

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
СУМСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
Навчально-науковий інститут бізнес-технологій «УАБС»
Кафедра іноземних мов

Інститут вищої освіти НАПН України
Київський університет імені Бориса Грінченка
Донбаський державний педагогічний університет
Українська асоціація когнітивної лінгвістики і поетики
Всеукраїнська асоціація з мовного тестування та оцінювання

ЯКІСНА МОВНА ОСВІТА
У СУЧАСНОМУ ГЛОБАЛІЗОВАНОМУ СВІТІ:
ТЕНДЕНЦІЇ, ВИКЛИКИ, ПЕРСПЕКТИВИ

*Матеріали I Всеукраїнської
науково-практичної конференції
(Суми, 23–24 листопада 2017 року)*



Суми
Сумський державний університет
2017

4. Корнієнко С. І. Сутність і основні характеристики лінгвістичної компетентності майбутніх вчителів болгарської мови / С. І. Корнієнко // Педагогічні науки. – Бердянськ, 2009. – Вип. 4 С. 161-165.
5. Леонтович О. А. Россия и США. Введение в межкультурную коммуникацию / О. А. Леонтович. – Волгоград : Перемена, 2003. – 399 с.
6. Методика формування міжкультурної іншомовної комунікативної компетенції : Курс лекцій : [навч.-метод. посібник для студ. мовних спец. осв-кваліф. рівня «магістр»] / Бігич О. Б., Бориско Н. Ф., Борецька Г. Є., та ін / за ред. С. Ю. Ніколаєвої. – К. : Ленвіт, 2011. – 344 с.
7. Пентилюк М. І. Мовна особистість майбутнього вчителя-словесника в контексті професійної підготовки / М. І. Пентилюк // Збірник наукових праць Уманського державного педагогічного університету. – 2014. – Ч. 2. – С. 290-297. – Режим доступу : http://nbuv.gov.ua/UJRN/xnpudpu_2014_2_41/
8. Хуторской А. В. Технология проектирования ключевых и предметных компетенций / А. В. Хуторской // Электронный журнал Эйдос.[Электронный ресурс] – Режим доступа : <http://www.eidos.ru/journal/2005/1212.htm>
9. Canale M., Swain. Theoretical Bases of Communicative approaches to Second Language Teaching and Testing / M. Canale, M. Swain // Applied Linguistics. – 1980. – Vol. 1. – P. 1-47.

Красуля А.В., Рудич В.О.
Сумський державний університет

ЗАСТОСУВАННЯ МЕТОДУ ІНФОРМАЦІЙНО-КОМП'ЮТЕРНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ДЛЯ ОВОЛОДІННЯ ІНОЗЕМНОЮ МОВОЮ У СУЧАСНОМУ ГЛОБАЛІЗОВАНОМУ СВІТІ

Невід'ємною потребою людини в епоху тотальної глобалізації є вміння застосовувати інноваційні технології. Суспільство повинно вбачати у використанні школярами та студентами комп'ютерної техніки не лише шкоду, але й користь, оскільки новітні форми та джерела отримання інформації під час роботи з сучасними комп'ютерними пристроями забезпечують індивідуалізацію

навчання, підвищують внутрішню мотивацію, активізують процес навчання, формують навички для різноманітної творчої діяльності та оперативного прийняття рішень (у складних умовах), дозволяють швидко отримати будь-яку інформацію тощо.

Доволі часто учні марно витрачають свій час на перегляд безкорисного, а інколи й шкідливого медіаконтенту, на віртуальне спілкування та комп'ютерні ігри. Завданням сучасних освітян є показати учням, що існують більш корисні способи використання електронних пристроїв, які здатні дати їм нові знання, що стануть їм в пригоді в реальному житті. Наступним етапом має стати активне залучення інформаційно-комп'ютерних технологій (ІКТ) до навчального процесу, зокрема до аудиторної роботи.

В умовах глобальної комп'ютеризації та автоматизації процесів навчання комп'ютерна гра виступає таким же засобом навчання, що й підручники. Відеоігри є одним із головних інструментів для підвищення мотивації сучасних учнів та студентів. Процес використання ігрових технологій в процесі навчання називається гейміфікацією (англ. *gamification*). Оксфордський словник визначає гейміфікацію як «застосування типових елементів ведення гри (заробляння очок, суперництво з іншими гравцями, правила гри тощо) в інших галузях» [3].

Основним принципом гейміфікації, згідно з А.Л. Мазеліс, є «забезпечення отримання постійного, вимірюваного зворотного зв'язку від вчителя, який забезпечує можливість динамічного корегування користувачької поведінки і, як наслідок, швидке засвоєння усіх функціональних можливостей» [1, с. 141]. Гра повинна мати певні правила, мати високий рівень інтерактивності, а також викликати позитивну емоційну реакцію. Важливе місце посідає отримання балів, бонусів, проходження на наступний рівень, цікавий сюжет та якісна графіка. Такий вид завдання розвиває ігрове мислення, за допомогою якого, учню вдається на практиці зрозуміти, що таке конкуренція, співпраця та дослідження, що є невід'ємними складовими ігрового процесу.

