація ігрової діяльності є одним з найбільш ефективних шляхів формування пізнавального інтересу в навчанні іноземної мови. Але необхідно чітко розуміти, що пізнавальний інтерес – явище багатозначне, тому на процеси навчання і виховання він впливає різними своїми сторонами. Часто у педагогічній практиці пізнавальний інтерес розглядається як зовнішній стимул цих процесів, як засіб активізації пізнавальної діяльності учнів, ефективний інструмент вчителя, що дозволяє зробити процес навчання привабливим, виділяти в навчанні саме ті аспекти, які можуть привернути до себе мимовільну увагу учнів. Проте, зовнішні стимули можуть викликати тимчасовий стан зацікавленості і не надають належного впливу на формування стійкого прагнення учня проникнути в

сутність досліджуваного матеріалу.

Отже, не можна трактувати пізнавальний інтерес тільки зовнішнім боком його впливу на школяра, розуміти його тільки як засіб навчання. Пізнавальний інтерес як засіб навчання стає надійним тільки тоді, коли він використовується в арсеналі засобів розвивального навчання, прокладає дорогу новому у розвитку учнів, що відкриває перспективи навчання. При використанні ігрових технологій необхідно також враховувати, що елементи цікавості, притаманні будь-якій грі, розглядаються як засіб залучення інтересу до предмета чи процесу вивчення, яке сприяє переходу пізнавального інтересу зі стадії простий орієнтування, ситуативного епізодичного інтересу, на стадію більш стійкого пізнавального ставлення, прагнення заглибитися в сутність пізнається [Медведева 2011, с. 37].

Такі елементи ігрової діяльності як новизна, несподіванка, є найсильнішими побудниками пізнавального інтересу. Вони загострюють емоційно-розумові процеси, що змушують пильніше вдивлятися в предмет, спостерігати, здогадуватися, згадувати, порівнювати, знаходити вихід із ситуації [Гнатюк 2010, с. 456].

Найбільш істотним проявом пізнавального інтересу є те, що виступає як найцінніший мотив навчальної діяльності і має ряд переваг перед іншими мотивами:

- пізнавальний інтерес раніше інших усвідомлюється школярами;
- більш точно виражає мотивацію навчання;
- більш доступний для спостереження;
- як мотив особистості має меншу ситуативну обумовленість;
- взаємопов'язаний з мотивами боргу, відповідальності, необхідності.

Останню перевагу враховувати особливо важливо, так як самоствердження, з широкими соціальними і колективними мотивами, взаємозв'язок мотивів збагачує особистість, а інтерес до пізнання, володіючи психологічною основою, благотворно впливає на інші мотиви.

Пізнавальний інтерес лежить в основі пізнавальної спрямованості особистості, проявами якої є такі якості особистості як допитливість, допитливість, готовність і прагнення до пізнавальної діяльності, жага знань [Зіновкіна 2007, с. 29].

Тут ми маємо зазначити, що пізнавальний процес є дуже важливим, так як він раніше за все розвивається у учнів та сприяє їх мотивації до навчання.

Розробка і проведення дидактичних ігор передбачає обов'язковість врахування вікових особливостей учнів. Успіх у навчанні іноземної мови школярів молодших класів може бути забезпечений такою методичною системою, в основі якої лежить інтерес дітей до предмета. Серед найбільш ефективних можна назвати ігрові форми завдань, сюжетно-рольові ігри, ігри-драматизації, ігри на розвиток навичок спілкування, казки, музика і наочність. А все це допомагає підвищити якість навчання, добитися кращих результатів.

Гра дуже важлива для дитини: він пізнає світ, легко засвоює складні поняття. У грі особливо повно і часом несподівано проявляються здібності людини, дитини особливо.

Гра завжди передбачає прийняття рішення – як вчинити, що зробити, як виграти? Бажання вирішити ці питання загострюють розумову діяльність граючих. А якщо дитина буде при цьому говорити іноземною мовою, то тут приховуються багаті навчальні можливості. Для дітей гра – перш за все захоплююче заняття. У грі всі рівні. Вона посилює навіть слабким учням. Більш того, слабкий з мовної підготовки учень може виявитися першим у грі: винахідливість і кмітливість тут стає часом більш важливими, ніж знання предмета. Почуття рівності, атмосфера захопленості й радості, відчуття посиленості завдання – все це дає можливість хлопцям подолати сором'язливість, що заважає вільно вживати в мові слова чужої мови, і благотворно позначається на результатах навчання. Непомітно засвоюється мовний матеріал, стає легше навчається [Дьяконова 2014, с. 108].

Підлітковий вік можна охарактеризувати як складний вік дорослішання. У підлітків немає тієї безпосередності сприйняття явищ навколишньої дійсності, як у молодшого школяра, оскільки її пізнавальний досвід багатша, повніша і дозволяє іншому ставиться до цінностей науки та власної діяльності. Їх пізнавальні інтереси неоднорідні, вони можуть відрізнятися і в предметній спрямованості, і в рівні розвитку, і в самому, характері. За інтересами підлітків можна розділити на теоретиків прагнуть проникнути в істини, пізнати причини, закономірності, спільні принципи, і емпіриків, тяжіють до життєвих поясненням і прикладного характеру знань і т.ін. [Кондукова 2015, с. 17].

Дані особливості підлітків дозволяють враховувати використання на уроках іноземної мови різноманітних сюжетних ігор. У старших класах в учнів з'являється гострий інтерес до людини, її місця у світі, його стосункам до інтерес до філософських проблем світобудови, моральним оцінками людей. Тому старшокласників особливо приваблюють рольові та ділові ігри, в ході яких вони отримують можливість довести свою точку зору, проявити світоглядну позицію і при цьому виступити в іншій соціальній ролі: захисника або обвинувача, вченого, журналіста, судді і т. д.

Найбільшого ефекту можна добитися, якщо в грі здійснюється так звана педагогіка співробітництва. Взаємини педагога і учня в процесі гри повинні бути вільними, доброзичливими. Ігровому середовищі учень не може бути об'єктом прямого впливу вчителя. Тут немає суворої регламентації відносин, обмеженості рольових позицій. Учень виступає як активний учасник, суб'єкт організації гри [Миколаєвна 2020, с. 99].

Проаналізувавши інтереси учнів, які змінюються протягом їх віку, ми можемо дійти до висновку, що уподібнення дидактичних ігор до певного віку індивіда є необхідною процедурою при розробки методів навчання.

Трудомісткість. Будь-яка гра повинна сприяти вирішенню основного навчального завдання уроку - закріплення знань, освоєння способів вирішення завдань і т.д. Тільки в цьому випадку вона буде є навчальним елементом

уроку. Але поєднання пізнавального й ігрового елементів уроку являє собою - певні труднощі при складанні проведенні дидактичної гри. Вперше моменти все увагу учнів зосереджено на ігрове дію. Необхідно так побудувати урок, щоб учні не помітно для себе поступово включався в процес вивчення якого-небудь матеріалу. Важливо створити такі умови, при яких інтерес учнів до гри як до цікавому заняттю поступово перейде на навчальне заняття. Слід зазначити, що для будь-якої гри дуже важко підібрати навчальний матеріал, який відповідав би всім вимогам, що пред'являються до дидактичних ігор, і підтримав би інтерес учнів протягом всієї гри. У процесі роботи освоєна технологія ігрового навчання, а також методичні прийоми використання на уроках різних видів ігор. Великих витрат часу вимагає організація сюжетних ігор (рольових, ділових) як при розробці їх змісту, так і при безпосередній підготовці до уроку [Лепеха 2014, с. 76].

Результативність. При систематичному використанні на уроках ігрових технологій спостерігаються наступні результати:

- формується такі якості особистості як терпіння, наполегливість, відповідальність, допитливість, прагнення до пізнавальної діяльності;
- виробляється вміння самостійно здобувати знання і застосовувати їх на практиці;
- створюється позитивний морально-психологічний клімат у класі для розвитку особистості учнів;
- підвищується рівень розвитку комунікативних навичок учнів;
- у кожному класі виділяється група учнів, у яких спостерігається високий рівень сформованості стійкої мотивації пізнання;
- розвивається спостережливість, вміння бачити незвичайне у знаком речах.

Нерідко переможцями ігор стають діти, що слабо встигають. У ході ігрової діяльності у них проявляється терпіння і наполегливість, тобто ті якості, яких їм не вистачає для систематичної підготовки домашніх завдань.

