

"Навчати – значить надихати відкривати світ власними очима."

Це моє кредо, і воно лежить в основі всіх моїх уроків. Зі мною учні на уроках англійської мови досліджують, експериментують і створюють, застосовуючи сучасні методики та інноваційні підходи — CLIL, PBL, STEAM та цифрові інструменти. Кожна діяльність спрямована на розвиток мовних, креативних та соціальних компетенцій, а навчання залишається активним, практичним і мотивуючим.



Діана Фоміна

Методи та інновації, впроваджені у моїй педагогічній діяльності з вивчення англійської мови:

- Learner-centered approach
- CLIL (Content & Language Integrated Learning)
- PBL (Project-Based Learning)
- STEAM integration
- Creative & emotional learning
- Student co-creation
- Digital & multimedia tools
- Gamification & game-based learning
- Visual & multimodal learning
- Social-emotional learning

CLIL + Project-Based Learning - підхід, при якому вивчають англійську мову через інший предмет або контент (у даному випадку — казку) + де учні активно створюють продукт (комікс), застосовуючи знання.

У рамках роботи з казкою «Little Red Riding Hood» учні читали текст англійською, обговорювали персонажів, ключові сюжетні події та мораль. Наступний урок був присвячений **творчій інноваційній діяльності** – створенню власних коміксів. Діти розглядали приклади англійськомовних коміксів, що сприяло **мотивації та моделюванню реалістичного навчального контексту.**

Клас було поділено на 4 групи для **кооперативного навчання**. Кожна група отримала заготовку коміксу з героями та стікерами і заповнювала її: підписувала репліки англійською, додавала діалоги та презентувала готові роботи. Це розвивало **критичне мислення, комунікативні навички, практичне застосування граматики та структуроване відтворення історії**.



STEAM - підхід, який поєднує навчання через науку, мистецтво та технології.

Під час інтегрованих англійських уроків мистецтва та природи учні створювали літній зоопарк із пластиліну. Кожен описував свого персонажа англійською: «This is my tiger. It has stripes and likes to eat meat». Учні оформлювали картки «zoo label» з інформацією про тварин: назва, середовище проживання, раціон, короткий опис. Завершальною частиною була міні-виставка з усіма екскурсіями. Діяльність формує дрібну моторику, усне мовлення, дескриптивну лексику, творчість, міжпредметні компетенції та культурну обізнаність.



На іншому уроці учні 6 класу занурились в історію Великодня. Вони відгадали ребуси про Великодень, дізнались історію свята та розфарбували свої пасхальні яйця, застосовуючи різні техніки та власний дизайн. І в кінці уроку кожен учень описав свої дії та символіку яйця англійською мовою.



Digital & multimedia tools - це використання сучасних цифрових технологій і медіаресурсів (подкасти, відео, інтерактивні презентації, аудіо, онлайн-платформи) для навчання мови.

Приклад застосування на моєму уроці: учні 7 класу працювали з цифровим ресурсом — подкастом носія мови на тему життя без інтернету, що дозволило ознайомитися з автентичною англійською та реальними мовними ситуаціями. Після прослуховування учні обговорювали прослухане у групах, склали списки соціальних мереж і аналізували їхній вплив на повсякденне життя, формуючи власну позицію. Така діяльність розвиває аудіювання, дискусійні та письмові навички, вміння аргументувати власну позицію, критичне мислення та медіа-літературу, а також інтегрує сучасні цифрові технології у навчальний процес, роблячи урок інтерактивним, мотивуючим і орієнтованим на активне залучення учнів.



Gamified Quest-Based Learning - використання елементів гри та квестів для навчання. Команди виконують завдання, отримують бали, змагаються і одночасно вивчають матеріал.

Окрім уроків, важливо розвивати мотивацію, креативність та командну взаємодію учнів під час вивчення англійської мови. Саме для цього на літньому етапі проводився інтегрований літній квест для учнів різних класів. Учні були поділені на команди та виконували завдання на чотирьох станціях. Для координації команд використовувалися флажки, за допомогою яких учні сигналізували про готовність, а також діяла система балів та «доларів», які можна було обміняти на призи. Підтримка дисципліни забезпечувалася через «Bouncy ball», що стимулювало уважність та взаємоповагу. Такий підхід дозволяв учням активно використовувати англійську мову, працювати в команді, розвивати стратегічне мислення, креативність та саморегуляцію. Крім того, елементи гри підвищували мотивацію та заохочували до дослідження матеріалу, одночасно формуючи ключові компетенції: критичне мислення, командну роботу, креативність та мовленнєву продуктивність.



Використання інноваційних методів та сучасних підходів на уроках англійської мови дозволяє учням досліджувати, створювати та активно застосовувати знання. Кожен урок — це можливість поєднати навчання та гру, творчість та командну роботу, цифрові ресурси та міжпредметну інтеграцію. Такий підхід забезпечує розвиток мовних, креативних та соціальних компетенцій учнів, робить навчання мотивуючим і практичним та формує активну, самостійну і креативну особистість.

У своїй роботі я прагну не лише навчати англійської мови, а й формувати сучасного учня, здатного критично мислити, творчо підходити до завдань та адаптуватися до змін у світі. Усі методи, які я використовую поєднують навчальну, соціально-емоційну та креативну складові. Завдяки цьому уроки стають не просто джерелом знань, а простором для розвитку компетенцій XXI століття: комунікаційних, креативних, командних та самостійності.