***«Використання інноваційних технологій***

***як засіб створення ситуації успіху***

***в умовах соціалізації особистості»***

**«Дати дітям радість праці, радість успіху у навчанні,**

**збудити в їхніх серцях почуття гордості, власної гідності –**

**це перша заповідь виховання.**

**У наших школах не повинно буди нещасливих дітей,**

**душу яких гнітить думка, що вони нінащо не здібні.**

**Успіх у навчанні – єдине джерело внутрішніх сил дитини,**

**які породжують енергію для переборення труднощів,**

**бажання вчитися»**

**В.О. Сухомлинський**

Сучасний етап розвитку нашої держави вимагає від підростаючого покоління гнучкості, комунікабельності, швидкої адаптації до різноманітних життєвих ситуацій, критичного мислення та вміння співпрацювати. Значно змінився і статус іноземної мови в українському суспільстві. Стрімке входження України у світове співтовариство забезпечило величезний попит на знання іноземних мов. Володіння навичками іншомовної компетенції стало розглядатися як засіб соціалізації, засіб, що об'єднує держави і народи. Саме тому сьогодні необхідно приділяти серйозну увагу ефективності та якості процесу навчання іноземних мов. І першочерговим завданням учителя є створення таких умов для навчання, де школярі, без шкоди для себе, могли б «потренуватися», «спробувати» себе у дорослих життєвих ситуаціях.

У наш час існує чимало методів і технологій викладання англійської мови – як традиційних, так і новітніх. Вибір новітніх методів навчання зумовлюється знанням інноваційних технологій. Ефективність їх застосування залежить від того, чи підібрані вони відповідно до тих завдань, які можуть успішно розв‘язуватися з їх допомогою. Оскільки учням необхідно ово­лодіти іноземною мовою, як засобом спілкування, вмі­ти користуватися нею в усній та письмовій формі, підтримувати розмову, запропонувати свою тему, ви­словлювати свої побажання, ділитись думками, обмінюва­тись поглядами, на уроках англійської мови важливо створювати ситуації, в яких і вчитель, і учень стануть повноправними суб'єктами системи освіти, а основою навчання буде рівноправний діалог між тими, хто навчає, і тими, хто навчається .

В основі педагогічної технології "Створення ситу­ації успіху" лежить особистісно орієнтований підхід до процесу навчання та виховання.

**Ситуація успіху** — це суб'єктивний психологічний стан задоволення результатом фізичного або морального напруження виконавця справи, творця явища (за О. Пєхотою).

**Успіх** – це удача в діяльності, досягнення певних результатів, суспільне визнання особистості.

Слід визначити наступні складові успіху:

- умови для досягнення успіху;

- відношення учителя до учня;

- знання, вміння та навички;

- кращі моральні якості особистості.

**Завдання педагога:** допомогти особистості дитини зрости в успіху, дати відчути радість від здолання труднощів, переконати, що задарма в житті нічого не дається, скрізь необхідно докласти зусиль. І успіх буде еквівалентним витраченим зусиллям.

Інтеграція інноваційних технологій у процесі вивчення англійської мови сприятиме створенню ситуації успіху на уроці та активізації навчально-пізнавальної діяльності, спонукатиме до зростання творчої активності, реалізації творчого потенціалу особистості.

З метою створення ситуації успіху я використовую:

* інтерактивні та ігрові технології;
* метод проекту;
* інформаційно- комунікаційні технології.

Використання інтерактивних технологій на уроках англійської мови дає змогу стверджувати, що вони є засобом створення атмосфери доброзичливості і порозуміння, зникає почуття страху, підвищується активність, виникає впевненість у своїх силах, виникає прагнення досягти успіху, розвивається творчість. Саме в такій атмосфері можна очікувати продуктивного засвоєння навчального матеріалу та формування та розвитку вмінь і навичок для його практичного використання, збагачення соціального та комунікативного досвіду школярів, підвищення пізнавальної активності та мотивації навчання в учнів. Власний досвід доводить, що використання інтерактивних технологій дає змогу:

* зробити навчання цікавим;
* навчити формулювати власну думку;
* моделювати різноманітні соціальні ситуації;
* будувати стосунки в групі;
* навчити поважати альтернативну думку;
* збагачувати соціальний досвід учнів;
* розвивати навички самостійної творчої роботи;
* вміти шукати компроміси.

