

*Ю. Левківська,  
студентка,  
О. Зимовець,  
викладач,*

*Житомирський державний університет імені Івана Франка*

## **ФОРМУВАННЯ ПІЗНАВАЛЬНОГО ІНТЕРЕСУ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ ЗАСОБАМИ ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ПРОЦЕСІ ВИВЧЕННЯ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ**

**Постановка проблеми.** Відповідно до Концепції «Нова українська школа», пріоритетні завдання освіти й виховання в Україні повинні бути спрямовані на гуманізацію та демократизацію всього навчального процесу в школі із метою формування ініціативної особистості, здатної критично мислити, а також організовувати свою діяльність у найбільш ефективний та творчий спосіб. Основним чинником реалізації цих завдань є пізнавальний інтерес школярів [1].

Формування стійкого пізнавального інтересу – необхідна умова успішного шкільного навчання іноземної мови, основною метою якого є формування в учнів комунікативної компетентності, а саме, оволодіння учнями мовою як засобом міжкультурного спілкування, розвиток умінь використовувати мову як інструмент у діалозі культур і цивілізацій сучасного світу. Тому найголовнішим завданням педагога є активізація пізнавального інтересу учнів з використанням ефективних та сучасних технологій. До їх числа належать цифрові технології навчання (освітні платформи, мобільні додатки, хмарні сервіси та ін.). Вони оптимізують процес сприйняття учнями нової інформації, сприяють її запам'ятовуванню, вдосконаленню навичок пошуково-дослідницької діяльності учнів початкової школи.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Психологічні аспекти формування пізнавального інтересу у молодшому шкільному віці висвітлені у працях А. Бойка, М. Комара, М. Матюшкіна та ін. Методичні аспекти формування пізнавального інтересу молодшого школяра із використанням цифрових технологій окреслені у дослідженнях В. Андрієвської, Я. Василенко, Л. Стадник, О. Савченко тощо.

**Метою статті** є аналіз потенціалу цифрових технологій як засобу формування пізнавального інтересу учнів початкових класів у процесі вивчення іноземної мови.

**Виклад основного змісту дослідження.** Пізнавальний інтерес учнів початкової школи є рушійною силою засвоєння ними знань, засіб формування умінь та навичок, основа тяжіння учнів до процесу творчої діяльності, який не може ефективно формуватися без використання ефективних засобів оптимізації цього процесу, які мають відповідність віку, особливостям психічного та пізнавального розвитку учнів початкової школи. До їх числа належать цифрові технології.

На думку О. Савченко, цифрові технології (електронні носії: телефон, планшет, ПК, хмарні, мережеві, локальні сервіси, пошта, відеозв'язок тощо) мають досить цінний потенціал у процесі ефективного формування спеціалістів, їхньої професійної та цифрової компетентності. Цифрові технології є умовою підвищення інтересу та мотивації до процесу навчання, основою формування навичок самостійності фахівця, його здатності здійснювати пошук інформації у найбільш ефективний спосіб, а також оволодіння такими операціями у процесі роботи із ПК, як збирання, зберігання, опрацювання, подання і використання інформації, що забезпечують цілісне бачення світу, його моделювання, передбачення результатів рішень, які приймаються учнями [2, с. 17].

Цифрові технології в сучасному світі – це не лише технічний засіб навчання, а й середовище існування, яке відкриває нові можливості для навчання в будь-який зручний час, в будь-якому місці, можливість проектування індивідуальних освітніх траєкторій, можливість переходу від простого споживання електронних ресурсів до їх створення. Цифрове середовище вимагає від педагогічних працівників іншої ментальності, іншого сприйняття картини світу, зовсім інших підходів і форм роботи зі здобувачами освіти. Педагогічний працівник стає не лише носієм знань, якими він ділиться з учнями, а й провідником у цифровому світі. Саме тому йому важливо володіти цифровою компетентністю на достатньо високому рівні [3].

Також варто зазначити, що використання інтерактивних цифрових технологій досить позитивно впливає на забезпечення процесу спілкування та скооперованої діяльності учнів у парній / груповій / командній роботі. Школярі беруть активну участь у організації веб-квестів, віртуально «взаємодіють» із улюбленими казковими героями (Фіксиками, Пізнайком та ін.), отримують завдання від них, та, вирішуючи їх, виявляють розумову активність, нешаблонність думок, креативність [2, с. 18].

