

4. Sanders, Hank (2024) A Diver and His Metal Detector Solved This Nearly 50-Year-Old Mystery. [online] Available at: <https://www.nytimes.com/2024/11/12/world/americas/diver-finds-graduation-ring-barbados.html> [Accessed 12 November 2024].

Кирилова Д.С.

*здобувач першого рівня вищої освіти,
Волинський національний університет імені Лесі Українки*

ВИКОРИСТАННЯ ГЕЙМІФІКАЦІЇ У ВИКЛАДАННІ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ В ЗАГАЛЬНООСВІТНІХ ЗАКЛАДАХ

Поява такого нового методу викладання як гейміфікація пов'язана з великою кількістю питань, які зумовлені для покращення якості освіти. У 21 столітті технологій активізується такий метод викладання через гру. Не можна заперечувати того, що гейміфікація несе в собі суспільний характер, з самого дитинства мама навчає свою дитину кольорам, цифрам, через гру. Гейміфікація є відносно новим методом викладання і ще багато викладачів не знають про нього або знають і вважають його не ефективним. Однак він стрімко розвивається і розв'язує питання, які не могли розв'язати протягом багатьох років. Головна ознака, яка відрізняє гейміфікацію від інших ігрових методів, полягає в застосуванні техніки. Гейміфікація, в теорії зарубіжних професорів, характеризується, як ефективний та цікавий метод навчання англійської мови. Щоб не відставати від нових ефектних методів навчання необхідно визнати гейміфікацію, як дієвий метод і модернізувати навчальний план англійської мови.

У світі існує багато різних варіантів трактування слова гейміфікація. Наприклад іноземні дослідники Габе Зіхерманн і Ліндер вважають, що гейміфікація – це такий процес застосування ігрового мислення для того, щоб зацікавити аудиторію та розв'язати актуальні питання. А відомий автор і професор Карл Капп трактує гейміфікацію, як застосування принципів механіки ігрової діяльності, мислення та естетики для збільшення цікавості й мотивації в учнів. Ігрова механіка – це принцип того, як відбувається гра та будова гри.

Сучасним вчителям з англійської мови, які розробляють власну модель курсу з використанням гейміфікаційного методу навчання, є не зайвим проаналізувати дослідження J. Figueroa, який не тільки визначив елементи гейміфікованих знань, а й довів наскільки ефективною є модель застосування освітньої гейміфікації. Вчитель повинен проаналізувати кожен крок і побудувати його в логічний послідовний ланцюг. Першим таким кроком є це зрозуміти, яку мету мають учні. Другий крок розібратися з освітніми завданнями. Третій крок проаналізувати досвід. Четвертий крок обрати ресурси, які допоможуть вчителю. П'ятий крок перетворити це на гру, а точніше на гейміфікаційний метод.

Станом на сьогодні існує незліченна кількість додатків для вивчення англійської, які допомагають учням навчатися легко і через гру. Для вчителів такі додатки теж є корисними тому, що допомагають зацікавити й вмотивувати дітей. Приклади таких додатків: “DuoCards” (вивчення слів за допомогою карток), “RoxyPenguin” (додаток в якому потрібно направляти пінгвіна до правильного перекладу слова) Woodpecker (додаток в якому можна дивитися відео англійською на різні теми), “DuoLingo” (додаток в якому є граматики, слова поділені на теми, рейтингова система). Два професори I.S. Redjact та R. Muhajir досліджували використання додатка “DuoLingo” у курсі “Граматики для писемного мовлення”. Вони дійшли висновку, що цей застосунок може збільшити мотивацію учнів, а також оптимізувати засвоєння навчального матеріалу.

У період жажливих подій, що відбуваються в Україні, дистанційне навчання перетворилося на звичну практику. Гейміфікація стає рятівним методом, оскільки через дистанційне навчання відкриває для такого методу викладання більше перспектив, адже дозволяє занурити учнів в англійське середовище, на додачу сприяє розвитку англійських умінь. У сучасному світі технологій, де популярним є різні блоги, соціальні мережі, сучасний вчитель прагне йти в ногу з розвитком технологій і використовувати гейміфікацію у навчальному процесі. Це дозволяє зацікавити учнів, а також зробити навчання ефективнішим. Саме тому метод гейміфікації є прикладом цікавого, сучасного вивчення матеріалу.

ЛІТЕРАТУРА

1. Зеленська Л.Д. Гейміфікація як метод навчання здобувачів вищої освіти англійської мови / Л.Д. Зеленська, К.В. Ковинько // Засоби навчальної та науково-дослідної роботи : зб. наук. пр. / Харків. нац. пед. ун-т ім. Г.С. Сковороди ; [редкол.: О.О. Матвєєва (голов. ред.) та ін.]. – Харків : ХНПУ, 2019. – Вип. 52. – С. 21–35.
[\[https://dspace.hnpu.edu.ua/items/6329b47f-b511-499e-a1c8-eaba6371d272\]](https://dspace.hnpu.edu.ua/items/6329b47f-b511-499e-a1c8-eaba6371d272)
2. Креготень О.В., Березняк О.П. Сучасні концепції гейміфікації вивчення іноземної мови в нелінгвістичному університеті. Педагогіка формування творчої особистості у вищій загальноосвітній школах 2022. С. 197–201.
[\[http://pedagogy-journal.kpu.zp.ua/archive/2022/82/35.pdf\]](http://pedagogy-journal.kpu.zp.ua/archive/2022/82/35.pdf)

Кирилова Д.С.

*здобувач першого рівня вищої освіти,
Волинський національний університет імені Лесі Українки*

ПРОБЛЕМИ МОТИВАЦІЇ У НАВЧАННІ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ

На сьогодні вивчення іноземної мови це ключ, який відкриває багато можливостей. Багато досвідчених викладачів кажуть, що не можливо навчити людину, яка не має бажання навчитися. А саме учні не завжди мають мотивацію до вивчення англійської. Діти шкільного віку не можуть зрозуміти всієї цінності знання іноземних мов, для них вона може здаватися не потрібним предметом. І