#### 1.4 Форми організації навчального процесу в рамках технології *Edutainment*

Одним із дієвих способів, що допомагають успішному засвоєнню іноземної мови, є активні форми уроків. До таких уроків відносяться: урок-конференція, прес-конференція, урок-диспут, урок-семінар, урок - заочну подорож, урок захисту професій і так далі.

Зазначені уроки включаються в загальний цикл уроків, проводяться на завершальному етапі роботи над темою чи параграфом. Їх мета – вдосконалення раніше придбаних учнями навичок і вмінь усного мовлення (говоріння та слухання).

**Рольові ігри.** Одним з ефективних способів створення ситуації, яка сприяє спілкуванню, а саме говорінню, іноземною мовою називають урок-рольову гру.

Навчальні можливості уроку-рольової гри великі і полягають у наступному:

1. Рольову гру можна розцінювати як саму точну модель спілкування, так як припускає наслідування дійсності в її найбільш істотних рисах.
2. Урок-рольова гра, а також рольова гра як фрагмент уроку, володіє великими можливостями мотиваційно-спонукального плану.
3. Рольова гра припускає посилення особистісної причетності до всього що відбувається.
4. Рольова гра сприяє розширенню асоціативної бази при засвоєнні мовного матеріалу – емоції, пов'язані з певними фразами і ситуацією створюють сприятливі умови для запам'ятовування.
5. Рольова гра сприяє формуванню навчального співробітництва і



партнерства, розвитку мотивації спільної діяльності.

6. Рольова гра має освітнє значення. Ф. М. Рабінович, а також Є. А. Маслико, П. К. Бабинська – автори «Настільна книга викладача іноземної мови» відзначають, що рольова гра додає навчальному спілкуванню комунікативну спрямованість, зміцнює мотивацію вивчення іноземної мови і підвищує якість оволодіння нею [Бабинська, 2020, с. 98].

Рольова гра – це імпровізований спектакль, в якому беруть участь всі учні класу. Кожна дитина виступає в цікавій для нього позиції. Ігрову роль він виконує без будь-якого зовнішнього впливу. Вона стає для грає внутрішньою необхідністю, а правила гри-внутрішніми правилами для самого себе. спостерігаються прагнення бажання грає до максимального прояву особистих якостей і можливостей для виконання вимог ролі. У процесі такої гри відбувається підвищення активності, самостійності, ініціативи і творчості дітей. Рольова гра змінює характер дій і поведінки дитини. Рольові ігри можуть бути різними як за ігровим, так і за дидактичним завданням [Столяренко 2010, с. 87].

Ця форма викликає найбільший інтерес учнів.

**Ігри-подорожі.** Ці ігри рекомендуються для учнів підліткового віку. Педагогічні дослідження показують, що ставлення школярів до навчання залежить від того, наскільки вчитель орієнтується в організації навчання на їх психологічні особливості. Підліткам властиві прагнення до самостійності, визнанню однолітком, тяга до романтичного, героїчного, що, на їхню думку, відсутні на звичайних шкільних уроках. Облік цих особливостей не тільки виправдовує, а й стверджує застосування такої форми уроку, як подорож. Правила гри. Для проведення гри хлопці розбиваються на команди (не менше трьох) і відправляються в подорож, мета якого цілком конкретна і, безумовно, цікава підлітком. Між командами оголошується змагання на швидкість досягнення мети. Можлива організація гри – подорож без змагання команд, але тоді обов'язково необхідно передбачити особисту першість

[Гордон 2020, с. 124].

Заздалегідь малюється карта походу, на якій вказується всі проміжні пункти прямування. Перемагає та команда, яка першою, подолавши всі перешкоди, прибуває до фінішу. Аналіз психолого-педагогічної та методичної літератури показав, що з активних дій, з оперування знаннями надходять імпульси, які зміцнюють пізнавальний інтерес. Це дозволяє нам прийти до висновку, що ігрові активні форми проведення уроків сприяють підвищенню якості навчання, заміна традиційної форми організації уроків залучає учнів у «запропоновані обставини», підсилює «особисту причетність» кожного учня до того, що відбувається на уроці, створює загальний спонукальний фон до діяльності, вчить школярів працювати з книгою, сприяє самореалізації, прояву креативності, самостійності і, таким чином, сприяє підвищенню мотивації вивчення іноземної мови [Коваленко 2020, с. 65].

**Урок-конференція.** Уроки-конференції можуть бути проблемними, тематичними та читацькими. Конференції з іноземної мови проводяться за заданими ситуацій у формі рольової гри. Вчитель вибирає кількох учнів з високим рівнем навченості, які допомагають йому скласти план проведення конференції, визначати питання для обговорення. Учні готують наочні посібники до урока, випускають стінгазету, організовують виставки книг з вивченої теми. Підбирають літературу до конференції, організовують індивідуальні і групові бесіди з учасниками майбутньої конференції. Учитель допомагає учням скласти розгорнутий план їх виступів, виділяти основні положення висловлювань, робити короткі висновки з них. Залучаються також консультанти, які розподіляють пошукові завдання між групами учнів [Михайленко 2011, с. 31].

Варіанти прес-конференцій можуть бути різними, наприклад, проходити у вигляді зустрічей:

- 1) з мандрівниками;
- 2) з героями літературних творів;

3) з діями мистецтва.

Перед учасниками конференції ставиться мовленнєва задача, вона і ролі учнів обумовлюють мовну поведінку школярів. У ході уроку – прес-конференції учні тренуються в монологічного мовлення, у вмінні ставити проблемні питання дискусійного характеру, аргументовано відповідати на запитання. Після проведення уроку – прес-конференції учні можуть поділитися своїми враженнями про неї у спеціальному випуску стінної, радіо-або фотогазети. При проведенні уроків - конференцій-диспутів слід дуже уважно вибирати теми. Вони повинні носити дискусійний характер, звучати гостро, проблематично, тому що мета диспуту - формування громадської думки в колективі з обговорюваної проблеми. Предметом обговорення під час диспуту може стати життя молоді в нашій країні і за кордоном, наука, література, мистецтво, музика в країнах, що вивчається і в нашій країні [Немикіна 2009, с. 9].

**Урок-диспут.** Урок-диспут (від лат. Міркувати, сперечатися) завжди передбачає спір, зіткнення різних точок зору. Предметом диспуту повинна бути проблема, яка викликає інтерес учнів, бажання висловитися [Харитонович 2020, с. 120].

Грані між бесідою, конференцією і диспутом рухливі. Якщо немає предмету спору, а є лише виступи, що доповнюють і уточнюють ті чи інші погляди, немає і диспуту, а в кращому випадку – звичайна бесіда або конференція. Диспут може перейти в дискусію з обговорення найбільш актуальних для учнів питань, вибір яких можна провести за допомогою анкетування.

Крім уроку-конференції, уроку-диспуту до активних нетрадиційних форм проведення уроку відносять урок-екскурсію або урок-заочну екскурсію.

Проаналізувавши види ігор та розважальних занять, ми можемо дійти до висновку, що до кожної ситуації необхідний певний вид заняття.

**Веб-квест.** Веб-квест – це сайт в Інтернеті, з яким працюють учні або

вчителі, виконуючи ту чи іншу навчальну задачу. Розрізняють два типи веб-квестів: для короткочасної (мета: поглиблення знань та їх інтеграція, розраховані на одне-три заняття) та тривалої роботи (мета: поглиблення і перетворення знань учнів, розраховані на тривалий термін - може бути, на семестр або навчальний рік). Особливістю освітніх веб-квестів є те, що частина або вся інформація для самостійної або групової роботи учнів з ним знаходиться на різних веб-сайтах. Крім того, результатом роботи з веб-квестом є публікація робіт учнів у вигляді веб-сторінок і веб-сайтів (локально або в Інтернет). Технологія веб-квест дозволяє формуватися наступним компетенціями:

1. Використання ІТ для вирішення професійних завдань (в т.ч. для пошуку необхідної інформації, оформлення результатів роботи у вигляді комп'ютерних презентацій, веб-сайтів, флеш-роликів, баз даних тощо);- Самонавчання і самоорганізація.

2. Робота в команді (планування, розподіл функцій, взаємодопомога, взаємоконтроль).

3. Вміння знаходити кілька способів рішень проблемної ситуації, визначати найбільш раціональний варіант, обґрунтовувати свій вибір.

4. Навик публічних виступів (обов'язково проведення попереднього захисту та захисту проектів з виступами авторів, з питаннями, дискусіями).

Далі йдуть елементи структури веб-квесту та вимоги до його окремих елементів.