У 2014 році Американська психологічна асоціація розглянула перспективи відеоігор у статті «Переваги гри у відео іграх». Було визначено чотири типи позитивного впливу відео ігор на дітей: *пізнавальний, мотиваційний, емоційний та соціальний*.

Отже, можна окремо виділити такі переваги відеоігор:

1) когнітивна: ігри покращують увагу, зосередженість і тривалість реакції;

- 2) мотиваційна: ігри поступово заохочують до навчання;
- 3) емоційна: ігри викликають позитивний настрій;
- 4) соціальна: гравці здатні переносити отримані навички і вміння у реальний світ і використовувати їх з користю [2].

Цікавий сюжет гри, наповнений драматизмом протягом використання гри, сприяє створенню в учнів враження своєї співучасті та колективної співпраці, а також підвищує мотивацію з метою досягнення поставлених цілей. За умови збереження зацікавленості протягом гри, застосовується поступова зміна та підвищення рівня складності завдання по мірі засвоєння матеріалу та формування навичок учня.

Робота учня/студента над грою має заохочуватися додатковими балами, які можуть з'являтися в різних рейтингах. Ці рейтинги мають бути єдині для всіх учнів/студентів навчального закладу для створення певного середовища та підвищення внутрішньої мотивації.

Дослідження й підбір ігор для навчання вимагає значних витрат, часу та енергії вчителя. Потрібно пам'ятати, що ігри – це інструменти, які дозволяють зробити роботу учителя більш ефективною і корисною. Однак варто слідкувати за тим, щоб учні використовували гру, а не гра використовувала учнів. Дуже важливо пояснити учням, для чого учитель обрав саме ту чи іншу гру. Ще краще, коли самі учні будуть обговорювати, що вони дізналися з гри, і як вона пов'язана із загальною темою уроку.

Іще однією відмінністю відеоігор від традиційного навчання є ставлення до помилок. Метод відеоігор дозволяє вчитися на своїх помилках, оскільки для отримання кращих результатів потрібно постійно вдосконалювати свої вміння, які потребують додаткових зусиль, терпіння, знань та навичок. Коли в учня не виходить пройти той чи інший етап гри, у нього лишається лише один варіант – повторювати завдання аж до отримання позитивного результату. Таким чином ігри не лише є джерелом знань, а й вчать терпіння, витримки та старанності.

Окрім застосування відеоігор велику користь приносять спеціалізовані мультимедійні комп'ютерні програми та онлайн-курси. Є декілька етапів при роботі з такими ресурсами: *демонстрація, закріплення і контроль*. На першому етапі учні слухають і дивляться запропонований матеріал. Завданням учня є зрозуміти та охопити якомога більше інформації. На другому етапі відбувається робота над повторенням та закріпленням матеріалу, на третьому – учні мають виконати запропоноване програмою завдання для контролю та оцінки

здобутих знань. Наприкінці роботи з комп'ютером учні зможуть побачити свій кінцевий результат. Таким чином забезпечується зворотній зв'язок.

Виконання завдань такого типу має проходити в індивідуальному порядку і виконуватися у спеціально обладнаному приміщенні (у комп'ютерному класі або в лінгафонному кабінеті). Якщо такої можливості немає, вчитель може демонструвати навчальний матеріал і закріплювати навички учнів, використовуючи комп'ютер (та проектор), а здійснювати контроль, користуючись роздатковим матеріалом. Завданням учителя є спостереження і контроль за виконанням завдань.

Способи диверсифікації навчального процесу з використанням комп'ютерних засобів навчання можуть бути різноманітними. Зокрема, з метою ефективного вивчення англійської мови доречно використовувати:

- 1) навчальні відеоігри, створені провідними іноземними фахівцями у галузі освіти та комп'ютерних технологій: *LearnEnglishKids* [9];
- 2) спеціалізовані сайти, а саме: *TeachingEnglish* [12], *BBC* [1], *FreePrintablesforTeachers* [6], *SitesforTeachers* [11], *EnglishLearner: EnglishLessonsandTests* [5], *LearnEnglish* [8], *Lingualeo* [10];
- 3) сайти з тренувальними вправами для вивчення граматики: *English 101 Grammar* [3], *English Grammar Online...the fun way to learn English!* [4];
- 4) онлайн-курси: *Coursera* [2], *FutureLearn* [7].

На кожному сайті є відео- та аудіоматеріали, тексти, ігри, які здатні не лише зацікавити, але й підвищити рівень знань учня. Форми роботи з комп'ютерними навчальними програмами на заняттях іноземної мови можуть включати: вивчення лексики; відпрацювання вимови, граматичних структур та часів; навчання письма.

