

# ВИЩА ОСВІТА УКРАЇНИ. У КОНТЕКСТІ ІНТЕГРАЦІЇ ДО ЄВРОПЕЙСЬКОГО ОСВІТНЬОГО ПРОСТОРУ

IV (64) том

Новітні засоби навчання і виховання, проблеми  
впровадження та стандартизації

BOLOGNA

**ВИЩА ОСВІТА УКРАЇНИ  
У КОНТЕКСТІ ІНТЕГРАЦІЇ  
ДО ЄВРОПЕЙСЬКОГО ОСВІТНЬОГО  
ПРОСТОРУ**

УДК 378-044.247(477:4)  
ББК 74.58(4Укр)+74.58(4)  
В 55

Рекомендовано Вченого радою  
ДВНЗ "Переяслав-Хмельницький державний педагогічний університет імені Григорія Сковороди"  
Протокол № 7 від 15 березня 2015 р.

Видання здійснено за сприяння Міжнародної Експертної Агенції  
"Консалтинг і Тренінг" та Східно-Європейського Інституту Психології



**Редакційна колегія випуску:**  
Кремень В.Г., Савченко О.Я., Маноха І.П., Ляшенко О.І., Коцур В.П.,  
Рик С.М., Вашуленко М.С., Бех І.Д., Калмикова П.О.

**Відповідальний редактор випуску:**  
Маноха І.П., доктор психологічних наук, професор

**Гуманітарний вісник** ДВНЗ "Переяслав-Хмельницький державний педагогічний університет імені Григорія Сковороди" – Додаток 1 до Вип. 36, Том IV (64) : Тематичний випуск "Вища освіта України у контексті інтеграції до європейського освітнього простору". – К.: Гнозис, 2015. – 586 с.

**Humanitarian Bulletin** SU "Pereyaslav-Khmelnitsky Pedagogical University by H.Skovoroda" – Supplement 1 to Vol. 36, Volume IV (64): Thematic Issue "Higher Education in Ukraine in the context of integration into the European educational space." – K.: Gnosis, 2015. – 586 p.

Збірник затверджено постановою Президії ВАК України  
з психологічних та філософських наук від 14.04.2010 №1-05/3,  
з педагогічних наук від 06.10.2010 №3-05/6.

У тематичному випуску вміщені наукові статті фахівців з питань вищої освіти, присвячені актуальній проблемі входження України до європейського освітнього простору.  
Перспективи євроінтеграційних процесів у сфері вищої освіти, вимоги Болонського процесу та питання готовності України відповісти цим вимогам, моніторинг якості освіти, стандарти європейського освітнього простору та завдання, що стоять перед вищою освітою України сьогодні - ось далеко не повний спектр проблем та питань, до висвітлення та спроб розв'язання яких звертаються автори випуску. У центрі уваги також питання управління якістю освіти, перспективи запровадження механізмів сучасного освітнього менеджменту а також - умови й напрями оптимізації та розвитку вищої освіти України в сучасних умовах. Для фахівців-освітян, науковців, дослідників психолого-педагогічних та управлінських проблем розвитку освітньої справи в Україні та за її межами.

**ISBN 978-966-2760-18-7**  
**ISBN 978-617-7380-05-3**

- © Переяслав-Хмельницький ДПУ ім. Г. Сковороди, 2015 р.
- © Східно-Європейський Інститут Психології, 2015 р.
- © Міжнародна Експертна Агенція "Консалтинг і Тренінг", 2015 р.
- © Видавництво "Гнозис", 2015 р.
- © Видавництво «Друкарський двір Олега Федорова», 2015 р.

**ТЕМАТИЧНИЙ ВИПУСК**

**ВИЩА ОСВІТА УКРАЇНИ  
У КОНТЕКСТІ ІНТЕГРАЦІЇ  
ДО ЄВРОПЕЙСЬКОГО  
ОСВІТНЬОГО ПРОСТОРУ**

Додаток 1 до Вип. 36, том IV (64), 2015 р.

