

3. Методика викладання іноземних мов у середніх навчальних закладах : Підручник. Вид. 2-е, випр. і перероб. / Кол. авторів під керівн. С.Ю. Ніколаєвої. – Київ : Ленвіт, 2002. – 328 с.
4. Скуратівська М.О. Сучасні методи та технології викладання іноземних мов [Електронний ресурс] / М.О. Скуратівська. – Режим доступу : <http://intkonf.org/skurativska-mo-suchasni-metodi-ta-tehnologiyi-vikladannya-inozemnih-mov-u-vischiy-shkoli-ukrayini>.

The aim of the article is to provide an overview of the methods (grammar- translation method, direct method of teaching, Harold Palmer's oral method, Michael West's methodological system of teaching, audio-lingual method, audio-visual method, suggestive method, communicative method, method of completed physical reaction, drama based pedagogical method, silent way, community language learning) that had the most significant impact on modern methodological science of teaching foreign languages during various stages of its development, as well as to consider modern trends in the application of teaching methods of foreign languages in higher educational establishments. The necessary criteria for choosing methods to provide an effective result of teaching have been pointed out. The importance of mastering of communicative competences by students of higher educational institutions at English lessons has been substantiated. The communicative method of teaching of a foreign language as basic at the present stage of social society's order has been presented.

Key words: foreign language, students of higher educational establishments, communicative competence, methods of teaching, communicative method, authentic material, exercises and tasks.

УДК 371.382:81'243

Олена Пасічник
Olena Pasichnyk

ГЕЙМІФІКАЦІЯ ПРОЦЕСУ НАВЧАННЯ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ СТУДЕНТІВ ЗАКЛАДІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ

GAMIFICATION OF FOREIGN LANGUAGE TEACHING IN HIGHER EDUCATIONAL ESTABLISHMENTS

Стаття присвячена процесу гейміфікації як перспективному інноваційному засобу підвищення інішомовної компетентності студентів закладів вищої освіти під час дистанційної, самостійної, а також аудиторної роботи. Автор розглядає можливості інтеграції різноманітних освітніх платформ в освітній процес із метою створення на їх основі інтерактивних професійно орієнтованих ігор, квестів та вікторин.

Ключові слова: гейміфікація, гра, іноземна мова, інтерактивність.

Інтенсивний процес розвитку всіх сфер нашого суспільства активує зміну статусу іноземних мов у системі вищої професійної освіти, що спонукає не лише до зміни методів навчання (від текстуально-перекладних до комунікативно-діяльнісних). Сьогодні важливо не просто засвоїти ту чи іншу інформацію, а використати її як підґрунтя для подальшого самовдосконалення у обраній сфері діяльності. Відтак, цілі та зміст навчання іноземних мов у закладах вищої освіти стають зорієнтовані на профіль спеціальності та передбачають безперервний пошук шляхів підвищення ефективності освітнього процесу. Однією з таких форм навчання, яка відповідає запитам та вимогам часу стала гейміфікація. Для більшості викладачів процес гейміфікації став суттєвим доповненням та розширенням можливостей традиційного навчання, інші побачили в ньому потенціал зміни всієї освітньої парадигми на комп'ютерно

орієнтовану, інтерактивну систему навчання, яка передбачає мінімальне втручання з боку викладача, чи навіть його повну відсутність.

Термін, методи та основні принципи гейміфікації прийшли до нас із зарубіжних досліджень і, насамперед, стосувалися бізнес-сфери [5; 6], хоча й не обмежувалися нею. Фундаментальними, зокрема, стали дослідження Карла Каппа, який, завдяки гейміфікації, змінив підходи і методи процесу навчання [4, с. 336]. Суттєвий потенціал використання ігрових механізмів у неігровому контексті, зокрема освітянському, став поширеною практикою та надзвичайно ефективним інструментом навчання, чим привернув свою увагу і вітчизняних дослідників. Зокрема, Н. Кравець досліджує етапи створення гейміфікованої системи в освітньому процесі закладів вищої освіти [1], О. Ткаченко розглядає питання гейміфікації формальної та неформальної освіти [3].