Ясне вступ, де чітко описані головні ролі учасників або сценарій квесту, попередній план роботи, огляд всього квесту.

Центральне завдання, яке зрозуміло, цікаво і здійснимо. Чітко визначено підсумковий результат самостійної роботи (наприклад, задана серія питань, на які потрібно знайти відповіді, прописана проблема, яку потрібно вирішити, визначена позиція, яка повинна бути захищена, і вказана інша діяльність, яка спрямована на переробку і представлення результатів, виходячи із зібраної

інформації).

Список інформаційних ресурсів (в електронному вигляді – на компакт-дисках, відео та аудіо носіях, у паперовому вигляді, посилання на ресурси в Інтернет, адреси веб-сайтів по темі), необхідних для виконання завдання. Цей список повинен бути анотованим.

Опис процедури роботи, яку необхідно виконати кожному учаснику квесту при самостійному виконанні завдання (етапи).

Опис критеріїв і параметрів оцінки веб-квесту. Критерії оцінки залежать від типу навчальних завдань, які вирішуються у веб-квесті.

Керівництво до дій (як організувати і представити зібрану інформацію), яке може бути представлене у вигляді напрямних питань, що організують навчальну роботу (наприклад, пов'язаних з визначенням часових рамок, загальною концепцією, рекомендаціями щодо використання електронних джерел, виставою «заготовок» веб-сторінок і ін.).

Висновок, де підсумовується досвід, який буде отриманий учасниками при виконанні самостійної роботи над веб-квестом. Іноді корисно включити до висновку риторичні запитання, що стимулюють активність учнів продовжити свої дослідження надалі [Биховський 2020, с. 23].

Отже, тут ми маємо положення про структуру та елементи веб-квесту, із розгляду яких ми можемо дійти до висновків, що вид діяльності досить новий та цікавий з точки зору привертання уваги учнів до матеріалу, що вивчається.

## РОЗДІЛ 2

### ОСОБЛИВОСТІ ЗАСТОСУВАННЯ ТЕХНОЛОГІЇ EDUTAINMENT У ПРОЦЕСІ НАВЧАННЯ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ УЧНІВ СЕРЕДНЬОЇ ЛАНКИ ШКОЛИ

У попередньому розділі нами були досліджені та розібрані різноманітні методи та прийоми освітньої технології едьютейнмента. Метою цього розділу є аналіз цих методів і їх практичне застосування.

Також будуть наведені спроби утворення нових методів та поліпшення вже існуючих на базі дослідженого матеріалу.

Наше дослідження буде тривати за таким планом:

1. Практичне застосування ігор.
2. Практичне застосування уроків-конференцій.
3. Практичне застосування уроків-диспутів.
4. Практичне застосування веб-квестів.
5. Проведення експерименту.
6. Підведення підсумків.

Треба зазначити важливість проведеної наукової роботи. Взагалі вона націлена на дослідження способів покращення освітнього потенціалу технології едьютейнменту. Результати проведеної роботи можуть поліпшити її ефективність.

Одне із найважливіших завдань технології едьютейнменту – привернути увагу сучасного молодого покоління до освітнього процесу. Зробити його менш рутинним і нудним, а значить і більш доступним та зрозумілим кожному. Знайти підхід до цілої групи дітей або індивідуально до окремої особи.

Тож одним із завдань цього розділу може бути визначено як пошук найбільш вагомих способів привертання уваги цієї аудиторії. Однак слід

зазначити, що зробити навчання легким та захоплюючим процесом для кожного може бути неможливо. Точка зору людини суб'єктивна. Це має велике значення і для вивчення іноземної мови. Хтось вважає, що для нього це потрібно. Хтось буде вперто доводити, що гуманітарні науки взагалі не для нього.

На такому підґрунті буде втрачено головне – інтерес до навчання іноземної мови. Нажаль ті, хто бачать себе у майбутньому фізиком або біологом не зможуть повністю поринути у навчальний процес саме іноземних мов навіть якщо їх будуть викладати із застосування методів едьютейнменту.

Але можна без сумнівів сказати, що вони будуть мати справу з іншими мовами не раз у житті, оскільки явище міжнародною комунікації на сьогодні стає дуже актуальним.

Із цього виходить, що інтерес до вивчення іноземних мов та практики іншомовного спілкування повинен бути хоча б мінімальний. На привертання цього інтересу і буде націлене це дослідження.

## 2.1 Методичні рекомендації щодо застосування ігор на заняттях з англійської мови

Розглянемо приклади застосування ігор, як найбільш поширеного методу, при виконанні вправ. Візьмемо підручник “Family and Friends 5, Class Book”. Роздивимось вправу 5 (с. 29):

***Ask and answer. Use the prompts or your answers.***

*Have you ever worn a costume? – \_\_\_\_\_ (Yeas, I have/ No, I haven't)*

*What did you dress up as? – I dressed up as \_\_\_\_\_ (a superhero/ a spaceman/ a pop star/ a monster)*

*What did you wear? – I wore \_\_\_\_\_ (a hat/ trousers/ a dress/ boots/ a shirt)*

*Where did you go? – I went to \_\_\_\_\_ (a party/ a carnival/ a festival)*

Мета цієї вправи – розвинути комунікативні навички в учнях у межі певної теми, а саме карнавалу, а також сприяти вивченню та використування нового вокабуляру, представленого в темі.

Завдання вправи дає нам певну свободу у застосуванні різноманітних методів у її виконанні. Учням не обов’язково відповідати за запропонованими варіантами.

На базі цього завдання можна розгорнути рольову гру. Учні, необов’язково у відповідних костюмах, грають ролі супермена, космонавта – будь якого на їх вибір персонажа, виходять до дошки, імітуючи зустріч на карнавалі. Дошку можна якимось святково розмалювати.

Діалог можна розпочати за таким сценарієм:

*Учень 1: Hello, I am Pete. And what is your name?*

*Учень 2: Hello, Pete. My name is Christa. What are you wearing?*

*Учень 1: I am wearing a spaceman costume. And you?*

*Учень 2: And I am dressed up as a superhero. Nice to meet you...*

Слід зазначити, що у вправі присутній минулий час а мова йдеться про події, які вже були на карнавалі, тож ми можемо розширити ситуацію із цим розкладом додавши ще одну роль. Її виконавець прийшов на карнавал як глядач, без костюма, та зустрів там своїх друзів, які як раз були костюмовані.

Діалог може тривати за таким сценарієм:

*Учень 1: Hello, George, you aren't wearing costume this time, are you?*

*Учень 3: Yes, I'm tired of being in it. It is so hot inside.*

*Учень 2: What did you dressed up as?*

*Учень 3: I dressed up as a monster.*

*Учень 1: What did you wear?*

*Учень 3: I wore a huge monster head and his paws*



*Учень 2: I went to a birthday party...*

Ситуації можна придумати ще багато. Конкретно ця сприяє поширенню інтересу учнів до цієї теми і до вокабуляру. А це вважається важливим кроком у засвоєнні іншомовної комунікації у більш широких напрямках. Долучення до цієї рольової гри костюмів та відповідного інтер'єру аудиторії значно поліпшить інтерес до виконання вправи і зробить заняття цікавим.

Застосування рольової гри при виконанні цієї вправи можна вважати успішним допоміжним засобом у розвитку іншомовної комунікативної компетенції в учнях. Прийом дійсний і не потребує ніяких покращень або доопрацювань.

Наведемо ще приклад влучного застосування рольової гри.

Вправа 4 (с. 41) націлена на комунікативну ситуацію, темою якої стає навколишнє середовище:

***Ask and answer. Use the prompts or your own answers.***

*Do you try to help the environment? – \_\_\_\_\_ (Yes, I do/ No, I don't)*

*What do you do? – \_\_\_\_\_ (save water/ save electricity/ travel by bus/ pick up litter)*

*What do you think of the eco home on page 40? – \_\_\_\_\_ (cool/ beautiful/ funny/ interesting/ ugly)*

Завдання цієї вправи також дає нам відповідну свободу у виконанні за допомогою технологій едьютейнмента. Роздивимось застосування рольової гри в цій ситуації. Питань для діалогу небагато, але їх можна розширити. Сам діалог можна розподілити на ролі. Один може бути працівником в службі по охороні природи, а другий відвідувачем у парку, якого опитують. Обстановку в класі, за неможливістю провести ситуацію у парку, можна прикрасити, поставив більше великих квітів. Це все робиться для створення певної атмосфери та поглиблення в неї учнів.