**Тематичні рубрики випуску:**

Болонський процес і перспективи розвитку вищої освіти  
в Україні, Європі та світі

Управління якістю освіти: стандартизація та інноваційність

Моніторинг якості освіти: засоби, технології та перспективи

Сучасний освітній менеджмент: економічні, організаційні та психологічні  
засоби реалізації в Україні, Європі та світі

Філософія та психологія освіти

**Новітні засоби навчання: проблеми впровадження та стандартизації**

Послідовність загальної середньої та вищої освіти  
як європейський стандарт

Психолого-педагогічні та організаційні умови запровадження європейськ  
стандартів вищої освіти в Україні

Освіта. Культура. Глобалізація: виклики сьогодення

**Болонський процес і перспективи розвитку вищої освіти  
в Україні, Європі та світі**

**Управління якістю освіти: стандартизація та інноваційність**

**Моніторинг якості освіти: засоби, технології та перспективи**

**Сучасний освітній менеджмент: економічні, організаційні та психологічні  
засоби реалізації в Україні, Європі та світі**

**Філософія та психологія освіти**

**Послідовність загальної середньої та вищої освіти  
як європейський стандарт**

**Новітні засоби навчання: проблеми впровадження та стандартизації**

**Психолого-педагогічні та організаційні умови запровадження європейських  
стандартів вищої освіти в Україні**



**The Bologna process and prospects of higher education  
in Ukraine, Europe and the world**

**Management for the quality of education: experience and innovations**

**Monitoring the quality of education: tools and technologies**

**Modern means of training and education:  
problems of implementation and standardization**

**Philosophy and Psychology of Education**

**The sequence of secondary and higher education as a European standard**

**Modern educational management: economic, organizational and psychological  
means implementation in Ukraine, Europe and the world**

**Psychological, educational and organizational conditions for the implementation  
of European standards of higher education in Ukraine, Europe and the world**

# **Новітні засоби навчання: проблеми впровадження та стандартизації**

## ЗМІСТ

### Новітні засоби навчання: проблеми впровадження та стандартизації

АЛЕКСАНДРОВА К. В., СІНЧЕНКО Д. М., ЛЕВІЧ С. В., МАКОЇД О. Б.,

Використання інформаційних технологій у викладанні дисципліни  
«Біологічна хімія» на фармацевтичних факультетах Запорізького державного  
 медичного університету.....

8

ANTYPENKO L., Analysis of the motivation methods to improve first-year medical and  
second-year pharmaceutical faculties students' studying .....

17

АРІСТОВА Н.О., Переваги і перспективи впровадження відкритих освітніх  
електронних ресурсів у процес професійної підготовки майбутніх філологів.....

24

АРТЬОМЕНКО В.В., ЄЛЬЧАНІНОВА С.І., СЕМЧЕНКО С.С.,  
ЄГОРЕНКО О.С., НОВІКОВ Д.А., НОСЕНКО В.М.,  
Роль психологічних тренінгів у симуляційному навчанні .....

32

БАЛАЛАЄВА О. Ю., Негативні аспекти електронних засобів навчання .....

40

БОРДЮГ Н.С., Добір технічних засобів навчання курсу «Моніторинг довкілля» для  
підготовки майбутніх екологів .....

49

БОТУЗОВА Ю., Деякі аспекти викладання теми «Стійкість розв'язків систем  
диференціальних рівнянь» з використанням математичного пакету Maple .....

59

БУСЛЕНКО О.М., Використання новітніх технологій у процесі підготовки майбутніх  
фахівців з дизайну у ВНЗ .....

71

ВАСИЛЕНКО О.В., Застосування інноваційних технологій та методів навчання  
при підготовці фахівців до реінжинірингу бізнес-процесів закладів ресторанного  
господарства .....

79

ВАСИЛЬЄВА-ХАЛАТНИКОВА М. О., Особливості підготовки  
та проведення семінарського заняття як шлях професійного удосконалення  
викладача вищої школи .....

89

ВІЗІР І. В., Застосування кейс-методу у процесі вивчення нервових хвороб .....

98

ВРУБЛЕВСЬКА С.В., Інтерактивні технології у системі навчання іноземних  
студентів на кафедрі госпітальної педіатрії .....