Мета статті: висвітлити основні підходи до реалізації принципів гейміфікованого навчання іноземної мови студентів закладів вищої освіти.

Використання ігор у навчальному процесі явище не нове, оскільки вони не тільки урізноманітнюють рутинне виконання типових вправ і завдань, але й суттєво підвищують мотивацію, стимулюють пізнавальну активність та задовольняють природні схильності людини до ігрової діяльності. За своєю суттю гра – ідеальне навчальне середовище, яке активізує розумову діяльність, спонукає до прийняття нестандартних рішень. В ігровій формі людина здобуває необхідний досвід, досліджує межі можливого та отримує право на помилку, оскільки завжди є можливість розпочати гру знову. Справжня цінність гейміфікації полягає у тому, щоб ігровий принцип сприяв створенню усвідомленого навчального досвіду. Серед численних визначень терміну “гейміфікація” нам імпонує тлумачення К. Каппа, який убачає у цьому процесі реалізацію принципів ігрової механіки, естетики і мислення з тим, щоб залучити студентів до активного освітнього процесу, підвищити мотивацію та вирішити певні проблеми [4].

Гра, як і освітній процес, відбувається за певними “правилами”. Мета будь-якої гри полягає у виконанні поставлених завдань шляхом подолання різноманітних труднощів та перешкод. Освітній процес також орієнтований на досягнення навчальних цілей шляхом виконання певних вправ і завдань різного рівня складності. У грі важливо відстежувати кожен етап, тому що подальші кроки гравця залежать від уже досягнутих результатів. Це твердження є справедливим і відносно навчання. Успішне завершення кожного етапу стає запорукою належного рівня сформованості тих чи інших умінь і навичок. Суть гейміфікації полягає у тому, що елементи гри використовуються не в ігровому середовищі, тобто опосередковано пов'язанні з отриманням знань і набуттям навичок. У першу чергу, мова йде про пізнавальний інтерес, інтерактивну взаємодію та високий рівень мотивації, які й призводять до підвищення рівня знань та вдосконалення умінь і навичок.

На користь гейміфікації свідчить і той факт, що сучасна молодь народилася в епоху тотальної комп'ютеризації, де Інтернет разом із усіма електронними пристроями та іграми є невід'ємною частиною життя. Відтак, логічним і доцільним буде використати цей факт і в освітньому процесі. Причому, варто зазначити, що сфера застосування ігрових технологій фактично є необмеженою на сьогоднішній день. Гейміфікувати можна будь-яку сферу, складну та рутинну діяльність, неігровий контекст, яким зазвичай притаманна низька мотивація. Цей процес спрямований на те, щоб не лише зацікавити індивіда та зробити захопливою рутинну діяльність від водіння автомобіля до запам'ятовування великого обсягу інформації, але й при цьому залишити людину в реальному світі, дозволяючи вдосконалювати саме їй необхідні уміння і навички.

Завдяки своїм особливостям процес гейміфікації стає перспективним інноваційним засобом підвищення іншомовної компетентності студентів закладів вищої освіти як під час дистанційної, самостійної, так і аудиторної роботи. До прикладу, не секрет, що в наповненні дистанційних курсів з іноземної мови переважають текстові та граматичні форми представлення навчального матеріалу, що аж ніяк не сприяє підвищенню і без того низького рівня

навчальної мотивації та розвитку іншомовних умінь. Навіть ті студенти, які володіють достатнім словниковим запасом та добре орієнтуються у граматиці, мають значні труднощі в процесі спілкування. Разом з тим, дистанційні технології містять значно ширші можливості для реалізації ігрових механізмів, даючи змогу поєднати графічне зображення, звук, текстовий матеріал тощо. Це, в свою чергу, не лише сприяє підвищенню інтересу до опанування іноземною мовою, але й у багатьох випадках дає змогу “занурити” студентів у іншомовне середовище та сприяє формуванню та розвитку іншомовних комунікативних умінь.

