

ЕФЕКТИВНІСТЬ ГЕЙМІФІКАЦІЇ НА УРОКАХ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ

природознавством, художньою працею, музикою, образотворчим мистецтвом. Драматичні гуртки активізують творчу уяву та емоційні реакції дитини, сприяють формуванню емоційної сфери особистості дитини.

Узагальнення досліджень вітчизняних та зарубіжних вчених з означеної проблеми показало, що театралізовані ігри приносять величезну користь для естетичного, морального та духовного виховання, становлення характеру дитини, для прищеплення їй найкращих рис, утвердження її в суспільстві. У театралізованій грі збагачується та активізується словник дітей, формується вміння самостійно складати та створювати власний сюжет.

1. Серих Л.В. Підготовка студентів до розвитку естетичної культури молодших школярів у процесі театралізованої діяльності // Педагогічні науки: Зб. наук. пр.: Вісник Глухівського державного педагогічного університету. – Вип. 6. – Глухів, 2005. – С. 124 – 126.

2. Серих Л.В. Формування естетичної культури молодших школярів у процесі театралізованої діяльності.: Дис... канд. наук: 13.00.072. – 108 с.

3. Craft A. Creativity Across the Primary Curriculum: Framing and Developing Practice // A. Craft / London: RoutledgeFalmer. – 2000. – 85 p.

4. Fleming M. Teaching Drama in Primary and Secondary Schools // M. Fleming / London: RoutledgeFalmer. – 2001. – P. 22. – 25.

5. Greene M. Art Worlds in School. The Symbolic Order // M. Greene / Ed. P. Abbs. – London. – 1989. – P. 89 – 103.

6. Kempe A. & Ashwell M. Progression in Secondary Drama // A. Kempe / London: RoutledgeFalmer. – 2000. – № 7 (1). – P. 2 – 5.

7. National Curriculum http://www.curriculum.qcda.gov.uk/key_stages_1_and_2/

8. Neelands J. Drama: The Subject That Dare Not Speak Its Name // J. Neelands / Institute of Education University of Warwick. – 1998. – P. 1 – 10.

9. Somers J. Editorial in Research in Drama Education // J. Somers / Oxford University Press. – 2000. – № 1 (1). – P. 84 – 85.

Стаття надійшла до редакції 18.04.2014

УДК 371.382:81'243

Марта Мацьків, викладач Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка

ЕФЕКТИВНІСТЬ ГЕЙМІФІКАЦІЇ НА УРОКАХ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ

У статті розглядається гейміфікація як важливий елемент сучасної методики навчання іноземних мов. Подано переваги та недоліки застосування ігор на уроці, проаналізовано методологічні особливості їх проведення.

Ключові слова: навчання іноземних мов, гейміфікація, концепції навчальних ігор, ефективність.

Літ. 10.

Марта Мацьків, преподаватель Дрогобычского государственного педагогического университета имени Ивана Франко

ЭФФЕКТИВНОСТЬ ГЕЙМИФИКАЦИИ НА УРОКАХ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА

В статье рассматривается геймификация как важный элемент современной методики обучения иностранным языкам, анализируются методические особенности их проведения.

Ключевые слова: обучение иностранным языкам, геймификация, концепции учебных игр, эффективность.

Martha Matskiv, Lecturer Drohobych State Pedagogical University by I. Franko

EFFECTIVENESS OF GAMIFICATION ON THE ENGLISH LANGUAGE LESSONS

The article focuses on gamification as an important element in modern teaching of foreign languages. The advantages and disadvantages of using games at the lesson are given, methodological peculiarities of their organization are analyzed.

Keywords: teaching foreign languages, gamification, concepts of educating games, effectiveness.

Постановка проблеми. Останнім часом дослідники мови перенесли фокус з розвитку індивідуальних мовленнєвих навичок на використання мови для досягнення мети мовця. Ця нова територія

фокусу, відома, як комунікативна компетенція, веде до пошуку вчителями іноземних мов тих видів діяльності з орієнтацією на певне завдання, які б заохотили студентів до креативного вживання мови. Ігри, що мають в своїй основі певне

завдання і мету поза граматично-правильними висловлюваннями, служать чудовим комунікативним видом діяльності. Адже, якщо спрямовувати процес навчання англійської мови та граматики лише на підготовку до екзамену чи базувати навчання саме на заучуванні правил, це буде суперечити багатofункціональним цілям навчання граматики: ведення бізнесу, подорожі, продовження вищої освіти, аналіз та розуміння культури, пошуків роботи тощо. Це може сприяти хибному уявленню студентів, що граматика – це ще один предмет, який являє собою сукупність фактів, а не мова, яка вимагає засвоєння багатьох навиків.