107

ГАНУСОВСЬКА І. В., Проблеми вибору освітніх технологій.....	115
ГАУРЯК О.Д., Руханка, гра та заняття спортом як провідні засоби фізичного виховання дітей і молоді у педагогічній системі г. ващенка .....	122
ГЕЙЛИК А. В., Деякі кореляційно-регресійні моделі оптимізаційних задач.....	133
ГЕЙЧЕНКО К. І., Основные признаки коммуникативности иноязычных упражнений.....	142
ГОНЧАРУК В. А., Підготовка майбутнього вчителя до застосування інтерактивних технологій навчання на уроках українського народознавства .....	150
ГРИБ'ЮК О.О., Когнітивна теорія комп'ютерно орієнтованої системи навчання природничо-математичних дисциплін та взаємозв'язки вербальної і візуальної компонент .....	158
ГРИЦЕНКО Н. Л., Кейс-метод як форма інтерактивного навчання при вивченні фізико-технічних відкриттів в курсі медичної та біологічної фізики .....	175
ГУСЛЕНКО І.Ю., Використання методу «case study» у навчанні іноземних мов для активізації пізнавальної професійно-спрямованої діяльності студентів .....	182
ДОВБНЯ С., Трансформації програмово-методичного забезпечення ігрової діяльності дітей дошкільного віку (друга половина ХХ – початок ХХІ століття) .....	189
ДРОЗДОВИЧ Н. Ю., Використання рольової гри при викладання англійської мови професійного спрямування .....	203
ДРУЖИНІНА І.А., Роль соціально-психологічного тренінгу в процесі формування професійної ідентичності майбутніх психологів .....	212
ЖАРОВА О. В., Застосування інформаційних технологій у вивченні дисциплін циклу математичної, природничо-наукової підготовки у студентів-радіотехніків .....	220
ZEMLIANSKA N., Application of blended learning in teaching foreign languages at high school ..	228
КОЛОМІЄЦЬ Т.В., Дидактичні принципи використання інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ) у процесі викладання гуманітарних дисциплін на фармацевтичному факультеті Національного медичного університету імені О.О. Богомольця .....	237
КОНОНЕЦ Н. В., Інформаційна система «Електронні засоби навчання» як ефективний інструмент організації ресурсно-орієнтованого навчання студентів.....	245
КРИВОНОС О.М., Науково-дослідна робота в системі підготовки здобувача вищої освіти за напрямом підготовки 6.040302 «Інформатика*» .....	252
КРІВЦОВ В.В., КОЗЯР М.М., Застосування інтерактивних методів навчання при викладанні нарисної геометрії в умовах скорочення навчальних годин .....	261
ЛЕХНІЦЬКА С.І., Організаційні і методичні аспекти підвищення ефективності викладання дисципліни «Латинська мова і основи медичної термінології» студентам-іноземцям англомовної форми навчання у вищих медичних закладах .....	272

<b>ЛОБОДА В.В.,</b> До питання формування ефективного інтернет-середовища для організації електронного навчання .....	282
<b>ЛОГВІНЕНКО В.Г.,</b> Професійно-спрямоване засвоєння VBA excel студентами-тваринниками.....	290
<b>МАКСІМОВА Л., БИКОВА О.,</b> Використання інформаційних технологій у початковій школі-важлива умова становлення нової системи освіти.....	301
<b>МАЛИХІН О. В.,</b> Консультування як метод і консультація як форма організації навчання на дослідній основі у вищій школі .....	310
<b>МАТИЙЧУК К.Д.,</b> Підготовка студентів факультету комп'ютерних систем і технологій до самостійної роботи з англійською мовою в умовах запровадження європейських стандартів вищої освіти в Україні .....	318
<b>МИРОШНИЧЕНКО О.А.,</b> Сучасні підходи комунікативно-орієнтованого навчання інтенсивної методики вивчення англійської мови в навчальних закладах .....	328
<b>МУЛІНА Н.І.,</b> Використання технологій WEB 2.0 в курсі дистанційного навчання англійської мови.....	339
<b>NIZHEGORODTSEV V. O., SVYRYDENKO V. Y.,</b> Media of business processes optimization with the ERP-system «galaxy» in training specialists of financial and economic profile .....	350
<b>ОНИЩЕНКО Т. Є., РЯБОКОНЬ О. В.,</b> Когнітивні освітні технології в організації навчального процесу .....	359
<b>ПАУСТОВСЬКА М. В.,</b> Аналіз і оцінка результатів експериментального навчання майбутніх учителів німецької мови творчого монологу засобами театральної педагогіки .....	367
<b>ПІНСЬКА О.Л.,</b> Особистісно орієнтоване навчання як новітня педагогічна технологія.....	375
<b>ПЛАХОТНЮК Н.П.,</b> Навчально-ігрове проектування у навчанні англомовного професійно орієнтованого спілкування студентів-журналістів.....	383
<b>ПОДКОРИТОВА Л. О.,</b> Тренінгове заняття «люобов як самопізнання» як засіб сприяння самопізнанню особистості .....	393
<b>ПРОКОПЧУК О.І.,</b> Використання мобільних технологій в дистанційному навчанні .....	406
<b>ПУЗИРЬОВ В.Є.,</b> Новації у викладанні вищої математики: застосування інформаційно-комунікаційних технологій .....	414
<b>САДОМОВ А.С.,</b> Застосування методу мозкового штурму при викладанні дисципліни «Внутрішня медицина» студентам 5 курсу.....	422
<b>СИВОЛАП В.В., ЛИХАСЕНКО І.В., АВРАМЕНКО Н.Ф., ОЛІЙНИК О.І., ПОЛІВОДА С.В.,</b> Впровадження інформаційних технологій у навчальний процес на кафедрі пропедевтики внутрішніх хвороб .....	432

