

Perfect Tense. До мовно-лінгвокультурологічних знань належить також мова звуків: *ouch* – щодо переляку чи болі; *yach* – при відразі до чого-небудь; *woah* – здивування, цікавість.

*Когнітивно-культурологічні знання* – завдання та вправи на виконання різноманітних мисленнєвих операцій (аналіз, синтез, порівняння, узагальнення) на визначення лексичних одиниць, граматичних явищ, реплік, запитань, які відображають національно-культурну специфіку, відображають реалії країни мови, яка вивчається.

*Когнітивно-комунікативні знання* – це інформаційно-інтерпретаційні знання, які спрямовані на ідентифікацію та коментування різноманітних мовних і немовних засобів на основі пізнавальних стратегій. Наприклад, у яких ситуаціях англієць використовує такі фрази: *“That hat looks good on you”*, *“The dinner was delicious”*, *“Your child is cute”* [1].

Таким чином розвиток лінгвосоціальної компетентності дає можливість учням початкової школи адекватно сприймати різноманітні культурні форми цінності; розглядати різні культурні явища і представників інших культур із позиції емпатії; вміти переглядати та змінювати свої оцінки щодо іншої культури; розширювати навички міжкультурного спілкування; приймати нові знання щодо іншої культури для більш глибокого пізнання своєї; систематизувати факти культурного життя; оволодівати соціокультурними знаннями певної країни.

## **ЛІТЕРАТУРА**

1. Садохин А. Компетентность или компетенция межкультурной коммуникаций / А.Садохин // Вестник МГУ. Сер. 19. Лингвистика и межкультурная коммуникация. – 2007. – №3. – С.39–56.

**Віталій Ландирев,**

студент 6 курсу ФППОМ

Науковий керівник: **О.І. Шиман**, к. пед. наук, доцент

## **ВИКОРИСТАННЯ ДИДАКТИЧНИХ ОНЛАЙН-СЕРВІСІВ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ**

Глобальна мережа Інтернет надає необмежені можливості для освітньої комунікації. Сьогодні вже не викликає сумнівів, що навчання учнів, у тому числі, початкової школи, стає ефективнішим, якщо вчитель володіє Інтернет-технологіями та використовує ресурси й можливості Інтернету в своїй професійній діяльності. Нині створено багато освітніх порталів, на яких учитель зможе не тільки знайти для себе цікаві розробки, але й розмістити свої навчальні матеріали, поспілкуватися з колегами однодумцями. Використання їх інформаційних ресурсів забезпечує професійну комунікацію, діалогізацію навчального процесу, інтерактивний режим роботи з навчальним матеріалом, зручний доступ до інтегрованих баз знань, накопичених у електронних фондах, включених у всесвітню мережу.

Метою нашого дослідження є аналіз освітніх Інтернет-ресурсів для

використання їх учителем в освітньому процесі початкової школи.



У роботі кожного вчителя може виникнути необхідність створити власну дидактичну гру, для цього йому можуть послугувати онлайн конструктори ігор та вікторин, наприклад, сервіс **Kahoot** (<https://getkahoot.com/>). Учні мають змогу відповідати на створені вчителем завдання з планшетів, ноутбуків, смартфонів, тобто з будь-якого пристрою, що має доступ до Інтернету. Темп роботи з вікторинами, тестами регулюється шляхом введення часової межі для кожного питання. При бажанні вчитель може ввести бали за відповіді на поставлені питання: за правильні відповіді і за швидкість. Для участі в тестуванні учні просто повинні відкрити сервіс і ввести PIN-код, який надає вчитель зі свого комп'ютера. Ще один цікавий і простий сервіс для створення дидактичних ігор **PurposeGames**, який дозволяє створювати ігри двох типів: з інтерактивними точками та інтерактивними областями.

Дуже цікавими є сервіси для створення кросвордів, наприклад, сервіс розміщений за посиланням <http://cross.highcat.org>, що допоможе після декількох нескладних налаштувань отримати як власний онлайн кросворд, який можна розмістити на власному блозі чи сайті, так й текстовий документ з кросвордом офлайн, який згенерує система. Ще такі сервіси, як <http://crosswordus.com/ru> та фабрика кросвордів <http://puzzlecup.com/crossword-ru/> дозволяють створювати кросворди українською мовою.

**ThingLink** – сервіс для створення інтерактивних плакатів, який перетворює звичайні картинки в інтерактивні об'єкти. Інтерактивність зображення досягається за рахунок додавання в нього міток з текстовими

підказками, посиланнями на відео, музику, зображення.

**LearningApps.org** – онлайн-сервіс, який дозволяє створювати інтерактивні вправи. На сайті доступна велика база готових завдань, розроблених для всіх предметів шкільної програми. Кожне з завдань можна використати в оригіналі, змінити під власні потреби, розробити схожий чи зовсім інший навчальний модуль. Сервіс найчастіше використовують для виконання вправ на усвідомлення (розуміння), запам'ятовування; комп'ютерної підтримки етапів актуалізації знань та вмінь учнів, систематизації та закріплення матеріалу; розміщення навчального матеріалу; спільного виконання вправ; самостійного створення електронних ресурсів тощо.

Сучасний учитель для швидкої перевірки знань учнів може скористатись програмою **Plickers**, призначеною для планшетів чи смартфонів. Це онлайн додаток дозволяє миттєво оцінити відповіді всього класу і спростити збір статистики. Так, учитель задає запитання, учень обирає правильний варіант відповіді та піднімає картку, на якій закодовано 4 варіанти відповіді, з правильним варіантом зверху. Камерою планшета (смартфона) учитель сканує підняті дітьми картки з QR-кодами з, на їхню думку, правильними відповідями. Програма дозволяє аналізувати результати окремого учня та/або вивчати статистику усього класу. Її можна використовувати: для фронтального опитування в кінці уроку з метою зрозуміти, що діти засвоїли за урок, а що ні; для фронтального опитування на початку уроку за матеріалом попереднього уроку; для проведення тестів / перевірочних робіт. Результати будуть доступні відразу.

**Наталія Мельничук,**

студентка 7 курсу

факультету психолого-педагогічної освіти та мистецтв

Наук. керівник: **Л. В. Чемоніна**, к. пед. н., доцент (БДПУ)

## **ДИДАКТИЧНІ ІГРИ ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ НАВИЧОК ПИСЬМА ПЕРШОКЛАСНИКІВ**

Процес навчання грамоти першокласників передбачає формування в них елементарних навичок читання і письма. Для учнів цей процес триває протягом цілого навчального року і пов'язаний з їх психологічними, фізичними й фізіологічними особливостями [2].

Саме тому вчитель має враховувати, що основа успішної організації навчання і виховання має спиратися на врахування психофізіологічних особливостей і закономірностей розвитку учнів. Наприклад, 6-річний учень швидко втомлюється, виконуючи одноманітну роботу, тому в класі потрібно забезпечити зміну різних видів діяльності. Зробити процес навчання цікавим, захоплюючим допоможуть дидактичні ігри, які сприяють підвищенню інтересу учнів до навчання. Також вони допомагають розвивати в дітей спостережливість, уміння порівнювати, аналізувати, робити висновки, узагальнення [4].

Завдяки ігровим формам занять можна залучити навіть пасивних