Багаточисленні прийоми інтерактивного навчання забезпечують можливість вибору для вчителя: «Мозковий штурм», «Мікрофон», «Крісло автора», «Коло ідей», «Навчаючи учусь», парна та групова робота, метод асоціацій, рольові ігри і т. д. Проте, варто підкреслити необхідність ретельної підготовки до кожного уроку, на якому використовуються інтерактивні види робіт. Адже необхідно, по-перше, чергувати їх з традиційними завданнями і, таким чином, передбачити та уникнути стомлюваності учнів, а, по-друге, треба, щоб інноваційні завдання допомагали створити ситуації успіху для кожного школяра.

Інтерактивні технології можна використовувати на різних етапах уроку в залежності від його типу, рівня підготовленості учнів, їх кількості у класі. Необхідно зауважити, що урок не повинен бути перевантаженим інтерактивною роботою (1-2 методи за урок). Важливо поєднувати новітні технології з іншими методами роботи - самостійним пошуком, традиційними методами. Наведу приклади інтерактивних завдань на кожному з етапів уроку. Для створення мотивації до навчання учням пропоную заповнити схему з ключовим словом чи питанням, підібрати асоціації до слова, продовжити думку.

Малюнок 1

  

Початок уроку виконує дві важливі функції: організацію класу до активної роботи на уроці та створення іншомовної атмосфери з метою переведення учнів на іншомовну мовленнєву діяльність. Саме на цьому етапі уроку учитель має зацікавити дітей, стимулювати їх інтерес для кращого усвідомлення ними їх діяльності на уроці. Наприклад, пропоную учням на основі ряду слів чи малюнків відгадати тему уроку, обговорити її, визначити цілі.

Малюнок 2

 

В основній частині уроку вирішуються його головні завдання. Це може бути подача нового матеріалу, тренування учнів у вживанні цього матеріалу в мовленні, практика в мовленнєвій діяльності, систематизація або узагальнення засвоєного і контроль мовленнєвих навичок та вмінь. Саме на етапі усвідомлення учнями зв’язку між вивченим та новим матеріалом та формування вміння застосувати навчальний матеріал на практиці пропоную виконати тренувальні вправи на закріплення матеріалу (замініть малюнок на слово, використовуючи структуру «I’ve got»;  знайдіть минулі форми дієслова «бути» у тексті та доповніть таблицю; доповніть речення, використовуючи нові лексичні одиниці; прослухайте розмову по телефону та доповніть діалог питаннями у таблиці; прочитайте розповідь та знайдіть неправдиві речення; в групах обговоріть питання «Графіті як вид мистецтва» - учні працюють у парі чи групі однолітків, де мобілізують свої знання, обмінюються думками та аргументами).

На етапі рефлексії результатів та підведення підсумків для учнів важливо розуміти для чого вони виконували певні завдання на уроці , а головне, яких результатів вони досягли в процесі навчання. Зважаючи на рівень підготовки учнів, пропоную школярам підготувати творчу роботу або груповий проект «Будинок моєї мрії», «Чому я мрію подорожувати світом», «Найкраще місце для відпочинку». Для аналізу своєї роботи на уроці учні можуть використати схеми, в яких визначають рівень своїх досягнень, можливі труднощі (Мені найбільше сподобалось... . Найважче мені вдавалося … .)