СОЛОМАХА А. В., До питання гейміфікації навчання іноземних мов.	440
ТАРАН Н.Ю., КОСИК О.І., ПАНЮТА О.О., ВОЙЦЕХІВСЬКА О.В., СМОЛЯ А.Л., СМІРНОВ О.Є., Інноваційні підходи до викладання фізіології рослин у світлі сучасної європейської освіти.	448
ТИМЧУК І. М., Структура гуманістично спрямованої особистості майбутнього фахівця-еколога	448
ТИТАРЕНКО Н.Є., РАК Л. О., Методика викладання теми «Поверхні II порядку» в курсі аналітичної геометрії	457
ТКАЧУК Т.Л., Особливості застосування тренінгу в роботі викладача вищої школи	472
УСАЧОВА О.В., Роль інформаційної складової при викладанні дисципліни „Дитячі інфекційні хвороби”	481
ЧХАЛО О.М., Методика викладання аналітичної хімії на фармацевтичному факультеті з використанням інформаційних технологій	490
ШАЛОВА Н.С., Використання критичного мислення для навчання аудіюванню на заняттях з англійської мови у технічному вузі	499
ШЕВЧЕНКО О. П., Педагогічна рефлексія як основа змісту навчання викладачів ВНЗ іноземній мові з використанням кейс-методу	507
ШЕВЧУК С. В., Використання проектного методу для розвитку творчих здібностей студентів-видавців	515
ШЕНДЕРУК О., Інновації в системі сучасної вітчизняної вищої освіти	525
ШЕПЕЛЕНКО Т.Л., Ігрові технології навчання в підготовці студентів економічного вищого навчального закладу до професійної діяльності	533
ШМІДТ В.В., Проблеми та переваги побудови відкритого інформаційно-освітнього веб-орієнтованого середовища	543
ЮНЧИК В.Л., Модель змішаного навчання математики з використанням системи Geogebra	550
ЯЩИШИНА Ю., Впровадження інтерактивних методів навчання у процес професійної підготовки менеджерів	559
	568

СОЛОМАХА А. В.,  
кандидат філологічних наук,  
Київський університет імені Бориса  
Грінченка, м. Київ, Україна

## ДО ПИТАННЯ ГЕЙМІФІКАЦІЇ НАВЧАННЯ ІНОЗЕМНИХ МОВ

У статті уточнюється поняття «гейміфікація навчання», окреслюються перспективи гейміфікації процесу навчання іноземних мов у загальноосвітніх навчальних закладах, розглядаються існуючі on-line сервіси навчання іноземним мовам з використанням гральних механік, доводиться мотивайційні можливості використання цієї технології, що сприятиме розвитку іншомовної комунікативної компетентності учнів на всіх мовних рівнях та у рецептивних та репродуктивних видах іншомовленнєвої діяльності. У статті доводиться, що гейміфікація навчання іноземних мов наблизить освітній процес до потреб сучасних школярів.

**Ключові слова:** іноземна мова, технології навчання, гейміфікація, мотивація, ігрові механіки.

В статье уточняется понятие «геймификация обучения», обозначаются перспективы геймификации процесса обучения иностранному языку в общеобразовательных учебных заведениях, рассматриваются существующие сервисы обучения иностранным языкам, которые используют игровые механики, доказываются мотивационные возможности этой технологии, которая будет способствовать развитию иноязычной коммуникативной компетентности учеников на всех языковых уровнях и в рецептивных и репродуктивных видах речевой деятельности. В статье доказано, что геймификация обучения иностранным языкам приблизит образовательный процесс к потребностям современных школьников.