Проте, необхідно пам’ятати, що лише введення ігрових елементів на заняттях іноземної мови складно назвати процесом гейміфікації. Насамперед, викладач повинен зорієнтувати студентів на досягнення чіткої мети, а потім, по можливості, персоніфікувати ігровий контент, враховуючи його чотири основні складові [2, с. 140]: взаємодію (широкий спектр технік, які забезпечують соціальну взаємодію між користувачами), динаміку (використання захоплюючого сценарію, який приваблював би користувачів та стимулював їх відповідну реакцію в режимі реального часу), механіку (використання віртуальних винагород, статусів, балів, рівнів та інших елементів, характерних ігровому процесу) та естетику (створення загальної ігрової атмосфери, яка сприяє емоційному захопленню).

Сам термін “гейміфікація” переважно асоціюють з електронними чи відео іграми, але це не є ключовою умовою процесу. Навіть за відсутності необхідного обладнання можна гейміфікувати процес навчання іноземної мови. Проте, це потребує ретельної підготовки з боку викладача:

1. Необхідно визначити мету, на яку спрямована діяльність студентів, але вона не повинна буди короткостроковою. До прикладу, підвищення навичок роботи з фаховими текстами.
2. Досягнення цієї мети необхідно поділити на етапи, які можна відстежувати. Перевагою є те, що викладач може індивідуалізувати та специфікувати цей процес згідно з рівнем та потребами групи.
3. Наступний етап полягає в процесі проектування та розробки самої гри, на кшталт настільної з графічним представлення кожного з рівнів.
4. Кожен із студентів має змогу представити себе. Для зручності студентів можна поділити на підгрупи, присвоїти їм імена, чи обрати аватарку.
5. Викладачеві необхідно продумати систему бонусів та винагород за правильне вчасне, або додаткове виконання тих чи інших завдань, проходження етапів.
6. Групова участь у процесі гейміфікації лише сприятиме вибудовуванню командного духу та сприятиме підтримці загальної ігрової атмосфери.

Як приклад освітньої гейміфікації під час самостійної роботи студентів можна виокремити використання платформи DuoLingo, яка поєднує в собі можливість вивчення іноземної мови он-лайн, допомагаючи перекладати веб-сайти та документи. Користувачі-початківці займаються перекладом базових, простих речень, у той час, як досвідчені отримують завдання підвищеної складності. У результаті такої “роботи” кожен з них розвиває іншомовні уміння та навички відповідно до свого рівня.

Користувачі спочатку вивчають лексику, потім переходять до граматики, після чого усі отримані знання закріплюють у вправах і завданнях, таких як переклад, правопис, аудіювання та читання. При цьому система автоматично визначає рівень знань людини та пропонує вправи відповідного рівня складності. Програма кожного курсу має декілька рівнів та побудована у формі дерева досягнень. Щоб перейти на наступний рівень користувачеві потрібно набрати певну кількість балів, які нараховуються за правильні відповіді.

Вивчаючи мову таким чином, студенти отримують бали за кожен пройдений урок, чи перекладений контент. Чим більше завдань виконує гравець, тим швидше зростає його “рівень”. На сайті є також статистика про те скільки часу знадобилося користувачеві для виконання завдання. Неправильні відповіді призводять до втрати балів і “життів”. Так як система адаптивна, вона відстежує всю діяльність – уроки, переклади, тестування та практичні

заняття, щоб забезпечити зворотний зв'язок зі студентом і планувати подальшу діяльність (www.duolingo.com).

Проте, використання освітніх платформ на кшталт DuoLingo у своїй переважній більшості спрямоване на розвиток мовних, а не комунікативних умінь, та є обмеженими переважно побутовими темами. Крім того, більшість додаткових, цікавіших та складніших завдань є доступними на платній основі. Але найсуттєвішим недоліком, на нашу думку, є те, що викладач позбавлений можливості модифікувати освітній процес згідно з потребами та запитам студентів, а відтак, може використовувати дані ресурси тільки як додаткові засоби.