Малюнок 3

 

Серед методичних прийомів, найчастіше вживаних мною, можна назвати наступні: кластер, мозковий штурм, синквейн, вчимося разом, ажурна пила, зигзаг, мікрофон. Залучені в процес критичного мислення, учні самостійно добувають знання, разом висувають ідеї, використовують придбані знання і уміння в нових ситуаціях повсякденного життя, творять, вчаться формулювати власні думки та ідеї, відноситися з повагою до думки інших. Окремо хочеться сказати про використання так званого методу  ***емпатії (вживання)*** - "перенесення" людини в стан іншого об'єкта, "вселення" учнів у досліджувані об'єкти навколишнього світу, спроба відчути і пізнати його зсередини. Наприклад, вжитися в сутність дерева, кішки, хмари та інших предметів. У момент вживання учень задає питання об'єкту - собі, намагаючись на чуттєвому рівні сприйняти, зрозуміти, побачити відповіді. При цьому народжуються думки, почуття, відчуття, які і є освітнім продуктом учня, а потім може бути ним виражений в усній, письмовій, формі чи у вигляді малюнка.

***Example:***

*Teacher: Imagine yourself that you are 'Tornado". How can you describe yourself, what are your feelings? Name your adjectives, verbs, your favourite season, places you occur, your weather.*

*Student: - I am Tornado. I am the most terrible of all storms. I am dangerous, violent, strong, cruel, noisy and destructive. I destroy houses, carry away cars and telephone boxes. I occur in the springs, throughout the world, but mostly in the United States, especially in the central states. I occur in the afternoon or in the early evening in a hot day. Large clouds appear in the sky. They become darker and darker. The sounds of thunder, bright flashes of lighting! I form a funnel and begin to twist. My funnel touches the ground, it picks up everything it can.*

***Метод "Mind-Map" (Карта пам'яті)***, який я використовую на своїх уроках, є технологією запису думок, ідей. Запис відбувається швидко, асоціативно. Тема знаходиться в центрі. Спочатку виникає слово, ідея, думка. Іде потік ідей, їх кількість необмежена, вони всі фіксуються, починаємо їх записувати зверху зліва і закінчуємо справа внизу.

Зазвичай цей прийом використовую під час:

1. систематизації, повторення матеріалу;
2. роботи з текстом;
3. повторення на початку уроку;
4. ознайомлення з новою темою;
5. збору необхідного мовного матеріалу;
6. контролю.

  Так, **при вивченні теми «Прикметники»**, можна провести цікаву мовленнєву вправу на початку уроку, яка організує учнів до роботи і дасть змогу перевірити засвоєну лексику.

Учням необхідно написати своє ім’я і на кожну його літеру підібрати відповідний прикметник, наприклад:

**SVITLANA**

S – sociable

V – vivid

I – independent

T – tolerant

L – level-headed

A – active

N – natural

A – acute

***Метод "Brain Storming" (Мозковий штурм)***

Шляхом мозкової атаки учні називають все, що вони знають і думають на задану тему, проблему. Всі ідеї приймаються, незалежно від того, правильні вони чи ні. Роль вчителя - роль провідника, примушуючи учнів міркувати, при цьому уважно вислуховуючи їхні міркування.

1)Teacher: What comes to mind when you hear the expression: What is a calendar?

2)Тема «Sports». Клас ділиться на дві групи. Одна група записує переваги спорту, а інша недоліки спорту.

**What is a good and what is bad about sports?**

|  |  |
| --- | --- |
| Advantages | Disadvantages |
| 1. All sports and physical exercises are very useful. 2. Sports prevent us from diseases. 3. Sports make us more organized and disciplined. 4. Sports develop a personality. 5. It teaches us to win and to lose. 6. Sports make us feel and look better. | 1. We can hurt ourselves doing some kind of physical exercises. 2. It is difficult to combine going in for sports and studies. 3. Going in for sports takes too much time. 4. We should buy some special equipment. 5. Sports can make us nervous. 6. Going in for sports is dangerous. |

3)Вживання ступенів порівняння прикметників, as... as; not so...as; than.

Учні отримують картку з назвами трьох предметів або їх зображенням. За 2 – 3 хв. вони повинні використати щонайбільше способів порівняти ці предмети.

Для порівняння можна запропонувати такі групи слів:

— A TV set, a lamp, a chair

— A mountain, a river, a lake

— A car, a bus, a bicycle.