Виходячи з цього, можна побудувати діалог за таким сценарієм:

*Учень 1: Good morning sir, can I ask you some questions?*

*Учень 2: Good morning, of course.*

*Учень 1: I represent nature protection service. Please tell me, do you try to help the environment?*

*Учень 2: Yes, I do.*

*Учень 1: What do you do?*

*Учень 2: I take litter and travel by bus. Also I grow trees and look out for them.*

*Учень 1: Cool! You are real environment protector. And what do you think about an eco home which is in our woods?*

*Учень 2: I think it's cool, beautiful and interesting...*

Діалог ще можна значно поширити, але основну функцію він все ж виконує, а саме сприяє запам'ятовуванню необхідного вокабуляру та його використанню. А також дає можливість комунікативні навички.

Можна зробити висновки, що рольова гра тут є ефективним та доречним прийомом, який не потребує ніяких покращень.

Для закріплення цього твердження, ми можемо роздивитись ще один приклад.

Розглянемо вправу 4 (с. 58):

***Ask and answer. Use the prompts or your answers.***

*Do you like animals? – \_\_\_\_\_ (Yeas, I do/ No, I don't)*

*What is your favorite animal? – My favorite animal is \_\_\_\_ (gorilla, parrot, panda)*

*What does your favorite animal look like? – It's \_\_\_\_\_. It's got \_\_\_\_\_ (big/ small (black and white)/ four legs, a (big) (body)/ wings.)*

*Where does it live? – It lives in \_\_\_\_\_ (rainforests/ mountains/ the jungle)*

Ця вправа дає можливість учням вивчити та застосувати вокабуляр, який пов'язаний із темою тварин та їх видів. Рольова гра тут все ще доречна. Можна побудувати ситуацію, у якої два друга зустрілися в зоопарку та обговорюють своїх улюблених тварин. Оскільки у справжньому зоопарку навряд чи

доведеться провести ситуацію, дошку можна прикрасити, фотографіями різних тварин. Сам діалог також можна поширити додатковими репліками і придати йому цілісності.

То ж ми можемо простежити такий сценарій:

*Учень 1: Hello, Drake.*

*Учень 2: Hello, Mike.*

*Учень 1: There are so many different animals in the zoo!*

*Учень 2: Yes, they are so beautiful and exotic.*

*Учень 1: Do you like animals?*

*Учень 2: Yes, I do. And you?*

*Учень 1: I like them very much too.*

*Учень 2: What's your favorite animal?*

*Учень 1: My favorite animal is the panda.*

*Учень 2: Oh! It's amazing! And my favorite animal is the tiger.*

*Учень 1: Cool! What does it look like?*

*Учень 2: It's big and striped. It has four legs and a big body.*

*Учень 1: Oh, and favorite animal is big and white with black stains. It also has four legs but not so big body.*

*Учень 2: Where does it live?*

*Учень 1: It lives in China.*

*Учень 2: Cool. My animal is from China too...*

За допомогою використання рольової гри може вийти дуже конструктивний та багатий на словниковий запас діалог, який буде сприяти видатному запам'ятовуванню слів а також активної і багатої іншомовної комунікації.

Як було доведено вище, рольові ігри дуже добре допомагають освоїти новий матеріал та різноманітні навички учнів. А головне, вони створюють інтерес до заняття і до мови в цілому. Можна впевнено сказати, що експериментальний метод, прийомами якого стають ігри, показує себе тут

дуже якісно і не потребує допрацювань.

Але ми розглянули лише рольові ігри. Тепер можна перейти до ігор-подорожей.

Одразу треба зазначити, що такий вид ігор виключає класичні способи проведення занять, адже класна кімната ніяк не зможе відповідати всім необхідним вимогам цих видів активності. Ігри-подорожі проводяться на свіжому повітрі, а парку чи, якщо клас дуже підготовлений та тренований, в лісі.

Цей вид характерний підліткам, яким не вистачає романтизму під час проведення занять у класі. Можна асимілювати методику викладання іноземної мови у аспекті комунікації за допомогою невеличких подорожей. Прийом нестандартний і потребує аналізів на прикладах.

Знайти вправи в підручниках, завдання яких дають можливість проведення таких заходів, вже буде складніше, але такі вправи присутні і ми можемо розглянути одну з них.

Роздивимось підручник “Family and Friends 6, Class Book, 2<sup>nd</sup> Edition” і візьмемо вправу 4 (с.21).

**Ask and answer. Use the prompts or your answers.**

*Would you like to try free-diving? – \_\_\_\_\_ (Yeas, I would/ No, I wouldn't)*

*Why? / Why not? – because I think it would be \_\_\_\_\_ (exciting/ amazing/ scary/ difficult)*

*What is your favorite sport? – My favorite sport is \_\_\_\_\_ (football/ tennis/ swimming/ basketball)*

*What others sport would you like to try? – I'd love to try \_\_\_\_\_ (paragliding/ skiing/ snorkeling/ ice skating/ diving)*

Вправа дає можливість провести невеличку подорож, наприклад у парку чи лісопарку. Тут постає питання обговорення часу і місця. Але якщо не зважати увагу на організаційні моменти, може вийти доволі конструктивна

праця, яка збагатить рівень знання учнів та доручить їх до вивчення як мінімум, поточної теми, що вивчається.

Подорож ділиться на контрольні пункти. Група, яку веде вчитель, проходить від пункту А до пункту Б, зупиняючись на них і обговорюючи певну реалію, яку вони бачать перед собою.

Ситуація та діалоги можуть розвиватися за таким прикладом:

*(Діти доходять до басейну у парку).*

*Учень 1: Look. It reminds me about the sea, where I was last time.*

*Учень 2: Did you dive there, or just swim?*

*Учень 1: I swam. I don't like diving.*

*Учень 3: So you wouldn't like free-diving?*

*Учень 1: No, I wouldn't.*

*Учень 3: Why not?*

*Учень 1: Because I think it would be scary and difficult.*

*(Учні доходять до умовного пункту Б і бачать велосипеди, що здаються напрокат).*

*Учень 2: Wow. Riding a bicycle is my favorite kind of sport. And what is yours?*

*Учень 4: My favorite sport is football. I am really good at the gates.*

*Учень 2: Sounds interesting. And what other sports would you like to try?*

*Учень 4: I'd love to try ice skating.*

*Учень 3: Cool. But it sounds dangerous.*

*Учень 4: Don't worry. I would be under protection of professional trainers...*

Точок діалогу може бути ще багато, і кожний візит такого місця дає поштовх до комунікативної ситуації, яких можна розіграти ще багато. Це у свою чергу може значно ефективніше поліпшити навички говоріння на іноземній мові, ніж рольова гра у класі. Перша може дати реальні обставини для діалогу, які не прийдеться якось симулювати. Це сприяє більш глибокому зануренню у атмосферу заняття, яке перетворюються на освітню подорож.

Але цей підхід не позбавлений недоліків. Самим значним із них є проблема із дисципліною у групі. Знаходячись у позакласній обстановці діти психологічно почувають себе більш вільними у своїх діях і не завжди проявляють бажану ініціативу. Потрібно постійно слідкувати за кожним іноді намагатись перекричати говір, який може піднятися.

Рішення цієї проблеми просте, але доволі затратне. Проводити гру-подорож за допомогою декількох вчителів. Один веде групу спереду, другий слідкує за дисципліною знаходячись позаду. Ця міра хоч і потребує більше робочої сили, але зможе зберегти необхідний настрій усієї гри та успішно її провести.

Роздивимось як приклад ще одну вправу цього підручника. А саме вправу 4 (с. 51):

**Ask and answer. Use the prompts or your answers.**

*Which do you think is the most important invention? – \_\_\_\_\_ (TV's/ pens/ telephone/ the airplane/ the computer/ fridges.*

*Why do you think it is so important? – because it \_\_\_\_\_ (teaches us about history/ helps communication/ lets people travel/ improves work/ is fun/ keeps food fresh)*

*What do you think are other important inventions? – \_\_\_\_\_ (Cars/MP3 players/ CDs/ DVDs/ Bikes/ Space rockets)*

*What do you think will be the important inventions of the future? – I think there will be \_\_\_\_\_ (more trips to the Moon/ flying cars/ robots in everyone's homes)*

Тема завдання пов'язана із сучасними технологіями та їх питанням – дуже актуальним феноменом, який сам по собі пробуджує інтерес до обговорення у підлітків. Можна побудувати на цьому гру-подорож і відправитися із класом наприклад на виставку сучасної техніки. Учні будуть ходити між прототипами, зупинятись на комунікативних точках та обговорювати певні екземпляри.

