



# Classroom Activities that Spark Communication: **Комунікативний підхід до навчання ІМ та стратегія кооперативного навчання для вдосконалення мовних компетентностей**



**Бодик Остап Петрович** –  
кандидат філологічних наук,  
доцент, завідувач кафедри

**Метою курсу** удосконалення професійної, методичної, психолого-педагогічної, рефлексивної компетентностей; поглиблення знань щодо комунікативного підходу як оптимального засобу навчання ІМ і його практичного застосування на уроці, де основна увага приділяється комунікативній компетенції учня; вправлення в моделюванні, проєктуванні, плануванні занять на основі ігрових технологій і гейміфікації процесу навчання/учіння АМ (Games and Activities); удосконалення іншомовної комунікативної компетентності (Reading and Speaking Skills).

Семестр: 2      Форма контролю: залік  
Кількість годин\кредитів: 90\3



# Classroom Activities that Spark Communication: **Комунікативний підхід до навчання ІМ та стратегія кооперативного навчання для вдосконалення мовних компетентностей**

## Змістовні модулі:

1. Комунікативний підхід як оптимальний засіб навчання АМ.
2. Мовний практикум. Developing Reading and Speaking Skills.

## Результати навчання:

- систематизація знань про поняття «підхід» і «метод», комунікативну і лінгвістичні компетенції, компоненти іншомовної комунікативної компетентності та принципи комунікативного навчання ІМ;
- аналіз та усвідомлення особливості практичного застосування комунікативного методу на уроках ІМ і визначення комунікативної спрямованості навчально-методичних матеріалів;

Семестр: 2      Форма контролю: залік  
Кількість годин\кредитів: 90\3



# Classroom Activities that Spark Communication: **Комунікативний підхід до навчання ІМ та стратегія кооперативного навчання для вдосконалення мовних компетентностей**

## Результати навчання:

- формування вміння реалізувати у методиці застосування ігрових технологій на уроках англійської мови як загальнодидактичні принципи, так специфічні принципи, що зумовлені особливостями інтерактивних технологій;
- вміння застосування гейміфікованих елементів на різних етапах уроку АМ і перевірки рівня засвоєння вокабуляра (навчальних квестів, веб-квестів, кросвордів/філвордів/сканвордів, діалогів тощо);
- створення дистанційного мікроклімату для подальшого розвитку навичок підготовки дидактичних матеріалів для роботи.

Семестр: 2      Форма контролю: залік  
Кількість годин\кредитів: 90\3