Ще однією з цікавих знахідок я вважаю метод ***«Синквейн».*** Синквейн - це вірш, який потребує синтезу інформації та матеріалу в коротких висловах, що дозволяє описувати або рефлектувати з якого-небудь приводу.

Кожному учню дається 5-7 хвилин на те, щоб написати синквейн, потім він повернеться до партнера і з двох синквейнів вони складають один, з яким обидва будуть згодні. Це дає можливість критично розглянути дану тему. Цей метод вимагає, щоб учасники слухали один одного і витягували з творів інших ті ідеї, які вони можуть пов'язати зі своїми.

**Example 1:"It's a Wonderful planet we live on".** 1. Earth Earthquake  
2. Beautiful, blue, Violent, destructive   
3. Live, produce, pollute Damage, destroy, break   
4. Can be kind, can hurt, may be awful  
5. Planet Disaster

**Example 2: Text "Schools around the world"**   
1. School   
2. State, private   
3. Learn, participate, attend   
4. A place where children learn / Go to be educated   
5. The process of learning / The time during your life when you go to school. Синквейни є швидким, але потужним інструментом для рефлектування, синтезу та узагальнення понять та інформації.

***Метод "Знаємо / хочемо дізнатися / довідалися "***

Цей прийом застосовую під час читання або прослуховування тексту. Учням пропоную накреслити таблицю з трьох колонок: "Знаємо / хочемо дізнатися / довідалися ". Така ж таблиця знаходиться і на дошці. **У колонку " Знаємо"** учні заносять найголовніші відомості із заданої теми (після обговорення теми). **У колонку "Хочемо дізнатися"** заносять спірні ідеї і питання та все, що учні хочуть дізнатися з даної теми. **У колонку "Дізналися**" учні записують все, що вони почерпнули з тексту, маючи в своєму розпорядженні відповіді паралельно відповідних питань з другої колонки, а іншу нову інформацію розташовують нижче. Потім учні обмінюються міркуваннями з усією групою. Підсумки заносяться в колонку.

**Example:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| We know | We want to know | Now I know how to |
| The symbols of Easter are   painted eggs | How  to paint and decorate eggs | paint and decorate eggs |
|  spring cakes | to bake springs cakes | bake springs cakes |
|  paskha | to make paskha | make paskha |

**Example: Text "Clean Air at home"**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| We know | We want to know | Now I know how to |
| Factories, cars cause air pollution | What else causes air pollution? | We cause air pollution using cleaning products; dust, paint, insect sprays, cigarette smoke, steam from cooking |

***«Учимось разом» (Learning together)***

Загальновідомо, що легше навчитися, навчаючи інших. Здебільшого, використовую цей метод під час роботи з текстом або вивчення граматики. При роботі з текстом взаємонавчання відбувається в групах. Всім пропоную прослухати текст, а потім учні по черзі грають роль учителя. Після прочитання абзацу «вчитель» робить наступне:

* Підсумовує зміст абзацу;
* Придумує питання по тексту, просить на нього відповісти;
* Розтлумачує те, що для інших залишилося неясним;
* Дає прогноз можливого змісту наступного абзацу;
* Дає завдання на читання наступного абзацу.

Під час роботи з граматичним матеріалом наприклад, при вивченні теми The Past Рerfect Tense класу пропоную заповнити таблицю з графами: **Випадки вживання / « Допоміжні слова»/ «Схеми» .** Клас ділиться на три групи. Кожна виконує свою функцію. Група отримує картки з типовими пропозиціями по темі: Перша група визначає основні випадки вживання часу-описує дії; Друга - знаходить допоміжні слова; Третя - складає схеми стверджувального, заперечного та запитального речення. Таким чином, таблиця заповнюється, виходить готове правило для заучування вдома.

Дуже часто я застосовую елементи ігрового навчання. Вивчення англійської мови потребує посидючості та неабиякого терпіння. Але знання, отримані без зацікавленості, не забарвлені особистим позитивним ставленням, не є корисними. Діти запам'ятовують слабко, якщо навчання не захоплює їх. Тому саме з метою активного засвоєння знань треба перетворити заучування матеріалу на захопливу гру.