Із цього можна буде побудувати таку ситуацію:

*(Учні, під керуванням вчителя, доходять до нового плазмового телевізору)*

*Учень 1: There are so many interesting and brand new things here! Which do you think is the most important invention?*

*Учень 2: This TV is looking very promising. Actually, TVs are very important.*

*Учень 3: Why do you think it is so important?*

*Учень 2: Because it is fun and teaches us about everything. It also allows us to watch films and news.*

*Учень 3: And I think computers are more important. They improve our work and let people to communicate with us. They are also much more functional than TVs.*

*(Учні йдуть далі та зупиняються біля суперкару)*

*Учень 3: What do you think are other important inventions?*

*Учень 4: Cars are. The invention of cars made peoples life much easier, as they could travel at long distances very fast.*

*Учень 1: Yes, I can agree with that.*

*Учень 4: And what do you think will be the important invents of the future?*

*Учень 2: I think robots in everyone's home will be important, as they could cover a lot of duties and professions.*

*Учень 1: Yes, I think so too...*

Вправа підібрана дуже влучно, адже тема відповідає інтересам сучасного покоління. Тож і сама гра може пройти максимально ефективно. Вона дуже розширить комунікативне коло учнів у сучасній сфері і також може визвати великий інтерес до мови в цілому, адже багато винаходів іноземні, що може цілком самостійно долучити учнів до бажання розуміти іноземну та міжнародну мови.

Проаналізувавши актуальні види ігор та їх застосування на вправах підручників ми можемо дійти до висновків, що технологія едьютенменту

знайшла своє відображення у базових підручниках, рекомендованих Міністерством Освіти для середньої ланки загальноосвітніх шкіл і в такому аспекті дуже добре показує себе на практиці і сприяє поширенню інтересу учнів, особливо підлітків, до вивчення іноземних мов та подальшої комунікації на них.

## 2.2 Методичні рекомендації до застосування уроків конференцій на заняттях з англійської мови

Проведення уроків-конференцій є обов'язковим для тих вчителів, що викладають учням на предметах дуже актуальні для обговорення теми. Уроки іноземної мови не стають винятком, тому що саме в них підіймається найбільша кількість тем та питань для обговорювання. Це сприяє кращому вивченню мови у всіх сферах життя людини, тому і підійти до цих методів треба відповідно.

Із деяких вправ на говоріння підручника “Family and Friends 6, Class Book, 2<sup>nd</sup> Edition” є ті, що підіймають дуже актуальні питання та стають приводом для обговорення.

Розглянемо вправу, проаналізовану в попередньому пункті:

**Ask and answer. Use the prompts or your answers.**

*Which do you think is the most important invention? – \_\_\_\_\_ (TV's/ pens/ telephone/ the airplane/ the computer/ fridges.*

*Why do you think it is so important? – because it \_\_\_\_\_ (teaches us about history/ helps communication/ lets people travel/ improves work/ is fun/ keeps food fresh)*

*What do you think are other important inventions? – \_\_\_\_\_ (Cars/MP3 players/ CDs/ DVDs/ Bikes/ Space rockets)*



*What do you think will be the important inventions of the future? – I think there will be \_\_\_\_\_ (more trips to the Moon/ flying cars/ robots in everyone's homes)*

Матеріалу для обговорення тут достатньо. Учні можуть обговорити як революційні винаходи ХХ століття, так і ті, що чекають нас у майбутньому. Також постає питання корисності цих технологій та ймовірної шкоди, що вони можуть завдати природі або людству.

Слідуючи усім правилам побудови та організації уроків-конференцій, ми можемо представити таку ситуацію:

Вчитель визначає тих, хто буде допомагати йому розробити питання дискусії. Частіше за все помічниками стають найкращі за рівнем успішності учні. Вони допомагають вчителю підібрати необхідну літературу, за планом якої буде проведена конференція. Також учні готують стінгазету, де розміщують зображення інноваційних пристроїв та їх короткий опис.

Потім клас ділиться на учасників то опитувачів. Останні задають питання, які потребують многостороннього обговорення, до учасників а ті, за допомогою монологічного мовлення, відповідають, виражаючи свої думки.

*Opитувач: What do you think about robots in our life? Will they have a positive effect on our future or ruin it instead?*

*Учасник: I think robots will become I vital part of our life. Modern technologies will help the humanity in different spheres of live. But on the other hand, the machines can be very dangerous, if people don't be able to control them anymore...*

Інші учасники можуть додавати свої думки та доповнювати точку зору того, кого опитують.

Після проведення конференції учасники можуть оцінити її на стінгазеті та оставити свої коментарі та поради, щодо майбутніх організацій.

Можна привести ще приклад вправи, яка дуже добре відповідає умовам для проведення уроку-конференції. Візьмемо вправу 3 (с. 122) із цього ж

підручника:

**Ask and answer. Use the prompts or your answers.**

*Where would you go if you could go anywhere in the world? – I'd love to go to \_\_\_\_\_ . (Disneyland Paris/ The Kennedy Space Center/ London Zoo)*

*Where would you most like to go on holiday? – I've always wanted to go \_\_\_\_\_ . (on a safari/ on a tour of South America/ to Australia)*

*What's your dream space holiday? – I'd like to go to \_\_\_\_\_ (Mars/ Jupiter/ Venus/ The Moon)*

Тут ми маємо справу із майже незчисленним матеріалом для обговорення, тому що вправа передбачає суб'єктивну точку зору, пов'язану із зацікавленістю певного місця на Землі або іншій планеті. Ця вправа може підійти ще і для уроку-диспуту, але можна виділити в неї окремі елементи і розібрати у вигляді конференції.

Можна знайти місце, яке люблять багато учнів, наприклад, Діснейленд та описати всі його переваги. Конференція організовується за принципом, який було розглянуто нами на попередньому прикладі:

*Опитувач: Do you like Disneyland Paris? Would you like to visit it?*

*Учасник: I like Disneyland Paris very much. I would definitely recommend you to visit this magnificent place. As there are many parks with the fountains and gardens. There are also costume parades and lots of stores with the toys from cartoons.*

Інші учасники доповнюють опис опитувача та додають свої думки та враження. А після проведення конференції, учні розміщують на стінгазеті фотографії цього місця та оцінюють їх.

Окрім занять, які проводяться по запропонованим вправам, можна підібрати власні тематичні заняття для цього виду активності. Для цього необхідно обговорити тему, яка цікавить найбільшу кількість учнів і на її основі створити урок-конференцію.

Однією з актуальних тем може бути захист тварин. Під керівництвом

вчителя розробляються питання для обговорення а учні розподіляються на запитувачів та відповідачів. Опит може тривати так:

*Опитувач: Do you like animals? Do you find protecting wild and domestic animals important?*

*Учасник: I like animals very much. I find protecting them very important for our community, because we shouldn't devastate the food chain and let some kinds of animals die out. We also must be tolerant to every creature on our planet, as they become too vulnerable with the rise of our technologies. As for domestic animals, they trust us as much as we trust them. We are friends to each other and this friendship must not be broken.*

Як і в прикладі вище, інші учасники доповнюють думку доповідача і після проведення конференції, вона оцінюється на стінгазеті, на яку можна повісити різноманітні фотографії з рідкісними тваринами.

Виходячи з проаналізованого ми можемо дійти до висновку, що уроки-конференції практикуються як у школах так і в університетах. Їх велика ефективність сприяє створенню громадської думки та критичного мислення, а теми, які обговорюються, можуть викликати бурний інтерес учнів як до знаходження рішень, так і до мови, на якій було проведено урок-конференцію.

### 2.3 Особливості застосування уроків-диспутів

Від уроків-конференцій можна плавно перейти до похідних від них видів занять, наприклад, таких як уроки-диспути. Організація цього виду активності у більшості схожа з тою, яка проводиться при створенні уроків конференцій.

Треба зазначити, що диспут охоплює значно більшу сферу обговорення, так як ми маємо справу із стиком різних точок зору, та великою кількістю аргументів, щодо її захисту.

Підібрати завдання, за яким можна було провести добрий та насичений матеріалом та активністю диспут, нескладно. Майже всі дискусивні теми, що зустрічаються у підручниках і не тільки з іноземної мови, можуть бути обговорені з різних поглядів.