Об’єкт дослідження – ігрові методи навчання в англійській мові.

Предмет дослідження – застосування гейміфікації як засобу підвищення ефективності вивчення іноземної мови.

Мета дослідження полягає в обґрунтуванні методичних і практичних засад застосування гейміфікації у процесі навчання іноземних мов.

Дане дослідження передбачає виконання наступних **завдань**: 1) виділити вимоги щодо застосування гейміфікації на уроках іноземної мови; 2) визначити етапи проведення ігор; 3) виокремити концепції, що лежать в їх основі.

Дослідження теми. Аналізом ефективності застосування ігор при вивченні іноземних мов займалися такі дослідники, як: Л.Б. Котлярова, Ю.А. Гапон, Т.В. Паньків, Є.І. Пассов, Т. Свиридюк, J. Moon, B. Philips, S. Antonaros, L. Couri, V. Allen, K. Jones та інші.

Практична цінність даної роботи полягає у тому, що теорія використання ігор може бути застосована вчителями англійської мови при проведенні занять, служити засобом підвищення мотивації навчання учнів.

Гейміфікація (або ігрофікація, від англ. gamification, геймізація) – застосування підходів характерних для (комп’ютерних) ігор для неігрових процесів. Гейміфікація перетворює будь-який процес на більш приємний та захоплюючий, адже у грі зосереджено безліч точок мотивації – змагальність, призові стимули, логіка подолання перешкод [10].

На перший погляд, може здатися, що мета мовної гри – застосування мови. Проте, у процесі гри учасники використовують мову для переконання та досягнення бажаного результату. Таким чином, цей процес вимагає використання продуктивних та рецептивних навичок водночас. Філіпс у своєму підручнику “Young Learners” стверджує, що саме “ігри у класі іноземних мов допомагають дітям розглядати вивчення англійської мови, як приємний винагороджуючий

процес. Завдяки іграм у класі у дітей розвивається готовність до співпраці, здібність змагатися без агресії і вміння програвати” [6, 85].

В епоху розвитку нових технологій не слід недооцінювати роль ігор на уроках англійської мови. Не зважаючи на той факт, що велика кількість вчителів вважають ігри розважливим видом діяльності, що потребує багато часу, застосування ігор у процесі навчання іноземної мови має чимало переваг:

1) Ігри стимулюють зацікавлення учнів під час ігрової діяльності і, як результат, вони є мотивованими та мають бажання до навчання.

2) Застосування ігор на уроці іноземної мови знижує рівень хвилювання учнів. Оскільки студенти часто відчувають страх при допусканні помилок у мовленні, чи просто бояться критики вчителя, у процесі гри вони забувають про свої переживання, концентруючись на завданні, а не на правильності вживання мовних структур. Отже, ігри виступають засобом зниження рівня хвилювання, пробудження позитивних почуттів та емоцій, підвищення рівня впевненості у собі.

3) За допомогою ігор учні переносяться у реалістичні ситуації, у яких вони усвідомлюють зв’язок мови із реальним життям та необхідністю вивчення іноземної мови.

4) Ігри сприяють активній участі як учнів із вищим, так і з нижчим рівнями знань.

5) Ігри можуть використовуватись у будь-яких сферах навчання мови (читання, письмо, мовлення і слухання).

6) Ігри забезпечують негайний зворотній зв’язок з учителем.

7) Ігри вимагають мінімальної підготовки зі сторони учителя, та максимальної участі зі сторони учнів.

8) Ігри дозволяють учням широко застосовувати на практиці вивчені граматичні структури та лексику з теми.

9) За допомогою ігор учні засвоюють нові граматичні структури на підсвідомому рівні, зосереджуючи увагу на самій діяльності, а не на граматичних структурах.

10) Ігри заохочують до креативного та спонтанного використання мови.

11) Вони сприяють активності студентів та створюють середовище сприятливе для співпраці.

12) Ігри також розвивають різноманітні лінгвістичні навички.

Згідно Вірджинії Ален, ігри допомагають при вивченні іноземних мов, оскільки “вони змушують учнів відчути потребу і важливість певних слів, без яких неможливо досягти мети гри” [2, 52]. Ігри дають учням справжню мету і можливість

вільно використовувати мовленнєві навички [5, 12].