Однак, сьогодні існує і чимало відкритих платформ, які з легкістю можна інтегрувати в освітній процес, вибудовуючи індивідуальну траєкторію шляхом створення на їх основі інтерактивних ігор, квестів та вікторин. Наприклад, за допомогою Content Generator (<http://contentgenerator.net>), обравши один із 15 шаблонів, викладач може створити низку інтерактивних вправ та ігор з метою засвоєння лексики заняття. У практичній площині це легко зробити, розмістивши відповідну гру на платформі Moodle, яка сьогодні використовується багатьма вітчизняними закладами вищої освіти, або просто відкрити веб-сторінку скориставшись мобільними телефонами. Також з допомогою проєктора, можна вивести гру на екран, поділивши при цьому учасників на команди. Більшість ігор базуються на основі питань множинного вибору (на кшталт гри “Who wants to be a millionaire?”), містять різного роду підказки (інколи неправильні) та рівні, на основі обраної автором сюжетної лінії. Основне завдання викладача в цьому випадку – створити чим більший банк питань, для того, щоб гра була цікавою та різноманітною.

Ще одним вдалим прикладом процесу гейміфікації заняття з іноземної мови може слугувати прототип відомої американської телевізійної вікторини *Jeopardy* на основі платформи Jeopardy Labs (<http://jeopardylabs.com>). Відповідно до теми заняття викладач готує п'ять категорій питань різного рівня складності, які вводить за допомогою шаблону (див. рис.1).

Computers	Input/output	Processing	Storage	Storage Devices
Cheaper than a laptop and usually better specifications	A device used for digitizing printed documents	Performs all the calculation in your computer	Uses light to save/read information	Magnetic storage with spinning disks
A small laptop with limited features	A device for recording your voice	Connects all the parts of a computer	RAM	Optical storage for HD movies
A powerful computer with lots of processors, lots of memory and lots of secondary storage	An integrate device on your laptop for moving the pointer on your screen	4 processors on the same chip	Storage not directly connected to the motherboard	Can store about 700 Mb of data
A specialized computer “hidden” inside another device	An old type of monitor	One million clock cycles per second	Storage that loses information when the power is turned off	An example of primary, non- volatile storage
A powerful computer for processing large amounts of data	MICR	More than one CPU working on the same task	Storage with no moving parts	The cheapest magnetic storage available

Рис. 1. Jeopardy Game “Hardware”

Групу ділять на команди, члени якої обирають категорію та рівень відповідно до своїх знань. Чим більше балів студенти хочуть отримати, тим складніший рівень їм доведеться пройти (див. рис.2).

Computers	Input/output	Processing	Storage	Storage Devices
100	100	100	100	100
200	200	200	200	200
300	300	300	300	300
400	400	400	400	400
500	500	500	500	500

Рис.2. Jeopardy Game Points

В оригінальній версії вікторини запропоновані учасникам завдання представлені у формі тверджень, а відповіді на них – у формі запитань. За бажанням викладача та відповідно до рівня групи цю умову можна адаптувати. Більш того, сайт містить більше двох мільйонів готових ігор з різноманітної тематики – від загальнопобутових до професійно орієнтованих, які можна модифікувати залежно від потреб та вподобань. Як додатковий стимул, студентам можна запропонувати створення гри самостійно, що не лише створить додаткову емоційну напругу, підвищить рівень їх загальної мотивації, але й сприятиме ретельному повторенню та закріпленню навчального матеріалу.

Загалом, варто зазначити, що потенціал гейміфікації надзвичайно великий і не обмежується лише сферою освіти. Час інноваційних технологій та змін кидає нам постійні виклики, змушуючи шукати нові форми та методи навчання. Викладачам стали доступні безліч додаткових ресурсів, які урізноманітнюють пізнавальну діяльність студентів. Однак, якою б спокусливою не видавалася думка повністю перетворити освітній процес у захопливу гру, необхідно пам'ятати про її відповідність змісту та цілям навчання. Незважаючи на позитивні сторони гейміфікації, необхідно уникати надмірного захоплення ігровими технологіями на користь лише формальним аспектам.