У своїй педагогічній діяльності я намагаюся знайти найцікавіші, найдоступніші методи та прийоми організації ігрової роботи учнів, що сприяє глибшому, міцнішому засвоєнню матеріалу, а також викликає у дітей інтерес до англійської мови, бажання її вивчати.

***Лексичні ігри***(мета: тренувати учнів у використанні лексики в ситуаціях, які наближені до природних обставин;  активізувати мовно-розумову діяльність учнів; розвивати мовну реакцію учнів; ознайомити учнів із сполученням слів)

**Поле чудес**

**Мета:** повторення та засвоєння нових слів, правила постанови питань.

Я загадую слово на дошці згідно з теми що вивчається, а учні повинні

відгадати ставлячи питання.

Наприклад на уроці за темою «Культура» треба відгадати Westminster Abbey :

- Is it in Europe?

- Is it in Britain? І таке інше.

**Які літери пропущено?**

**Мета:** розвиток орфографічних навичок.

Показую двом-трьом командам учнів по черзі картки з написаними

на них словами, в яких пропущено одну-дві літери . Учні відповідної команди спочатку повинні назвати пропущені літери, а потім ціле слово. За

кожну правильну відповідь команді зараховується 1 бал.

Наприклад на уроці «Захист навколишнього середовища» на етапі актуалізації знань:

P \_LL\_T\_ \_N

\_C\_D RA\_N

DR\_ \_GHT

**Ланцюжок зі слів**

**Мета:** повторення орфографії слів, алфавіту. Учні стають біля своїх парт.

Перший учень лівого ряду говорить яке-небудь слово й називає літери цього

слова за порядком. Учень, який стоїть за ним, говорить слово на ту літеру,

якою закінчується попереднє слово, і також називає літери цього слова, і т.

д. Учень, який не може сказати слово чи неправильно його називає, сідає за

парту, тобто вибуває з гри. Гра ведеться доти, доки не залишиться стояти

лише один учень. Він і стане переможцем. **Наприклад:** small – latter – river – rain – nose.

**«Кольори» («Colours»)**

 На дошці написані назви кольорів. Учні добирають якомога більше слів, пов’язаних з певним кольором. Наприклад:

Black: coffee, tea, shoes, coal.

White: snow, snowball, sugar, teeth, ice-cream, bears.

***Граматичні ігри*** (мета: навчити учнів користуванню мовних зразків, які містять граматичні труднощі; створити природну ситуацію для використання даного мовленнєвого зразка; розвивати мовну активність та самостійність школярів.)

**«Хто уважніший?» («Who is the most attentive?»)**

     Заздалегідь готую дві картки: одну зі знаком «+», іншу зі знаком « - ». Називаю число і показую одну картку. Якщо це «+», то учень повинен назвати наступне число, якщо ж це « - » - то попереднє.

     Або є інший варіант цієї гри. Я об’єдную учнів у дві команди. На дошці англійською мовою у два стовпчики написані числівники. Промовляю їх українською мовою, а учні на дошці викреслюють названі числівники.

**«Хрестики - нулики» («Tic-tac-toe»)**

Учні об’єднуються у дві команди, які обирають, чим гратимуть – хрестиками (Х) чи нуликами (О). На дошці намальовано поле гри (3х3), де у кожній клітинці написане слово чи певна граматична тема. Команди по черзі обирають ту чи іншу клітинку і виконують завдання ( наприклад, перекласти українською, скласти речення на задану тему чи з даним словом). Якщо завдання виконане правильно, команда ставить у клітинці свою позначку ( Х чи О), якщо неправильно, то свою позначку ставить команда-суперник. Якщо команда поставила три позначки, що утворюють вертикальну, горизонтальну лінію чи діагональ, вона перемагає.