Недоліками гейміфікації на уроках вивчення іноземної мови є наступні:

1) Надмірне використання ігор на уроці може зайняти саме той час, який учні могли б використати для індивідуальної роботи чи додаткового пояснення вчителем незрозумілого матеріалу.

2) Розслаблена атмосфера під час проведення ігор, у випадку їх надто частого використання, може заважати подальшому настроєнню учнів на серйозну роботу під час уроку або ж підготовки до екзамену.

3) Зловживання іграми на уроках, чи їх занадто легкий рівень із старшими учнями чи студентами, може призвести до втрати зацікавлення грою, яку вони вважатимуть несерйозним видом діяльності для їхнього “старшого” віку, або ж цей вид діяльності просто стане для них чимось звичним та нецікавим. Тому учителям важливо зважати на рівень гри, кількість часу, відведеного для ігор, і не зловживати ними.

4) Труднощі із забезпеченням однакової активності гравців у виконанні завдань можуть стати ще одним недоліком гейміфікації на уроках іноземної мови. Адже тут студенти будуть проявляти свої індивідуальні особливості темпераменту і характеру, і добитися від усіх рівномірної активності буде вкрай важко.

Для ефективності гейміфікації вчителів слід дотримуватися наступних етапів при застосуванні ігор на уроках іноземної мови:

1) попередня підготовка роздаткового матеріалу чи додаткового оснащення;

2) організація гри із доступним поясненням завдань та правил гри;

3) розподіл ролей та функцій гравців;

4) роздача додаткового матеріалу (при необхідності);

5) логічне завершення та аналіз результатів і помилок.

Ейдан Ерсоз, автор “Шести ігор для навчання англійської мови як другої іноземної мови” стверджує, що двома основними причинами для включення ігор у процес вивчення англійської мови є наступне:

1) стимулюючі та цікаві ігри є високомотивуючими;

2) ігри вимагають змістовного вживання мови у контексті.

Основною метою навчальних ігор є розвиток навичок (граматичних, лексичних, мовних) і умінь (монологічного і діалогічного висловлювань). На противагу навчальним іграм, основною метою

розвиваючих ігор є розвиток здібностей, а супутньої – розвиток навичок і умінь (читання, говоріння, письма та аудіювання) [2].

В основі навчальних ігор лежать наступні концепції:

- виклик – учні стають обличчям перед проблемою, яку їм слід вирішити;

- конкретизація – завдання учнів полягає у створенні, представленні та проведенні експерименту;

- товариськість – учасники гри беруть активну участь у процесі спілкування;

- досягнення – учні добиваються визнання та поваги;

- насолода – гравці взаємодіють у сприятливих та приємних ситуаціях;

- дослідження – учні стають учасниками дій-дослідження на основі допитливості;

- самоінтерпретація – у процесі пошуку учасники досліджують свою індивідуальність.

Таким чином, ігри у навчальному процесі можна вважати концептуальними структурами, які, вміщаючи знання, спонукають гравців до їх накопичення, а також до пізнання самих себе у захищеному лінгвістичному середовищі [8, 32].

За умов правильного систематичного використання ігор на уроках іноземної мови можна спостерігати наступні результати:

- підвищення рівня лінгвістичних навичок учнів;

- розвиток логічного мислення, аналізу, спостереження, наполегливості;

- формування мотивації пізнання, а також таких якостей особистості як готовність до співпраці та взаємоповага.

Як стверджує Агнежка Уберман: “Ігри заохочують, розважають, навчають, сприяють плавності мови і розвитку комунікативних навичок. І якщо не з цих причин, то їх слід все-таки використовувати хоча б через те, щоб допомогти учням побачити красу в іноземній мові, а не лише проблеми” [9, 13].

Оскільки ігри часто застосовують у групах, вони сприяють розвитку навичок роботи у соціумі. Так, Антонарус та Курі заявляють, що ігри під час навчання іноземної мови заохочують учнів до соціалізації та співпраці з іншими, виховують самодисципліну, вчать поваги та дотримання правил [3, 6].

З проведеного дослідження стає зрозуміло, що думки методистів стосовно ефективності гейміфікації дещо різняться. Проте, дотримуючись певних принципів, етапів та правил застосування ігор на уроках іноземної мови, можна значно підвищити їх ефективність,

створити приємну атмосферу іноземного спілкування та співпраці, посилити мотивацію учнів до вивчення іноземної мови.

1. Чікунова І.А. Проектні уроки в 1–3 класах при підході P1e1C. – СПб.: ЛДПУ, 2006.