При використанні комп'ютерних навчальних засобів потрібно враховувати наступні фактори:

- 1) використання комп'ютерів та електронних пристроїв має застосовуватися ситуативно та гармонійно поєднуватися зі складовими навчального процесу;
- 2) потрібно підбирати ігри та матеріали, які відповідають темі уроку, здібностям, віковим та іншим особливостям учня;
- 3) учень має більше зосереджуватися на мовленнєвому матеріалі гри, ніж на комп'ютерній графіці чи на факті самого проходження гри;
- 4) вчитель має слідкувати за тим, щоб кількість проведеного за комп'ютером часу не зашкодила здоров'ю дитини.

Отже, учні та студенти ХХІ століття живуть в особливому інтерактивно-ігровому просторі, тому дуже доцільним є створення сприятливого освітнього середовища, використовуючи комп'ютерні засоби навчання. Впровадження інформаційних технологій у навчання значно урізноманітнює процес сприйняття та засвоєння інформації. Завдяки комп'ютеру, Інтернету та мультимедійним засобам навчання учням надається унікальна можливість оволодіння значним об'ємом інформації з її подальшим аналізом і синтезом.

Вивчення іноземної мови, застосовуючи комп'ютерні засоби навчання – це додаткова можливість розширити свій словниковий запас та засвоїти певний граматичний та/або лексичний матеріал. Відеоігри допомагають вчитися на своїх помилках та розвивати розумові здібності. Проте існують можливі негативні наслідки використання таких засобів, що приховані у навмисному маніпулюванні свідомістю людини, нехтуванні допустимими нормами безпечних режимів роботи з комп'ютерними пристроями та обмеженні розвитку вміння висловлювати власну думку (що компенсує комунікативний метод), формуванні егоїзму та індивідуалізму, зниженні почуття взаємодопомоги та колективної роботи. Отже важливо пам'ятати, що комп'ютерні засоби – це лише технічний допоміжний засіб навчання. Для досягнення високих результатів потрібно уміло інтегрувати використання ІКТ у навчальний процес. Використання лише комп'ютера або іншого гаджета не замінить вчителя чи підручник, проте вони зможуть доповнити перевірені часом педагогічні методи новими технологічними рішеннями.

ЛІТЕРАТУРА

1. Мазелис А.Л. Геймификация в электронном обучении [Текст] / А.Л. Мазелис // Вестник Владивостокского государственного университета экономики и сервиса, 2013. – №3(21). – С. 139-142. – (02.10.2017).
2. Granic I., Lobel A., Rutger C.M. The benefits of playing video games / Granic, Isabela, Lobel, Adam, Engels, Rutger C.M.E. // American Psychologist. – No. 69(1), 2014, – Available at: <http://www.apa.org/pubs/journals/releases/amp-a0034857.pdf> . – (07.10.2017).
3. Oxford English Dictionary [Electronic Resource]. / Oxford University Press. – Available at:

<https://en.oxforddictionaries.com/definition/gamification>
(02.10.2017).

СПИСОК ДЖЕРЕЛ ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ

1. BBC [Electronic Resource] – Available at: <http://www.bbc.co.uk>.
2. Coursera [Electronic Resource] – Available at: <https://www.coursera.org>. – (07.10.2017).
3. English 101 Grammar [Electronic Resource] – Available at: [\http://lessons.englishgrammar101.com. – (09.10.2017).
4. English Grammar Online the fun way to learn English! [Electronic Resource] – Available at: www.ego4u.com. – (09.10.2017).
5. EnglishLearner: EnglishLessonsandTests [Electronic Resource] – Available at: www.englishlearner.com. – (12.10.2017).
6. FreePrintablesforTeachers [Electronic Resource] – Available at: www.mes-english.com. – (11.10.2017).
7. FutureLearn [Electronic Resource] – Available at: <https://www.futurelearn.com>. – (10.10.2017).
8. LearnEnglish [Electronic Resource] – Available at: <http://learnenglish.britishcouncil.org/ru>. – (09.10.2017).
9. LearnEnglishKids [Electronic Resource] – Режим доступу : <https://learnenglishkids.britishcouncil.org/en/games>. – (05.10.2017).
10. Lingualeo [Electronic Resource] – Available at: <https://lingualeo.com/ru>.
11. SitesforTeachers [Electronic Resource] – Available at: <http://www.sitesforteachers.com>. – (06.10.2017).
12. TeachingEnglish [Electronic Resource] – Available at: <http://www.teachingenglish.org.uk>. – (09.10.2017).

Криницька О.І.

Івано-Франківський національний медичний університет

ДІАЛОГІЧНА ВЗАЄМОДІЯ ПЕРСОНАЖІВ У ДРАМІ КРІЗЬ ПРИЗМУ КОМУНІКАТИВНИХ СТРАТЕГІЙ

Комунікативна стратегія (КС) персонажа у драмі розгортається імпульсом його глобальної інтенції в умовах комунікативного сприяння чи «спротиву» партнера комунікації й охоплює інтерактивний відрізок тексту в рамках ініціальної (яка розв'язує комунікативну взаємодію) і фінальної (що знаменує досягнення або