***Фонетичні ігри*** ( мета:тренувати учнів у вимові англійських звуків; навчити учнів голосно і виразно читати вірші; розучити вірші з метою їх відтворення за ролями). В основному я їх використовую під час уроків у початковій школі

**«Зіпсований телефон» («A broken telephone»)**

Клас об’єднується у 2 команди, члени яких утворюють коло. Я даю першим членам команд картки з написаними на них скоромовками.

Наприклад:

* A black fat cat sat on a mat and ate a fat rat.
* Wealth is nothing without health.
* A black bug bit a big black bear.
* Six silver swans swam silently seawards.

**«Чарівна яблунька» («A magic apple-tree»)**

На дошці велика картинка з зображенням яблуні, на ній прикріплені 15 яблук (на кожному з них відповідний транскрипційний знак). Викликаю до дошки учня і прошу показати на відповідний транскрипційний знак. Якщо учень показує правильно, то віддає яблуко вчителеві.

**« Хто краще знає знаки транскрипції?» (« Who knows the symbols for the sounds?»)**

Заздалегідь готую картки із зображенням знаків транскрипції, які вивчаються. Я вимовляю англійський звук, а учні показують відповідний йому знак транскрипції. За кожну правильну відповідь учень одержує бал. Виграє той, хто набере більшу кількість балів.

Проведення уроків з використанням ігрового матеріалу активізує школярів, сприяє досягненню високої результативності на уроках та пробуджує інтерес до вивчення англійської мови. Тому я завжди намагатимусь поповнити мою «педагогічну скарбничку» і робити так, щоб діти з задоволенням та охотою приходили на урок англійської мови.

Поряд з інтерактивними та ігровими технологіями значну увагу я приділяю використанню проектних технологій у навчальному процесі. Адже проект – цільовий акт діяльності, в основі якого лежать інтереси дитини.

Робота над проектом включає усвідомлення учнем мети, оформлення задуму, розробку організаційного плану, роботу над планом, підбиття підсумків у вигляді письмового звіту. Проектна технологія передбачає використання педагогом сукупності дослідницьких, пошукових, творчих за своєю суттю методів, прийомів, засобів.

Робота над навчальним проектом – це практика особистісно-орієнтованого навчання в процесі конкретної праці учня, на основі його вільного вибору, з урахуванням його інтересів. Учень усвідомлює свою роботу так: “Все що я пізнаю, я знаю, для чого мені потрібно і де я можу ці знання застосувати”. Для педагога – це прагнення знайти розумний баланс між академічними і прагматичними знаннями, уміннями й навичками.

Навчальне проектування орієнтоване перш за все на самостійну діяльність учнів – індивідуальну, парну чи групову, яку учні використовують протягом визначеного відрізка часу. Технологія проектування має на меті розв’язання учнем якої - небудь проблеми, яка передбачає, з одного боку, використання різноманітних методів, засобів навчання, а з іншого – інтегрування знань, умінь з різних галузей науки, техніки і творчості.

Суть проектної технології полягає в тому, щоб стимулювати інтерес учнів до певних проблем, спонукаючи оволодіння певною сумою знань, через проектну діяльність, яка передбачає розв’язання однієї або цілої низки проблем, показати практичне застосування одержаних знань.

У наш час проектування стає інтегрованим компонентом цілком розробленої та структурованої системи освіти. Під час організації навчального проектування вчитель виконує такі функції:

* допомагає учням у пошуку джерел, необхідних їм у роботі над проектом;
* сам є джерелом інформації;
* координує весь процес роботи над проектом;
* підтримує та заохочує учнів;
* підтримує пошукову активність учнів у роботі над проектом.

Пропоную розглянути приклади використання проектних технологій на уроках англійської мови.

У третьому класі під час вивчення теми «My Family» учні готували проектну роботу таким чином: малювали родовідне дерево, на якому розміщували в правильній послідовності своїх рідних: від бабусів і дідусів до двоюрідних сестер та братів. Для цього вони використовували маленькі фотографії або малюнки членів родини, які підписували. а на уроці учні захищали свої роботи, зачитуючи опис своєї родини перед класом.