Окрім використання готових цифрових ресурсів, які є у вільному доступі в мережі Інтернет, вчитель може створити власні дидактичні матеріали за допомогою різноманітних комп'ютерних програм та онлайн-ресурсів. Наведемо приклади матеріалів для навчання англійської мови, розроблених нами за допомогою різних цифрових ресурсів та спрямованих на розвиток пізнавального інтересу учнів початкової школи (Рис. 1-8).



Рис. 1. Скриншот коміксу про школу, розроблений на сайті Storyboard [8]

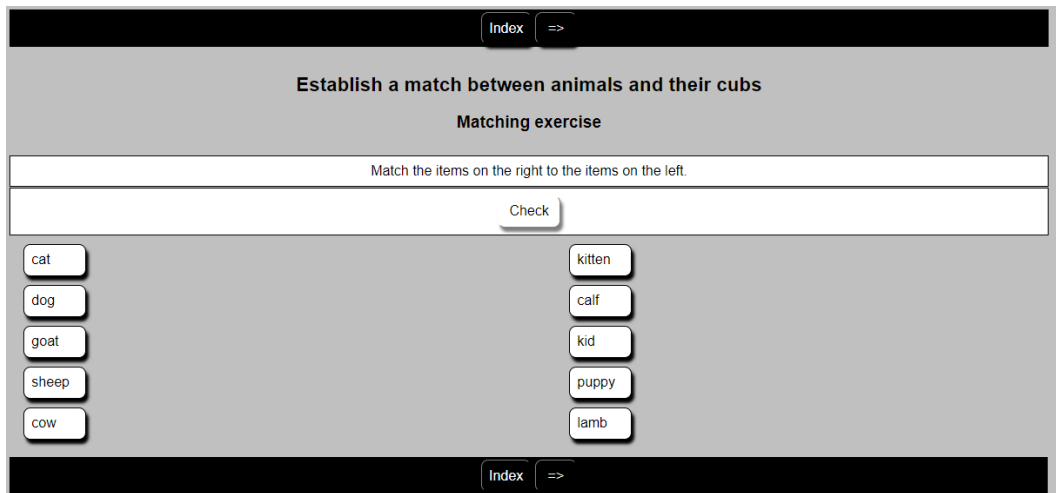


Рис. 2. Скріншот інтерактивного завдання на встановлення відповідності з теми «Animals and their babies», створеного в програмі Hot Potatoes [4]

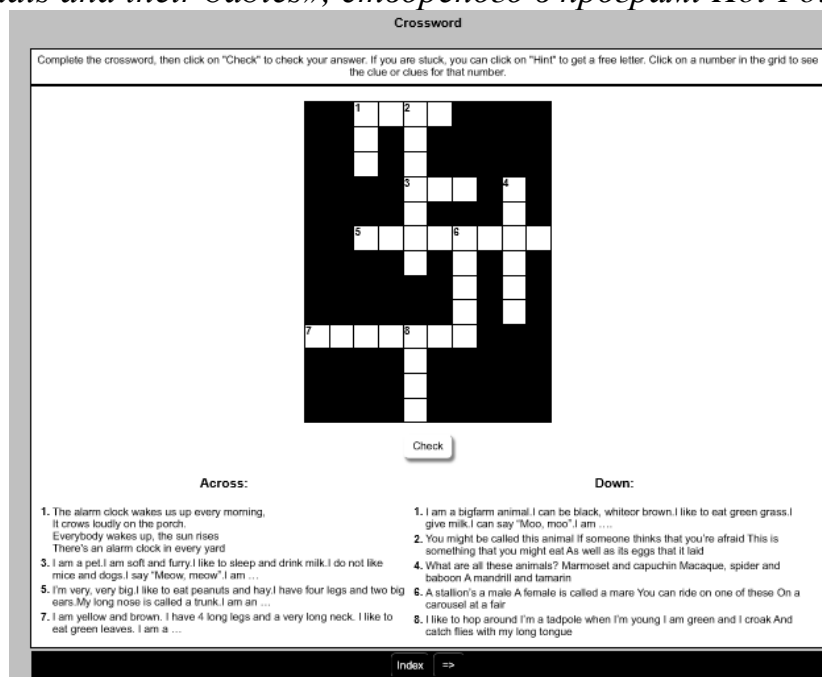


Рис. 3. Скріншот інтерактивного кросворду з теми «Animals», створеного в програмі Hot Potatoes [4]



