

Сумський національний аграрний університет

Крекотень Олена

**ТРЕНДИ У ВИВЧЕННІ ІНОЗЕМНИХ МОВ СТУДЕНТАМИ
ТЕХНОЛОГІЧНИХ СПЕЦІАЛЬНОСТЕЙ: ВІД ІГРОВОГО ПІДХОДУ ДО
ГЕЙМІФІКАЦІЇ**

Студенти вищих навчальних закладів технологічного напрямку освіти в Україні потребують найсучасніших педагогічних технологій та досвідчених педагогів, бо саме їм доля висунула завдання відбудувати та поновити технічну міць країни, якій завдала збитків російська агресія. Знання іноземних мов у цьому контексті не лише мають пріоритет, але й виступають необхідним базовим елементом у формуванні висококваліфікованого спеціаліста сильної європейської України. Поєднання вивчення іноземної мови та ігрових технологій є тим оптимальним шляхом, що змусить досвідченого педагога досягти навчальної мети та зберегти мотивацію студента до навчання. Окреслення такого шляху визначає актуальність дослідження, а розробка можливостей гейміфікованого навчання студентів технологічних спеціальностей – його мету.

Серед чисельних визначень поняття «ігрової технології» оберемо формулювання Т.К.Полонської, яка розглядає її як «системний засіб організації навчання, спрямований на оптимальну побудову освітнього процесу та реалізацію його завдань»[1, с.319]. Виходячи з цього, мусимо впевнити, що оптимальним освітнім процес робить збільшення мотивації студента у якості результату використання викладачем ігрових технологій. Особливо це стосується нового навчального матеріалу, який краще опановують саме вмотивовані студенти[2, с.154]. Н.М.Тимощук проводила дослідження впливу ігрової форми на вивчення нової фахової термінології та довела, що кожен п'ятий респондент віддає перевагу саме їй у курсі

дисципліни «Іноземна мова професійного спрямування» [2, с.156]. Реалізацію навчальної гри Т.К.Полонська пов'язує з певною послідовністю: спочатку визначається форма ігрового завдання для здійснення визначеної дидактичної мети, потім правила гри для освітньої діяльності, у якості засобу використовується навчальний матеріал, нарешті, ігровий результат визначається як успішне виконання дидактичного завдання[1, с.320]. Викладачеві технологічного вищого навчального закладу слід дотримуватись такої послідовності у процесі підготовки та проведення гри. Н.Онищенко визначила основні особливості педагогічних ігор для дорослих: імпровізація та умовність ситуацій; соціальний характер, експектації (рольові очікування), стимулювання спілкування, прив'язка до певного часу, розгалужена система оцінювання[3, с.262]. Дисципліна «Іноземна мова професійного спрямування» у технологічних вищих навчальних закладах має можливість застосовувати імітаційні ділові ігри задля відтворення специфіки професійної діяльності, ток-шоу технології у вигляді структурованих дискусій, ігри-вправи типу кросвордів, ребусів чи вікторин[3, с.264], «мозкові штурми», «незакінчені речення», «судове слухання», «мікрофон» тощо[2, с.154].

Гейміфікація навчального процесу іноземної мови – це відмінний від ігрових технологій педагогічний прийом, що визначається як «інтеграція ігрової механіки, естетики та ігрового мислення ... в неігрові контексти» [4, с.56]. Основна відмінність гейміфікації у тому, що весь навчальний процес трансформується у педагогічну гру, використовуючи елементи для мотивації та стимуляції активності студентів, зазвичай за допомогою системи заохочень чи відповідності певним рівням, у той час, як ігрові технології вживаються для отримання знань або навичок[4, с.57].

Отже, визначимо основні переваги гейміфікації курсу іноземної мови для студентів технологічних спеціальностей: наявність цифрового

вираження результатів у якості стимулів до навчання, додавання елементів розваги до технічного освітнього контенту, швидкий зворотній зв'язок, персоналізований навчальний досвід. Серед недоліків процесу гейміфікації можна назвати потребу в ґрунтовній предметній підготовці: створення бєджів, таблиць, ведення рейтингу тощо, та розподіл учасників на лїдерів і тих, хто не досяг мети, що не зовсім відповідає освітнім намірам при вивченні іноземних мов[4]. Переваги та недолїки мають бути досліджені бїльш широко науковими експериментами, але все ж візьмемо на себе смїливїсть назвати гейміфікацію одним з трендів у вивченні іноземної мови студентами технологїчних вищих навчальних закладів.

СПИСОК ДЖЕРЕЛ

1. Полонська Т.К. Сутність ігрових технологій у навчанні іноземних мов учнів початкової школи на компетентнісних засадах. *Проблеми сучасного підручника*. 2018. №20. С.317-327
2. Тимощук Н.М. Ігрові форми на заняттях з іноземної мови як засіб підвищення мотивації студентів до вивчення економічного вокабулярію. *Економіка. Фінанси. Менеджмент: актуальні питання науки і практики*. 2019. №2. С.151-161
3. Онищенко Н.П. Застосування ігрових технологій під час викладання педагогічних дисциплїн у вищій школі. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2021. №35. Т.4. С.260-267. DOI <https://doi.org/10.24919/2308-4863/35-4-39>
4. Furdu Iu., Tomozei C., Köse U. Pros and Cons Gamification and Gaming in Classroom. *BRAIN: Broad Research in Artificial Intelligence & Neuroscience*. 2017. Vol. 8, № 2. P. 56–62. URL: <http://www.edusoft.ro/brain/index.php/brain/article/view/689/776> (last access: 13.06.2022).

ВІДОМОСТІ ПРО АВТОРА

Крекотень Олена Валентинівна – старший викладач кафедри іноземних мов Сумського національного аграрного університету