Із цього виходить, що уроки-диспути мають дуже високу значущість у освітньому процесі, адже стимуляція різноманітних точок зору у учнів а тако ж підґрунтя для їх розкриття може формувати кожного індивіда як особистість. Здатність до дискусії зароджена у людині майже з моменту її появи на світ. І для дитячих садків, шкіл та університетів дуже важливо формувати та поліпшувати цю здатність.

Роздивимось вправу 4 на сторінці 103 підручника “Family and Friends 6, Class Book, 2<sup>nd</sup> Edition”:

**Ask and answer. Use the prompts or your answers.**

*What languages do you speak? – I speak\_\_\_\_\_ (Arabic/ English/ France/ Spanish)*

*Do you enjoy learning new languages? – \_\_\_\_\_ (Yes, I do/ No, I don't)*

*Why (not)? – Because I find it\_\_\_\_\_ (interesting/ boring/ easy/ difficult/ fun)*

*Which new language would you most like to learn? – \_\_\_\_\_(Spanish/ Mandarin/ Russian/ Portuguese)*

*Why do you think learning languages is useful? – Because you can\_\_\_\_\_ (speak to people in different countries/ learn about other cultures/ get a good job)*

Нас більше цікавить останнє питання в цьому завданні. Замість запропонованих відповідей можна розгорнути цілу дискусію на цю тему.

Також можна зазначити, що завдання для цього підібрано дуже успішно, оскільки воно допоможе прослідкувати інтерес учнів до вивчення іноземних мов.

Урок-диспут можна організувати, поділивши клас на опитувачів та учасників. Опитувачі також приймають участь у дискусії та діляться своїми

думками з приводу заданого питання.

*Опитувач: Why do you think learning languages is useful?*

*Відповідач 1: I think learning languages is useful, because you could become multilingual and communicate with the people abroad.*

*Відповідач 2: And I think it would be nice to learn languages because you could become a translator.*

*Відповідач 3: But this job can't reveal the full potential of learned language. I think you should learn foreign languages to become a teacher.*

*Опитувач: And on my opinion, your knowledge could be used in a different sphere abroad. Like computer programmer, or psychologist.*

Думок може бути багато. Серед них можуть бути й ті, що повністю заперечують корисність вивчення іноземних мов. Але загалом даний вид уроку зі своїм завданням справляється. Учні вчаться висловлювати та відстоювати свої думки а також формувати враження до теми, яка обговорюється.

Для уроку-диспуту можна провести багато тематичних занять, адже кількість тем для дискусій невичерпна. Для створення подібної активності треба підібрати досить спірне питання і намагатись його розкрити з різних точок зору. Це може додатково стимулювати учнів до цієї теми а також до мови комунікації.

Наприклад дискусії можна розпочати за питанням викладання у школі. Що подобається учням, що вони б змінили у школьній програмі а що б видалили. Це б дуже допомогло не тільки у розвитку власної думки, а ще й у аналізі ставлення підлітків до шкільного режиму, що зараз встановлений.

Дискусія між опитувачами та відповідачами може тривати так:

*Опитувач: Do you like your school program? Would you like to change it? How would you change it?*

*Відповідач 1: I don't think I like our teaching program. I would add some improvements. On my opinion, there are too many useless subjects as Chemistry,*

*Physics, Fine Arts, Music. I would remove them and start learning History, Maths, English more.*

*Відповідач 2: But from my point of view, Chemistry and Physics should be learnt at least on basic levels. And History is too boring and excess.*

*Опитувач: But the knowledge of the history of our country is very important for every citizen, who is born here...*

У результаті тематичне заняття може вивести цілком обгрунтовані дані стосовно думок учнів щодо системи освіти у їх школі. Це у свою чергу може дати поштовх до змінення структури уроків таким чином, щоб зацікавити більше учнів до навчання. Особливо це буде важливо на уроках іноземної мови. Із основною функцією урок-диспут справляється. Учні розмовляють на мові, що вивчається та практикують висловлювання думок та їх захист на цій мові.

Тож підводячи підсумки, ми можемо сказати, що урок-диспут є дуже важливим видом активності з технології едьютейнменту, адже може дозволити висловити свою думку та привести аргументовані докази, що у свою чергу слугує основним фактором розвитку особистості.

#### 2.4 Методичні рекомендації щодо застосування веб-квестів

Електронні технології поступово починають замінювати класичні способи здобуття інформації та забезпечення освіти. Одним із найзручніших та інтересних електронних способів проведення заняття можна тепер вважати веб-квести. У розділі вище були більш детально описані особливості цих заходів. Зараз нас цікавить їх практичне застосування.

Теми для веб-квесту взагалі схожі з темами, які відбираються для уроків-конференцій. Це якесь загальне питання, до якого можна підібрати

різноманітні підходи. Вислухати багато пропозицій та думок а також доповнювати їх іншими точками зору та позиціями.

Розглянемо вправи у підручнику Family and Friends 6, Class Book, 2<sup>nd</sup> Edition та знайдемо вправи, які відповідають умогам для створення вебквесту. Роздивимось вправу 4 на сторінці 59:

**Ask and answer. Use the prompts or your answers.**

*How often do you use a computer? – I use a computer \_\_\_\_\_ (every day/ quite a lot/ very little)*

*Do you enjoy using a computer? – \_\_\_\_\_ (Yes, I do/ No I don't)*

*What do you use your computer for? – I use my computer for \_\_\_\_\_ (sending emails/ surfing the Internet/ doing my homework/ playing CDs/ downloading music)*

*Whar kind of websites do you like best? – I like \_\_\_\_\_ websites best (music/ film/ fashion/ shopping/ news/ wilflife information)*

Поперше треба визначити тему, яку необхідно буде розкрити, та завдання для цього. Тема може звучати так: *The Usage of Computers*. Завдання для дискурсу можна розподілити по пунктах у вигляді питань:

1. *The usage of computers in science.*
2. *The usage of computers in social life.*
3. *The most popular and favourite websites in the Internet.*
4. *Pros and cons of computers.*

Учні шукають матеріал для доповіді на питання на сайтах. Також клас ділиться на групи та розподілюють роботу. Одна група відповідає, друга доповню, третя шукає інформацію за наступним питанням і так далі.

Результати пошуків учні розміщують у вигляді презентації на комп'ютері та розповідають її.

*Група 1: In science computers are used in different spheres and professions. They are used in medicine in order to settle accounts and help with inventing new medical prototypes.*

*Група 2: Computers are also used to dissect the environment, predict and help to prevent possible nature disasters.*

*Група 3: In social life lots of people use computers in their houses. They use them for work, playing games, surfing the Net, listening to music and chatting.*

*Група 4: Also computers are used by students in order to do their hometasks and tests.*

*Група 5: The most popular and favourite websites in the Internet are sites with news, music, films and games.*

*Група 6: Computers make our life so much easier that we can't imagine what we would do without them. However, these technologies present different threats to our health.*

Після того, як були приведені основні тези та доповідь, групи підсумовують сказане та діляться своєю думкою щодо цієї теми. У висновках виноситься все головне, що було виділено під час виступу а також ставляться певні риторичні питання щодо проблем теми, щоб заохочити учнів на подальше дослідження.

Для веб-квесту характерна різноманітність. Тож для тематичного заняття дуже добре може підійти якась многогранна тема, яку можна конструктивно розповісти. Ця тема може бути, наприклад, присвячена використанню Інтернету та його особливостями.

Готуються відповідні питання для групової доповіді:

1. *The Internet and its importance.*
2. *Profits and dangers of the Internet.*
3. *Social networks.*
4. *The future of the Internet.*

Учні поділяються на групи та кожна з них готує доповідь за своїм пунктом, відбираючи інформацію із сайтів та вставляючи її у презентацію:

*Група 1: The Internet is the global system of interconnected computer networks that uses the Internet protocol suite to communicate between networks and*



*devices. The Internet is very important for a society, as it gives huge amount of different opportunities.*

*Група 2: The usage of the Net can be as helpful as dangerous. People can browse different sites, read news, watch films, listen to music and buy things online. However, some criminals, called hackers, could steal some personal data and money from the users.*

*Група 3: There are a lot of types of social networks, which can really replace live communication once. People can send messages, voice messages, photos, videos and pictures to each other. This function is very convenient.*

*Група 4: In the future the Internet will become more widespread and allow people even more that we could imagine. It can build a virtual reality surrounding us.*

Проведення веб-квесту допомагає одразу у декількох аспектах:

1. Учні тренуються працювати з електронними ресурсами а також шукати у статтях певну інформацію та відбирати її, що може дати великий досвід у цьому виду діяльності та при написанні майбутніх науково-дослідницьких робіт у вищих навчальних закладах.