Рис. 4. Скріншот персонажа, створеного для знайомства з дітьми з використанням додатка Voki [7]

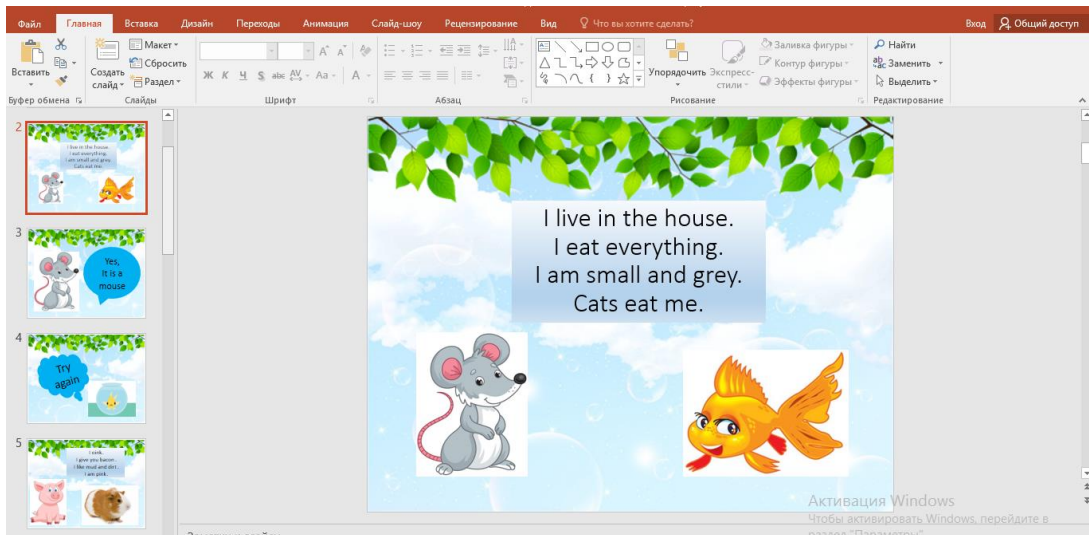


Рис. 5. Скріншот інтерактивного тесту з теми «Animals», створеного в програмі Power Point



Рис. 6. Скріншот вікторини з теми «Ukraine», розробленої з використанням онлайн ресурсу Kahoot![5]



Рис. 7. Скріншот кросворду з теми «Fruit» та діаграми з теми «Food», створених у програмі Microsoft Word

