

УДК 373.3:811.111:004.9

ЦИФРОВІ ІНСТРУМЕНТИ: РОЗВИТОК ФОНЕТИЧНИХ І МОВЛЕННЄВИХ НАВИЧОК МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ З АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ

Юлія Калашник,

Спеціалізована школа «Хабар Любавич»

з поглибленим вивченням івриту

та англійської мови

У статті висвітлено актуальність розвитку фонетичних і мовленнєвих навичок молодших школярів з англійської мови, використання цифрових інструментів для підвищення якості освіти; останні дослідження, які висвітлюють означене питання, визначено мету, яка полягає в розкритті особливостей використання цифрових технологій на уроках англійської мови в початковій школі для розвитку фонетичних і мовленнєвих навичок молодших школярів. Представлено думки українських і зарубіжних науковців щодо означеного питання, викладено власний досвід автора із упровадження цифрових інструментів на уроках англійської мови.

Ключові слова: розвиток, фонетичні й мовленнєві навички, англійська мова, цифрові інструменти, молодші школярі.

Постановка проблеми. Сучасний етап розвитку освіти характеризується інтеграцією в європейську спільноту, стрімкою діджиталізацією. Саме тому важливим є розвиток фонетичних і мовленнєвих навичок з іноземної мови, зокрема англійської. Зауважимо, що вивчення іноземної мови завжди є непростим процесом у немовному середовищі, а в умовах дистанційної освіти (спочатку карантин, потім повномасштабне вторгнення) він ускладнився. Саме тому актуальності набуває використання в освітньому процесі цифрових інструментів, інноваційних технологій, які ґрунтуються на підходах Концепції «Нова українська школа», Державного стандарту початкової освіти й інших документів.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Останнім часом у сфері педагогічних технологій відзначається суттєвий інтерес до розвитку іншомовних фонетичних і мовленнєвих навичок у початковій школі. Так, історичний контекст розвитку англійської освіти учнів початкової школи в сучасній Україні (кінець ХХ – початок ХХІ століття) досліджено О. Лосевою, психологічні аспекти навчання англійської молодших школярів розглянуто І. Головською,

Л. Дідик, Н. Жаренко та іншими, практичні питання – А. Богуш, Л. Городничою, М. Денисенко, Л. Дідик, В. Кузовльовим, О. Паршиковою, Т. Яценко та ін., виклики і можливості дистанційного вивчення англійської мови під час війни – Я. Кондратовою, І. Козубай та ін., використання цифрових технологій на уроках англійської в початковій школі – Я. Бойко та ін.

Мета статті – розкрити особливості використання цифрових технологій на уроках англійської мови в початковій школі для розвитку фонетичних і мовленнєвих навичок молодших школярів.

Виклад основного матеріалу. На важливості використання цифрових технологій у сучасний освітній процес наголошується в роботах зарубіжних (S. Вах, J. Corbett, J. Higgins, N. Rassool, A. Perkins та ін.) та вітчизняних науковців і практиків. Так, Т. Яценко підкреслювала, що цифрові технології дозволяють створювати інтерактивні та мультимедійні матеріали, що сприяють активному залученню учнів до навчального процесу, розвитку їхніх фонетичних навичок. Йдеться про можливість онлайн-платформ для вивчення мов, мобільних додатків для запису й аналізування мовлення, практикування правильної вимови, порівняння її з модельними зразками, що, зі свого боку, підвищує рівень мовленнєвої компетентності [5, с. 55–58].

О. Савченко наголошувала на необхідності використання цифрових освітніх інструментів, адже це дозволяє формувати в учнів високий рівень мовленнєвої діяльності, особливо в умовах дистанційного навчання, що стало актуальним у зв'язку з пандемією [3, с. 30–35].

Привертають увагу напрацювання академіка А. Богуш щодо навчання англійської мови в початковій школі, акцентування на важливості застосування мультимедійних ресурсів, відеоуроків та інтерактивних вправ для розвитку фонетичних і граматичних навичок [1, с. 45–47].

Цілком слушно М. Leask наголошує на тому, що вивчення іноземної мови за допомогою цифрових технологій є найбільш успішним, коли вони повністю інтегруються в загальний процес навчання та використовуються як міждисциплінарний засіб [6].

Я. Бойко розмірковує про те, що цифровий текст та електронні підручники заохочують дітей до читання, особливо за допомогою сучасних портативних технологій. Багато з них пропонують ефективне усне моделювання за допомогою синтезатора, де текст перетворюється на мовлення, та забезпечують доступ до таких засобів, як електронні словники. Також спеціалізоване програмне забезпечення може записувати, вимірювати та слідкувати за успіхом у читанні, а інтерактивна художня література сприяє активному залученню учнів до читання, даючи можливість їм вплинути на розвиток подій в оповіданні. Дітей легко залучити до різних форм написання за допомогою мультимодальних цифрових розповідей, як-от комікси, розкадрування, презентації, блоги, веб сайти, розширена проза тощо [2, с. 8].