2. Учні вчаться працювати у команді та розподіляти обов'язки між собою.

3. Учні тренуються висловлювати свої думки та доповнювати думки інших, як і при проведенні уроків-конференцій.

4. Учні заохочуються не тільки до мови, на якій було проведено веб-квест а й до важливих питань, що було піднято протягом цього виду заняття.

У підсумках ми можемо зазначити, що проведення веб-квестів є інноваційним методом, який дуже добре показує себе на практиці, захоплює молоде покоління до вивчення іноземної мови і комунікації нею, також вчить користуватися електронними способами пошуку інформації і підіймає інтерес до теми, що обговорюється протягом квесту.

Оскільки веб-квест це досить новий вид активності серед технологій

Edutainment. Було проведено анкетування та невеликий опит учнів 6 класу за темою його ефективності. Більшість запитуваних були доволі задоволені цим видом активності і висловили побажання, щоб подібні заходи проводилися частіше. Однак були й ті, кому цей метод не сподобався. На їх думку, теми були не достатньо цікаві, щоб охопити максимально велике коло учнів. Траплялися випадки, коли не всі були активні в групах.

За результатами опиту можна дійти певних висновків, що веб-квести потребують подальшого поліпшення у плані підбіру тем. Проблема також може лежати у психолого-педагогічних особливостях учнів. Треба більш детально підбирати не тільки теми, а й складати групи з учнів, яким буде цікавий тий чи інший аспект теми, що обговорюється.

## ВИСНОВКИ

*Edutainment* – це нова освітня технологія, яка заснована на концепції розваги в навчанні.

Едьютейнмент - сучасна педагогічна інновація, яка ґрунтується на принципах психології навчання, ігровому форматі, візуальних матеріалах, інформаційних і комунікаційних технологіях. Метою едьютейнмента є максимальна ефективність засвоєння знань, формування навичок і розвитку умінь учнів, організація процесу навчання з акцентом на захоплення, інтерес, емоційний взаємозв'язок між його суб'єктами і предметом навчання, високий рівень мотивації. Технологія едьютейнмента є впорядкованою сукупністю різноманітних сучасних технічних, дидактичних засобів, прийомів і взаємозалежної діяльності суб'єктів процесу навчання; характеризується керованістю, відтворюваністю, системністю, високим ступенем досягнення мети, передбачає створення комфортних педагогічних умов.

Ця технологія була започаткована в стародавні часи і розвивалася протягом багатьох століть. Основою даної технології є схрещування двох англomовних слів: *education*, яке перекладалось як «навчання», і *entertainment* – «розвага».

Аналіз психолого-педагогічної особливості дітей середньо шкільного віку виявив, що у цей час у підлітків триває перехідний період, під час якого трапляються різноманітні зміни у психологічному аспекті та в уподобаннях. Найефективнішими прийомами навчання протягом цього періоду були обрані командні роботи по типу конференцій, дискусій та рольових ігор.

Були зазначені особливості застосування технологій *Edutainment* при навчанні іноземних мов. Провідними формами організації навчального процесу є наступні:

- рольові ігри, які є імпровізованим спектаклем, у якому беруть участь

всі учні класу;

- ігри-подорожі, які виходячи із назви мають пригодницький характер і проводяться шляхом подорожі із умовної точки А у точку Б;

- уроки-конференції, активність яких зосереджена на обговорюванні якогось питання і розкриття певної теми. На уроках-конференціях у дітей формується громадська думка;

- уроки-диспути, які передбачають спір та конфлікт точок зору. Теми уроків-диспутів викликають бажання в учнів висловитися та аргументувати свою думку;

- веб-квести, з якими працюють учні або вчителі, виконуючи ту чи іншу навчальну задачу. Особливістю освітніх веб-квестів є те, що частина або вся інформація для самостійної або групової роботи учнів з ним знаходиться на різних веб-сайтах. Крім того, результатом роботи з веб-квестом є публікація робіт учнів у вигляді веб-сторінок і веб-сайтів.

Під час проведення дослідження на практиці нами були проаналізовані різні форми організації навчального процесу в умовах технології едьютейнменту. Аналіз існуючих форм був проведений на вправах навчальних посібників “Family and Friends 5, Class Book” та “Family and Friends 6, Class Book”. Нами були запропоновані додаткові варіанти завдань.

Експериментальне навчання виявило, що використання певних ігор, а саме рольових та ігор-подорожей, сприяло стимулюванню в учнів інтересу до заданої теми та іншомовної комунікації. Рольові ігри створюють зручну атмосферу для реалізації підлітками певних ролей, які допомагають вжитися в образи, і, як результат, ліпше володіти комунікаційними навичками. Ігри подорожі повністю змінюють оточуюче середовище і дають учням інтерактивний простір для вибору тем для обговорювання.

Використання уроків-конференцій показало, що ці уроки надають всі необхідні умови для створення і реалізації громадської думки. Учні дуже охоче обговорюють задану тему, доповнюючи думками основний монолог

відповідача.

Використання уроків-диспутів допомогло підліткам поліпшити навички висловлювання та аргументування своєї думки стосовно теми, що вивчається. Теми на диспути підбираються спеціально проблемні, із питаннями, на яких не має об'єктивної відповіді. Все це стимулює в учнях бажання висловитись.

Використовування веб-квестів сприяло формуванню в учнів навичок у таких видах діяльності, як: робота з електронними ресурсами, усного непередготовленого мовлення, роботи у команді.

Проведення дослідження показало нам, що технологія едьютейнмент є ефективним і актуальною технологією у сучасній методиці викладанні іноземних мов у середніх класах. Вона сприяє розвитку компетенції в іншомовному усному спілкуванні. Її способи та прийоми роботи можуть стати фундаментом для прогресивної іншомовної освіти, яка відповідатиме запитам суспільства.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

### СПИСОК ТЕОРЕТИЧНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Бабинская П. К., Рябинович Ф. М., Маслико Є. А. Настольная книга преподавателя иностранного языка. М. : ТОВ «Планер», 2020. 98 с.
2. Быховский Я. С. Образовательные веб-квесты. М. : «Гнозис», 2020. 23 с.
3. Богуш А. М., Н. І. Луцан Мовленнєво-ігрова діяльність дошкільників. Мовленнєві ігри, ситуації, вправи. К. : Слово, 2008. 187 с.
4. Букатов У. Н., Ершова А. П. Я иду на урок: Хрестоматия игровых приёмов обучения. М. : Первое сентября, 2000. 221 с.
5. Букатов В. М. Секреты дидактических игр: психология, методика, дисциплина. СПб.: Речь; М.: Сфера, 2010. 203 с.
6. Вчимося жити разом. Посібник для вчителя з розвитку соціальних навичок у курсі «Основи здоров'я» (основна і старша школа). 2017. URL: <https://drive.google.com/drive/folders/0Bzt9FAqrO9WcLXZwZVIJaFBCS3c> (дата звернення: 28. 09. 2020 р.).
7. Гнатюк А. Л. Основы теории коммуникации. М. : КНОРУС, 2010. 256 с.
8. Гордон Л. А. Психологія і педагогіка інтересу. К.: Радянська школа, 2020. 124с.
9. Дьяконова О. О., Букатов В. М. З історії дидактики: едьютейнмент у освіті дорослих і інтерактивні технології навчання у сучасній школі *European Social Science Journal*. 2014. № 11-1 (50). С. 279–288.
10. Ершова А. П., Букатов У. Н. Режиссура урока, общение и поведение учителя: (Педагогика как практическая режиссура). М. : МПСИ,

МОДЕК, 1995. 269 с.