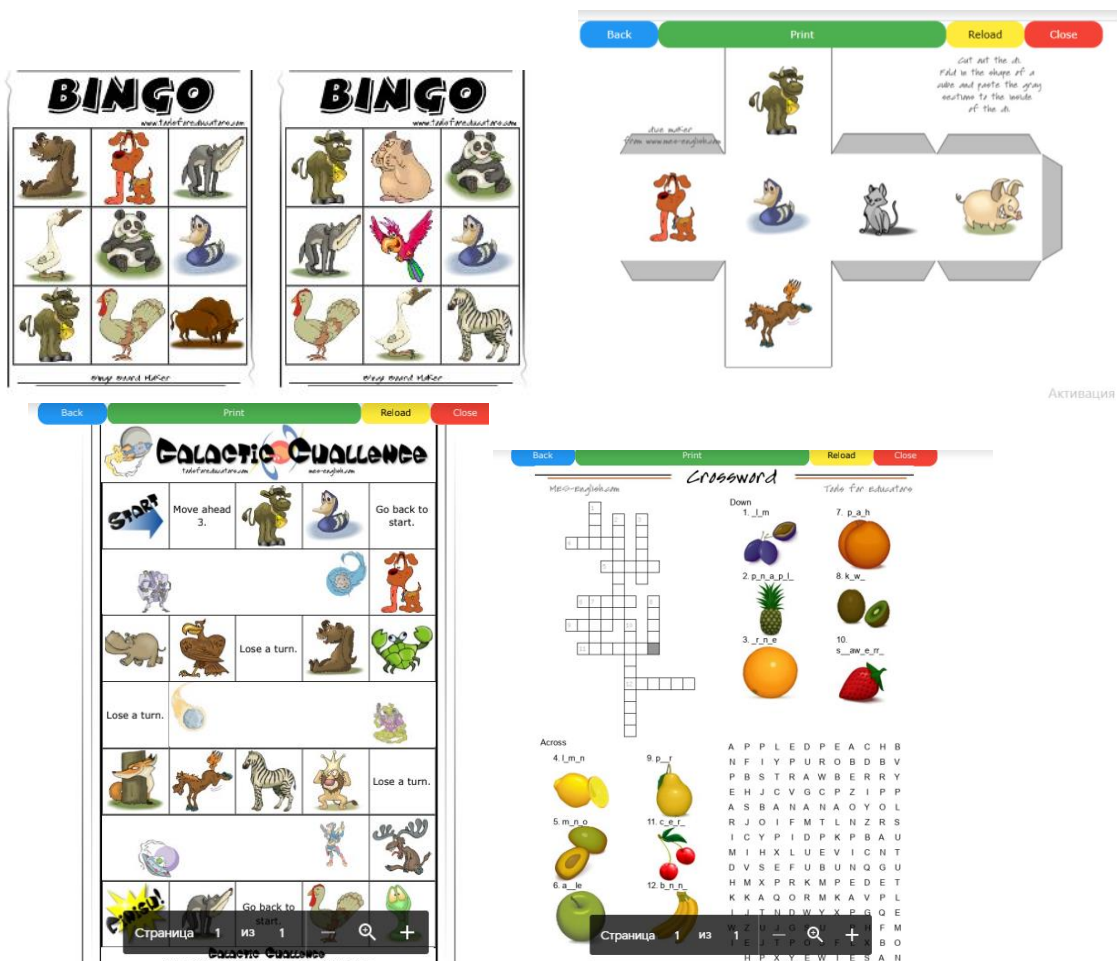


Рис.8. Скриншот кубика, настільної гри та лото з теми «Animals», кросворду з теми «Fruit», розроблених з використанням програми Tools for Educators [6]

**Висновки та перспективи дослідження.** Отже, цифрові технології – це той ефективний засіб, який має повну відповідність особливостям розвитку пізнавального інтересу особистості у період молодшого шкільного віку, співвідносячись із особливостями мислення та сприймання учнів початкової школи, передбачаючи використання цікавих та звичних для учнів форм і методів роботи на уроках іноземної мови. Більш того, формування іншомовної комунікативної компетентності за допомогою цифрових технологій відповідає найважливішим методичним принципам навчання іноземних мов.

Застосування цифрових технологій в освітньому процесі навчання іноземної мови сприяє не лише формуванню предметних компетентностей учнів, а також спрямовується на вияв стійкої зацікавленості школярами начальним процесом, стимулюючи школярів до самостійного вияву творчості, пізнавальної активності, до удосконалення своїх здібностей, умінь і навичок. Перспективою подальших досліджень ми вбачаємо створення системи вправ з використанням цифрових технологій, спрямованих на формування пізнавального інтересу молодших школярів.

## СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

1. Концепція «Нова українська школа». Режим доступу: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/nova-ukrainska-shkola-compressed.pdf>
2. Савченко О. Компетентісна спрямованість нових навчальних програм для початкової школи. *Педагогічні науки*. 2017. № 8, 329 с.
3. Впровадження цифрових технологій для активізації пізнавальної діяльності здобувачів освіти на уроках англійської мови у закладах професійної (професійно-технічної) освіти (з досвіду роботи) [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://naurok.com.ua/vprovadzheniya-cifrovih-tehnologiy-dlya-aktivizaci-piznavalno-diyalnosti-zdobuvachiv-osviti-na-urokah-angliysko-movi-u-zakladah-profesiyno-tehnichno-osviti-274126.html>
4. HotPotatoes [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://hotpot.uvic.ca/>
5. Kahoot! [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://kahoot.com/schools-u/>
6. Tools for Educators [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://www.toolsforeducators.com/>
7. Voki [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://www.voki.com/site/pickup?scid=19242329&chsm=5898045a5edf265ea4d8ecf3a504835c>
8. Storyboard [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://www.storyboardthat.com/ru>