У сьомому класі учні готували проектні роботи за темою «It’s Lunch Time». Вони складали меню для шкільної їдальні за відповідними графами:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Soup | Main Course | Vegetables and Fruit | Desserts | Drinks |
|  |  |  |  |  |

Учні захищали свої роботи, розповідали своїм однокласникам, що, на їхню думку, повинно бути приготовлено в їдальні. Відповідно, вислуховуючи розповідь, учні ставили такі запитання:

* What kinds of soup do you like? Why?
* What is your favourite drink? Why?
* What do you like better vegetables or fruits? Why?
* Do you like desserts? Why?

Працюючи над проектом «Choosing the career», учні 9 класу проводили опитування серед старшокласників щодо вибору професії, хто і що впливає на їх вибір, визначили найпопулярніші професії серед учнів школи.

Учні десятого класу готували проектні роботи – лозунги з теми «No Smoking». У своїх роботах учні відтворили особисте ставлення до шкідливих звичок. Захист робіт проходив у формі «круглого столу». Учні ставили запитання, активно давали відповіді, доводили свою точку зору щодо негативного впливу шкідливих звичок на організм людини.

Хочу відмітити, що подібні проекти-вправи допомагають учням активізувати ЛО з вивченої теми, автоматизувати дії учнів у говорінні, монологічному мовленні.

Я пропоную всім учням під час вивчення будь-якої теми виконати проектну роботу:

* “My favourite wild animal”
* “The best summer camp in Ukraine”
* “My hobby”
* “The best menu”
* “My favourite singer” etc.

Учні виготовляють проекти, де описують свою літню подорож, своїх друзів, відомих співаків, акторів, супроводжуючи розповідь фотографіями, сюрпризами. Такі проекті технології дозволяють проявити учням свої творчі можливості, проявити максимум знань.

Сучасний стан міжнародних зв'язків України, вихід її у європейський та світовий простори, нові політичні, соціально-економічні та культурні реалії вимагають радикальних змін у галузі навчання іноземних мов, зокрема англійської мови, бо зараз англійська мова визнана мовою міжнародного спілкування. Такі умови та потреби сучасного життя і зумовили виникнення нового напрямку у навчанні іноземної мови - комп'ютеризованого навчання.

Використання інформаційних технологій дає можливість:

- персонально працювати з кожним учнем, враховуючи його здібності, рівень знань, умінь і навичок;

- обирати та пропонувати учням необхідні варіанти навчальних завдань, певної складності й кількості та у такій послідовності, що відповідає їхнім пізнавальним можливостям, рівню знань та умінь;

- використання різних засобів презентації навчального матеріалу, його структурування з широким залученням інтерактивних видів і форм робіт.

Серед головних дидактичних функцій, що можуть бути реалізовані за допомогою комп'ютерних технологій треба зазначити такі:

- **пізнавальна**;

Так, наприклад, використовуючи комп'ютерні технології та Інтернет, можна отримати будь-яку необхідну інформацію та використовуючи навчальні програми на яких відображені текст, звук, зображення, відео - сприяє пізнавальній активності учнів.

- **розвиваюча**;

Робота учнів з навчальною програмою крім активації лексики сприяє розвитку таких необхідних пізнавальних процесів, як сприйняття, логічне мислення, пам'ять, уява.

- **тренувальна**;

За допомогою комп'ютерних програм учні мають можливість самостійно у нетрадиційній формі тренуватись та перевірити свій рівень знань та умінь з певної теми, визначити конкретні прогалини, доопрацювати їх та виконати запропоновані завдання ще кілька разів з метою покращання своїх результатів.

- **діагностична;**

Використовуючи комп'ютерні технології, вчитель має змогу швидко здійснити контроль та з'ясувати рівень засвоєння навчальної теми учнями.

**- комунікативна**;

Під час роботи учнів з навчальними програмами, ведучи діалог з комп'ютером учні долають бар'єр боязливості.

В учнів формується добре відношення до предмету, вони оволодівають значним базовим рівнем спілкування на англійській мові.