2. Allen V. *Techniques in Teaching Vocabulary*. Oxford: Oxford University Press, 1983. – 136 p.

3. Antonaros S. and Couri L. *Teaching Young Learners: Action Songs, Chants and Games*. London: Express Publishing, 2003. – 87 p.

4. Jones K. *Stimulation in language teaching / Jones K.* – Cambridge: Cambridge University Press, 1982. – 122 p.

5. Moon J. *The teacher development series: Children learning English*. Oxford: Macmillan Heinemann English Language Teaching, 2000. – 184 p.

6. Philips B.D. *Role-playing games in the English as a Foreign Language Classroom*. //Crane Publishing Ltd., 1994. – 729 p.

7. Phillips S. *Young Learners*. Oxford: Oxford University Press, 1997. – 182 p.

8. Serensen B.H. *Children's New Learning Skills – Educational Perspectives*, 2002. – 102 p.

9. Uberman A. *The use of Games: for vocabulary presentation and revision*. *English Teaching Forum*, 1998. – 45 p.

10. www.potencial.org.ua

Стаття надійшла до редакції 11.04.2014

УДК 336.226

Агнешка Синовец, магістр, асистент відділу Інтердисциплінарного Академії Полонійної в Ченстохові, Польща

mgr Agnieszka Synowiec, Asystent Wydziału Interdyscyplinarnego Akademii Polonijnej w Częstochowie

MEANDRY TECHNIKI PODATKOWEJ WPROWADZENIE

Obecnie występujące podatki są w centrum zainteresowań wielu dziedzin naukowych. Zarówno nauki prawnicze, ekonomiczne, socjologiczne, psychologiczne zajmują się badaniem sfery oddziaływania podatków na poszczególne zjawiska i stosunki społeczne i prawne.

Zatem śmiało można stwierdzić, że podatki należą do kategorii interdyscyplinarnych. Tak szerokie spektrum zainteresowania podatkami jest spowodowane przede wszystkim tym, że poprzez podatki państwo może sterować całą gospodarką narodową. Konsekwencje, wynikające z dobrze dostosowanego systemu podatkowego przenikają do wszystkich dziedzin życia codziennego.

Z kolei źle skonstruowany system podatkowy w destruktywny sposób wpływa na funkcjonowanie całej gospodarki i powoduje obniżenie poziomu życia większości jednostek w niej funkcjonujących.

Przy rozważaniach związanych z systemem podatkowym, pamiętać należy, że każdy z podatków funkcjonujących w państwie, nie jest samodzielną instytucją fiskalną, ale stanowi składową całego systemu.

Podatki jako danina publiczna stanowią źródło dochodów budżetowych. Sukcesywnie wzrastający apetyt państwa na dochody determinuje ciągle zmiany w systemie podatkowym oraz liczne przekształcenia w obrębie poszczególnych podatków.

Najwyższy udział w dochodach budżetowych przypada na podatek od towarów i usług. W zasadzie

wysokość wpływów budżetowych z tytułu tego podatku determinuje sposób i jakość pełnionych przez Państwo funkcji.

Praca niniejsza ma na celu scharakteryzowanie podstawowych mechanizmów, które są związane z funkcjonowaniem wszystkich podatków występujących w Polsce, zaś ostatni rozdział poświęcony został zagadnieniom wprowadzającym w arkana podatku od towarów i usług.

W rozdziale pierwszym przedstawione zostaną zagadnienia wprowadzające w sferę systemu podatkowego. Scharakteryzowane będą cechy podatków, ich funkcje, a także przedstawione zostaną niezbędne definicje, które są bezpośrednio związane elementami konstrukcji podatków. Elementem wyjściowym, dla rozdziału drugiego będzie przedstawienie i zdefiniowanie wszystkich elementów konstrukcyjnych podatków. Są to zagadnienia bardzo istotne z punktu widzenia wysokości faktycznie ponoszonych obciążeń fiskalnych, a co za tym idzie i zasobności portfeli podmiotów zobowiązanych.

Kolejny rozdział niniejszej pracy poświęcony został na przedstawienie klasyfikacji zasad podatkowych. Jest to zagadnienie pozwalające poznać przesłanki rządzące tak licznymi w ostatnich czasach, zmianami legislacyjnymi z zakresu prawa podatkowego. Krótka charakterystyka tych zasad, a także przypomnienie nazwisk ich twórców to główne elementy opisane w niniejszym rozdziale. Tytuł czwartego rozdziału brzmi: “Cechy współczesnego systemu podatkowego”.