Окремо маємо наголосити на застосуванні штучного інтелекту в навчанні, яке набуває поширення, зокрема OpenAI ChatGPT, і стає потужним інструментом у вивченні іноземних мов, зокрема для розвитку фонетичних і мовленнєвих навичок. Штучний інтелект забезпечує автоматичне оцінювання мовлення, що дозволяє вчителям ефективно контролювати прогрес учнів і надавати індивідуальні рекомендації для вдосконалення їхньої вимови [4].

Отже, з огляду на актуальність питання, важливість для поліпшення якості, у 2018 році було розпочато роботу, як тривала упродовж семи років. На підготовчому етапі вивчено наукові й методичні джерела, потреби учнів, психофізіологічні особливості молодшого шкільного віку, досліджено існуючі цифрові інструменти, обрано ті, які відповідають потребам і особливостям здобувачів освіти. Під час пілотного етапу відбулася апробація платформ Zoom, VRecorder, Viber, Telegram, LearningApps, Kahoot, Canva, Wordwall, Quizlet, «Всеосвіта», «На Урок», сайту «Нові знання», електронних словників. За етапу розширеного впровадження створено власні навчальні матеріали (відеоуроки, тести, презентації, ментальні карти), використовувалися ресурси Lyrics Training, Quizizz. На етапі оцінювання та корекції здійснено аналіз ефективності на підставі зворотного зв'язку, результатів тестування, самооцінювання учнів, що дозволило перейти до фінального етапу. Зміст останнього передбачав поширення досвіду на методичних заходах, семінарах, завдяки публікаціям. Зупинимось більш детально.

Отже, для проведення уроків, відеоконференцій та онлайн-зустрічей за дистанційного навчання із можливістю запису сеансу (або уроку) у відеофайл використовували сервіс Zoom, а саме безкоштовний контент Zoom-One Platform to Connect, додаток для мобільних телефонів, для проведення синхронних уроків під час дистанційного навчання. Для запису відеоуроків – додаток для мобільного телефону VRecorder Litter Penguin для запису екрану та відео.

За п'ять хвилин до початку синхронного уроку діти отримували повідомлення «Починаємо урок» у вайбер-групі, після чого урок розпочинався. Після привітання проведена мовленнєва зарядка дозволяла вводити здобувачів в іншомовну атмосферу. Для цього доречними стали відео- або аудіозаписи пісень або віршів, які підводили до теми уроку. Після перегляду або прослуховування матеріалу учні намагалися визначити тему уроку, відповідали на питання стосовно перекладу використаної лексики або змісту вірша чи пісні.

Наступним обов'язковим етапом уроку стала фонетична зарядка в ігровій формі. Нами враховано важливість ігрової діяльності, завдяки якій розвивалися фонетичні та мовні навички, а також гнучкі навички. Діти експериментували, виявляли творчість, взаємодіяли один з одним, що є «основою розвитку мовленнєвих та фонетичних навичок» [1, с. 25]. Ми переконалися в тому, що ігрова діяльність, залучення візуальних, аудіо- та відеоелементів значно підвищили мотивацію учнів, сприяли формуванню правильної артикуляції та розвиткові навичок усного мовлення. Особливо ефективним виявилось поєднання вправ на аудіювання з платформ Lyrics Training і виконанням фонетичних вправ із використанням екранного запису.

Використано можливість поєднання ігрової діяльності й навчання завдяки використанню таких цифрових інструментів: Quizlet, Wordwall, Kahoot, LearningApps, Baamboozle. У результаті школярі інтерактивно взаємодіяли з матеріалом, що підвищило рівень їхньої мотивації та зацікавленості в навчальному процесі.

Крім активізації пізнавальної діяльності, застосування цифрових платформ полегшило засвоєння нової інформації, сприяло поліпшенню комунікаційних навичок, а також розвитку

креативних здібностей і, відповідно, вплинуло на зростання результативності освітнього процесу.

Матеріали для уроків зберігаю у вайбері в розділі «Мої нотатки». Під час підготовки до уроку на ютубі обирала відеоурок, записувала лексику (зокрема для учнів 3 класу) із транскрипцією та перекладом, робила і редагувала фото. На сайті Quizlet складала онлайн-тренажер з малюнками до кожного слова. Крім цього, обов'язково записувала три форми трьох неправильних дієслів із транскрипцією та перекладом, робила та редагувала фото, а також складала онлайн-тренажер з малюнками на сайті Quizlet, розміщувала скріншот сторінки підручника, підготовлені аудіозаписи із власної теки.