Список використаних джерел

1. Кравець Н. С. Етапи створення гейміфікованої системи для використання в навчальному процесі ВНЗ / Н. С. Кравець // Вісник Харківської державної академії культури. Серія : Соціальні комунікації. – 2017. – Вип. 50. – С. 198-206.
2. Мазелис А.Л. Геймификация в электронном обучении // Территория новых возможностей. Вестник Владивостокского государственного университета экономики и сервиса. – 2013. – № 3 (21). – С. 139-142.
3. Ткаченко О. Гейміфікація освіти: формальний і неформальний простір / О. Ткаченко // Актуальні питання гуманітарних наук. – 2015. – Вип. 11. – С. 303-309.
4. Kapp K.M. The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education. John Wiley & Sons, 2012.
5. Werbach K. Gamification // Coursera. URL: <https://class.coursera.org/gamification-002/lecture>.
6. Zichermann G., Linder J. Game-based marketing: inspire customer loyalty through rewards, challenges, and contests. – John Wiley & Sons, 2010.

The article deals with the aspects of gamification of foreign language teaching in higher educational establishments. It refers to using game design techniques and game thinking to enhance non-game contexts.

The idea of using games to improve the educational process in various aspects of life is not new. Nevertheless, it has only been recently, with the proliferation of the Internet and multiple types of digital devices, when their application in the area of education began to acquire recognition. Games have turned into something more serious than just entertainment and eventually have become a matter of importance from the point of view of research. An increase in motivation levels, and therefore in students' involvement in their learning process, would stimulate the gamification as a common tool in education. More specifically,

games can increase students' level of attention and persistence in learning. In order to win, students typically experience repeated failures when playing games, but through such repeated failures, learning takes place.

The author defines setting targets and levels of difficulty, giving rewards and the chance for 'restarting', promoting cooperation as the main components of the process aimed at ensuring the meaningful gamification. It is outlined that the primary use of game layers is not to provide external rewards, but rather to help participants find a deeper connection to the underlying topic.

The author analyses several educational online platforms which facilitate learning experiences. DuoLingo is a free language-learning platform that includes a language-learning website and applications. Content Generator promotes interactive vocabulary based gaming. Jeopardy Labs allows teachers to create a customized jeopardy template without PowerPoint or to get access to numerous ready-made games. Despite the significant potential of gamification, it is important to implement only those elements that are most likely to be meaningful to the students and have a positive impact on their learning.

Key words: gamification, game, foreign language, interaction.

УДК 378.016:811.161.2'38

Анжеліка Попович
Anzhelika Popovych

ФОРМУВАННЯ СТИЛІСТИЧНИХ ПОНЯТЬ У МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ І ЛІТЕРАТУРИ В ЗАКЛАДАХ ВИЩОЇ ОСВІТИ

FORMATION OF STYLISTIC CONCEPTS OF FUTURE TEACHERS OF UKRAINIAN LANGUAGE AND LITERATURE IN HIGHER EDUCATIONAL ESTABLISHMENTS

У статті проаналізовано проблеми засвоєння майбутніми вчителями-словесниками понять зі стилістики української мови в закладах вищої освіти. Виокремлено й охарактеризовано такі етапи формування стилістичних понять, як настановно-мотиваційний, перцепційний, когнітивно-інформаційний, діяльнісний, креативний, професійно зорієнтований, рефлексійний.

Ключові слова: стилістика української мови, формування стилістичних понять, учитель української мови і літератури, заклади вищої освіти, методична система, етапи формування понять.

На сучасному етапі розвитку суспільства актуалізувалися питання вдосконалення освітнього процесу в закладах вищої освіти, створення нових технологій, дидактично-методичних систем навчання української мови загалом і окремих дисциплін зокрема.

Навчання стилістики майбутніх учителів української мови і літератури – цілісна, динамічна й відкрита система, якій притаманні взаємозв'язки й взаємозумовленість компонентів. Вона взаємодіє з іншими складниками освітнього процесу (лінгвістичні, літературознавчі, лінгводидактичні дисципліни, педагогічна практика, науково-дослідна робота тощо), спрямована на досконале оволодіння теоретичними аспектами стилістики, набуття стилістичних умінь і навичок та досягнення найвищого рівня результативності. К. Долінін переконаний: "Стилістика – це не розкіш, а лінгвістична дисципліна, яка вивчає важливу й невід'ємну частину системи мови, без знання якої не можна й думати про те, щоб успішно викладати її" [2, с. 52]. Стилістика уможливорює ґрунтовне вивчення мови в комунікативно-діяльнісному аспекті та має непересічне значення в професійно-методичній підготовці вчителів-словесників.