Використання комп'ютеру у процесі вивчення англійської мови сприяє виконанню таких завдань:

**- зацікавлення англійською мовою;**

Під час роботи з навчальною програмою діє методичний прийом „перенесення" учнів в іншомовну ситуацію, наближену до реального життя. Також в учнів виникає крім цього інтерес до роботи з комп'ютером, зокрема до різноманітних комп'ютерних програм.

- **унаочнення навчального матеріалу;**

За допомогою навчальних програм можна поєднати чуттєві, слухові та зорові компоненти впливу на сприйняття тексту учнями.

**- розширення знань учнів з певної навчальної теми;**

Тому для розвитку навичок аудіювання часто використовую аудіо додатки до підручників, де учні прослуховують інформацію на задану тему, текст чи діалог; переглядають відео. Під час вивчення теми «Музика» пропоную дітям прослухати музичний твір та назвати жанр в якому він виконується; під час перегляду відео «World’s Worst Disasters in 2016» діти визначали природні катастрофи, де і коли вони відбулися з подальшим обговоренням.

Відповідні СD-диски надають безліч цікавої та корисної ілюстрованої інформації за темами, які у звичайних підручниках, як правило, недостатньо цікаво подані. Дуже часто, також, на своїх уроках використовую різноманітні презентації. Так, наприклад, під час вивчення тем «Україна. Київ», «Великобританія. Лондон» учні мають можливість візуально ознайомитися із визначними історичними та культурними пам’ятками цих країн. Завдяки цьому учні розширюють свої знання за допомогою використання комп'ютерних технологій не тільки з предмету „англійська мова", а й отримують певні знання та досвід ситуацій, наближених до реальних.

**- перевірка та самоперевірка набутих знань та умінь;**

Працюючи з навчальними програмами учні мають можливість перевіряти себе, дивлячись на „результати уроку". Також на заняттях з використанням комп'ютера дуже швидко проходять тестування, виконання контрольних вправ.

Використання навчальних комп'ютерних програм дозволяє вчителю перекласти частину своєї роботи на комп'ютер, роблячи при цьому навчання більш цікавим, різноманітним, інтенсивним. Але комп'ютер не замінює вчителя, а тільки доповнює його, бо вчитель постійно консультує учня.

Тож, застосування на заняттях комп'ютерних навчальних програм - це досить ефективний та доцільний засіб у навчанні учнів англійської мови, спрямований на розвиток комунікативних здібностей учнів. Крім цього використання комп'ютерних технологій у викладанні англійської мови дозволяє відійти від традиційних форм навчання й підвищити індивідуалізацію навчальної діяльності учнів, оптимізувати засвоєння мовних структур та граматичних правил, а також подолати монотонність заняття при формуванні мовленнєвої та комунікативної компетенції учнів при навчанні англійській мові.

Інтеграція інноваційних технологій на уроках іноземної мови допомагає:

-активізувати пізнавальний інтерес учнів на уроках і в позаурочний час;

-адаптувати учня до умов сучасного життя;

-формувати здатність самостійно оволодівати знаннями, творчо мислити;

-застосовувати здобуті знання у власному житті;

-формувати ключові компетентності, тобто створити ситуацію успіху для кожного учня

Створена на уроці ситуація успіху:

* *змінює* в позитивний бік стиль життя дитини;
* *стає* точкою відліку для змін у взаєминах з оточуючими;
* *дає* поштовх для дальшого руху вгору сходинками розвитку особистості;
* *підвищує* життєву стійкість, здатність до протидії;
* *загартовує* характер;
* *відкриває* приховані можливості особистості;
* *стимулює*  інтерес до навчального процесу;
* *надихає*  до творчої праці;
* *розвиває* пізнавальні здібності;
* *допомагає*  особистості пізнати себе, самовизначитись та самореалізуватись;
* *впливає*  на результативність;

Але найважливішим показником результативності роботи, на мою думку, є використання учнями власного потенціалу в житті, бо «покликання допомагає визволити в собі людину – але треба ще, аби людина могла дати волю своєму покликанню» (А. де Сент-Екзюпері).