Для учнів 2 класу, крім аудіозаписів, додавала покликання на мультимедійний додаток до вправ підручника. Зразок кожної письмової вправи записувала в зошиті, готувала фото, складала для всіх вправ уроку на сайті Quizlet онлайн-тренажер з малюнками.

На сайті Baamboozle створювала гру із використанням слів теми уроку. Під час уроку учні по черзі або в командах (у залежності від кількості дітей) обирали і називали номери карток й відповідні звуки, слова, переклад, малюнки, зображені на картках. Позитивним є те, що учні миттєво бачили нараховані бали, що створювало ситуацію успіху. Особливо вони намагалися прочитати, відповісти на питання тих карток, за якими нараховувалися подвійні бали, надавалися додаткові бали команді або суперникам. Особливо ефективним виявився для проведення фонетичної зарядки сайт Wordwall, ігри «Відповідники», «Вікторина», «Відкрийте вікно», «Випадкове колесо», «Випадкові картки», «Кросворд», «Шукаємо слова».

Після фонетичної зарядки учні виконували руханку, яка змінювалася в залежності від теми уроку, або зарядку для очей (із закритими очима діти уявляли предмети, назви яких використовувались у фонетичній зарядці).

Фото слів із транскрипцією та перекладом, онлайн-тренажер на сайті Quizlet допомагали працювати із лексикою уроку після фізичної хвилинки в режимі «картка» або «підбір», стали підготовкою для роботи над вправами підручника.

Для перевірки знань використовували створені мною тести на сайтах Kahoot або Quizzes.

Можливості смартфона дозволили якісно підготувати, записати та проводити синхронні й асинхронні уроки, розміщувати матеріал на платформі «Нові знання», перевіряти надіслані учнями роботи.

Висновки. Отже, ефективними для розвитку фонетичних і мовленнєвих навичок молодших школярів є цифрові технології, ігрова діяльність на уроках англійської мови в початковій школі. Вони дозволяють зробити навчання більш цікавим і захоплювальним. У подальших дослідженнях увагу зосередимо на глибшому вивченні можливостей різних платформ та ігор.

Список використаних джерел

1. Бозуш А. М., Кузовлев В. П. Методика навчання англійської мови в початковій школі. Київ : Літера, 2020. 192 с.
2. Бойко Я. А. Використання цифрових технологій у процесі навчання англійської мови в початковій школі. URL: <https://salolj7eDa27d> (дата звернення: 20.04.2025).
3. Савченко О. Я. Сучасний урок у початковій школі. Київ : Освіта, 2018. 144 с.
4. Сайт OpenAI. ChatGPT URL: <https://www.openai.com/chatgpt> (дата звернення: 20.04.2025).
5. Яценко Т. В. Цифрові технології в освіті: методичний аспект. Дніпро : Інновація, 2021. 96 с.
6. Leask M. (ed). Issues in teaching using ICT / M. Leask. – London : Routledge Falmer, 2001. 272 p. (accessed: 20.04.2025).

KALASHNYK YULIIA. DIGITAL TOOLS: DEVELOPMENT OF PHONETIC AND SPEECH SKILLS OF YOUNG SCHOOL STUDENTS IN ENGLISH

In the article, the development of creative abilities in younger students through gaming activities is explored as a priority task in modern education. Today, it is essential to focus on fostering creativity, critical thinking, and problem-solving skills in children from an early age. The learning process should be based on interaction, fun, and engagement, allowing children to express their ideas freely and develop their abilities. Educational games play an integral role in creating an interactive learning environment where students can engage, experiment, and collaborate.

One of the most effective ways to stimulate creativity in younger students is through educational games. These games help children develop their cognitive abilities, communication skills, teamwork, and emotional intelligence. Moreover, games

stimulate curiosity and the desire to explore, making learning a more enjoyable and meaningful experience. Games encourage trial and error processes, fostering independence and resilience in students.

The main advantage of using games in education is that they create a learning environment where students can freely express themselves, experiment, and learn through trial and error. Educational games also help break the monotony of traditional lessons, offering a fresh and innovative approach to learning, and promoting collaboration among students. This approach enhances their problem-solving skills and supports overall cognitive development.

Key words: development, phonetic and speech skills, English, digital tools, younger students.

Надійшла до редакції 06.05.2025 р.



Запорізький обласний інститут
післядипломної педагогічної освіти