11. Зиновкина М. Н. Педагогическое творчество: Модульно-кодированное учебное пособие. М. : МГИУ, 2007. 258 с.
12. Иванова Н. В., Кузнецова М. П. Адаптационный период в школе: смысл, значение, опыт. М. : Школа-Пресс, 1997. 47 с.
13. В. Н. Волкова. Інноваційні технології навчання від А до Я упор. К. : «СПОЛОМ», 2020. 34 с.
14. Коваленко О. П. Концептуальні зміни у викладанні іноземних мов. К. : Слово, 2020. 45 с.
15. Комплексна додаткова освітня програма «Дитина в дошкільні роки». К. : Атіка, 2020. 34 с.
16. Комунікативні методи та матеріал для викладання англійської мови. К. : Проспект, 2020. 78 с.
17. Кондукова С. В., Базима Н. В. Особливості застосування гри в системі дошкільного сенсорного виховання дітей із загальним недорозвиненням мовлення: Корекційна педагогіка. *Вісник української асоціації корекційних педагогів*. 2015. №1. С. 15–21.
18. Коваленко О. М. Контексті трансформації іншомовної освіти: Іноземні мови в навчальних закладах. К.: Педагогічна преса, 2003. 237 с.
19. Лепеха Л. П., Городиська М. Б. Логопедичні ігри в корекційній роботі з дітьми із загальним недорозвиненням мовлення. Львів-Дрогобич : Посвіт. 2014. 76 с.
20. Литвин С. В. Система вправ для навчання писемного спілкування учнів. К. : УПА, 2020. 67 с.
21. Шеремет М. К. Логопедія. Підручник. Третє видання, перероблене та доповнене. К. : Видавничий Дім «Слово», 2014. 672 с.
22. Лусканова Н. Г. Методы исследования детей с трудностями в обучении. М. : Просвещение, 1993. 78 с.
23. Медіа-освіта. Вікіпедія. Вільна енциклопедія. 2014. URL:

<http://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%B5%D0%B4%D1%96%D0%B0%D0%BE%D1%81%D0%B2%D1%96%D1%82%D0%B0> (дата звернення: 09. 10. 2020 р.).

24. Медіаосвіта і медіаграмотність: підручник. К. : Центр вільної преси, 2012. 352 с.

25. Методика викладання іноземних мов у середніх навчальних закладах. К. : Центр вільної преси, 2020. 289 с.

26. Медведєва В. А. Виправлення вад мовлення у дітей за допомогою ігор і вправ. *Дефектолог.* 2011. №7. С. 36–38.

27. Михайленко Т. М. Игровые технологии как вид педагогических технологий. Челябинск : Два комсомольца, 2011. С. 140–146.

28. Муратов С. А. Телевизионное общение в кадре и за кадром : [учеб. пособ. для студ.]. М. : Аспект Пресс, 2003. 202 с.

29. Немыкина Л. О. Игра-соревнование как метод коррекция речи учеников. *Работа с первоклассниками, которые имеют общее недоразвитие речи.* М. : Начальное образование, 2009. № 41. С. 9–10.

30. Образовательный портал «Слово». URL: <http://www.portal-slovo.ru/pedagogy/37952> (дата звернення: 03. 11. 2020 р.).

31. Овчарова Р. В. Справочная книга школьного психолога. М. : Просвещение, 1993. 80 с.

32. Пенчук І. Л. Телебачення для дітей в Україні: інформаційно-емоційний і змістовно-тематичний потенціал: дис. ... д-ра наук із соц. комунік. : 27.00.04 Запоріжжя, 2012. 234 с.

33. Пометун О. Л., Пироженко Л. П. Інтерактивні технології навчання. К. : УПА, 2020. 45 с.

34. Пометун О. Л., Пироженко Л. П. Сучасний урок. Інтерактивні технології. К. : УПА, 2020. 67 с.

35. Попов А. В. Маркетинговые игры. Развлекай и властвуй. М. : АД «ПЛАСКЕ», 2006. 320 с.



36. Редько В. Г. Інтерактивні технології навчання іноземної мови. *Рідна школа*. К. : Вісник, 2011. № 8-9. С. 28-36.
37. Соловейчик С. Л. Обучение с увлечением. М. : Детская литература, 1979. 176 с.
38. Столяренко Л. Д. Основы психологии. М. : Проспект, 2010. 464 с.
39. Фрига С. В., Букатов В. М. Составляющие современного подхода к повышению уровня педагогической компетенции среди пользователей социальных сетей. *Социальные сети и образование*. Материалы международной научно-практической конференции (г. Москва, 14. 03. 2017 г.). М. : МПСУ, 2017. С. 55-62.
40. Чельшева И. В. Медиаобразование для родителей: освоение семейной медиаграмотности. Таганрог :ТТИ ЮФУ, 2008. 184 с.
41. Шумаєва С. П. Розвиток мас-медійних навчальних технологій у середніх закладах освіти США : дис. . канд. пед. наук : 13.00.01. Умань, 2005. С. 12– 14.
42. Эко У. Н. Будущее образца 1984. 2014. URL: <http://artpages.org.ua/bukvi/umberto-eko-budushee-obrazca-1984.html> (дата звернення: 18. 10. 2020 р.).
43. Эльконин Д. Б. Психология обучения младшего школьника М.: Просвещение, 1974. 45 с.
44. *Homo Ludens*: Статьи по истории культуры. / Пер., сост. и вступ. ст. Д. У. Сильвестровая; Коммент. Д. Е. Харитоновича. М. : Прогресс-Традиция, 1997. 416 с.
45. Addis M. New technologies and cultural consumption. Edutainment is born. London : Bocconi University, 2002. 13 p.
46. Bhardwaj A. New media and educational planning. New Delhi : Sarup & Sons, 2003. 298 p.
47. De Vary Sh. Educational Gaming. Interactive Edutainment. Distance

learning For Educators, Trainers and Leaders. Boston : Information Age Publishing, 2008. P. 35-44.

48. Donovan R., Henley N. Principles and Practice of Social Marketing, an International Perspective. Cambridge : Cambridge Univ. Press, 2010. 504 p.

49. Kipping P. Teaching Media Literacy Can Help Address the Problem of Media Violence. San Diego : Greenhaven Press, 2001. P.126-128.

50. Lacayo V. Pop-culture with a purpose. Using edutainment media for social change / V. Lacayo, A. Singhal. London : KIC, 2008. 53 p.

51. Macmillan English Dictionary for Advanced Learners. London : Bloomsbury Publ. Plc., 2006. 1692 p.

52. Masterman L. Mediaeducation: eight basic principles. URL: <http://www.uned.es/ntedu/espanol/master/primero/modulos/teorias-delaprendizaje-y-comunicacion-educativa/comedia.htm> (дата звернення: 11. 03. 2020 p.).

53. Media education. Paris : UNESCO, 1984. 93 p.

54. Wang, Ya. Edutainment technology. *A new starting point for education development of China*. London : 2007, Milwaukee. P. 10-13.

55. Thompson T. Family and Friends 5. Class Book. London : Oxford University Press, 2009. 121 p.

56. Quintana J. Family and Friends 6. Class Book. 2<sup>nd</sup> Edition. London : Oxford University Press, 2014. 137 p.

## SUMMARY

The presented paper is dedicated to the analysis of such a topical problem as the usage of Edutainment technologies for teaching foreign language communication to 5-9 graded students.

The object of the work can be defined as teaching foreign language communication with the help of Edutainment technology.

The main aim of the paper consists in analyzing the ways and types of Edutainment technology and attempts of improving these activities if it is required. It determined the accomplishment of such objectives, as:

- profound analysis and systematization of theoretical basis of Edutainment technology and its usage;
- investigation and analysis of the processes of the usage of the ways and types of Edutainment technology.

The definition of an “Edutainment technology” is offered in the work. Several types of Edutainment activities are distinguished: role-playing games, travel games, conference lessons, dispute lessons and web quests. The effectiveness of these types of activities is affirmative: they stimulate the students’ interest for learning and communicating foreign languages and also give a chance them to develop their points of view and argue it.

The scientific novelty of the presented research lies in the investigation of the ways of the Edutainment technology and the attempts of improving them, if it is required.

***Key-words:*** *Edutainment technology, foreign language communication, role-playing game, travel game, conference lesson, dispute lesson, web quest*

**Декларація**  
**академічної доброчесності**  
**здобувача ступеня вищої освіти ЗНУ**

Я, Білокриницький Микита Сергійович, студент 2 курсу, денної форми навчання, факультету іноземної філології, спеціальність 035 Філологія, освітньо-професійна програма мова і література (англійська), адреса електронної пошти nbelokrinitskiy@ukr.net,

- підтверджую, що написана мною кваліфікаційна робота на тему «Навчання іншомовного усного спілкування учнів 5-9 класів середньої школи на основі технології едьютейнмента» відповідає вимогам академічної доброчесності та не містить порушень, що визначені у ст. 42 Закону України «Про освіту» зі змістом яких ознайомлений;

- заявляю, що надана мною електронна версія роботи є ідентичною її друкованій версії;

- згоден на перевірку моєї роботи на відповідність критеріям академічної доброчесності у будь-який спосіб, у тому числі за допомогою Інтернет-системи, а також архівування моєї роботи в базі даних цієї системи.

Дата \_\_\_\_\_

Підпис \_\_\_\_\_

ПІБ (студент)\_\_\_\_\_