**Ключевые слова:** иностранный язык, технологии обучения, геймификация, мотивация, игровые механики.

The article clarifies the concept of «gamification of learning», denoted by the prospects gamification process of foreign language teaching in secondary schools, are considered existing services of

УДК 372.881.111.22

*teaching foreign languages that use game mechanics, proved motivational potential of this technology, which will contribute to the development of foreign language communicative competence of students at all language levels and receptive and reproductive forms of speech activity. It is proved that the gamification of learning foreign languages will bring the educational process to the needs of today's students.*

**Key words:** *foreign language learning technology, gamification, motivation, game mechanics.*

Спроби перетворення навчання у гру відбуваються протягом десятліть. При навчанні іноземній мові у початковій школі гра як вид навчальної діяльності використовується майже на кожному уроці: починаючи від пісень, що сприяють вивченю алфавіту певної іноземної мови, до використання у подальшому складних мнемічних засобів, що сприяють кращому запам'ятовуванню мовних одиниць різних рівнів. З метою підвищення мотивації учнів вчитель іноземної мови у початковій школі, а особливо у перших класах, нагороджує школярів смайліками, наліпками, або навіть внутрішньокласними грошима, які можна витрати на влаштованому в кінці навчального року ярмарку.

Саме тому останніми роками ідея ігрофікації, або в осучасненій термінології гейміфікації, набула нового наповнення, що пов'язано як з широким розповсюдженням Інтернету та комп'ютерних ігор, так і з виходом ігор в on-line, розвитком мобільних додатків та популярністю соціальних мереж. Сучасні технології дозволяють грatisя всюди та у будь-який час. Саме тому передові методисти та вчителі зрозуміли, якщо дітям цікаві комп'ютерні ігри, необхідно залучити ці технології в освітній процес.

Аналіз попередніх досліджень. Сучасна система навчання не захоплює дітей. Часто оцінки не мотивують школярів, тому їм потрібні інші близькі для їхнього розуміння стимули, які надають новітні технології. Нові шляхи відкриває для навчання іноземними мовам процес гейміфікації освітнього процесу. За оцінкою автора книги «*Reality Is Broken: Why Games Make us Better and How they Can Change the World*» Джейн Макгонал, у 2015 році ринок гейміфікації різних галузей досягне \$15 млрд., тобто можна стверджувати, що вона стане частиною всіх сфер діяльності людини, у тому числі й освіти [11].

Гейміфікації як вид організації навчального процесу безпосередньо стосується технологій навчання. Проте внаслідок того, що робляться лише перші кроки її застосування, наукових досліджень та розвідок, присвячених цьому питанню, досить невелика кількість. Проте вже є певна кількість матеріалів, які узагальнюють досвід вчителів-практиків, які почали застосову-

вати гральні механіки на своїх уроках та намагаються поділитися результатами їх використання. Це роботи Майкла Барбера, Джейн Макгонігел, Дональда Кларка, Лі Шелдон, Кевіна Вербаха, Мачей Ласковські та ін.

Так, на думку Джонатон Рейнхардт, доцента кафедри англійської мови/лінгвістики та одного з керівників проекту з використання ігор для навчання в Арізонському університеті, гейміфікація є новими терміном для позначення давно відомого підходу до навчання [10, с.161]. Адже певною мірою навчання вже гейміфіковане: якщо учень правильно зробив завдання, він отримує гарну оцінку, якщо неправильно – погану. Наприкінці кожного навчального року відбувається перехід на наступний рівень, тобто в наступний клас. Проте у сучасних умовах цей механізм дає збій: учні все більше часу проводять за on-line-іграми та в соціальних мережах, навіть під час уроків, часто не слухаючи вчителя. Відповідно, необхідно змінити та осучаснити навчальний процес відповідно до змін, що стали наслідком тотальної мобільності та інтерактивності сучасних школярів. Адже гральні механіки дозволяють збільшити мотивацію учнів та ефективність їх навчання, стимулюють виконання вправ, розвиваючи необхідні навички та вміння. Складна та нецікава вправа може стати захоплюючою, якщо просто додати «нагороди» за її виконання та мати можливість продемонструвати своє зростання іншим.

Впровадження гральних механік у процес навчання підвищує мотивацію учнів до самостійного вивчення матеріалу та формує практичні навички. Так, Трэйсі Сіцман, доцент університету Колорадо, Школа бізнеса Денвера, констатує: після навчання, побудованого на гральних симулаторах, самостійність студентів виявилася вищою на 20 %, декларативні знання – на 11%, знання технологічних процесів – на 14%, а здатність запам'ятовувати – на 9%, порівняно з учасниками контрольної группи [3].

Звичайно, що успіх впровадження інноваційних технологій взагалі, а гейміфікації процесу навчання зокрема, залежить від правильного з методичної точки зору їх застосування, адже метою будь-якої нової технології є подолання недоліків сучасної освітньої системи та наближення її до потреб сучасних учнів.

Вперше комп’ютерна рольова гра Classcraft для освітньої програми була запропонована у 2013 році американським вчителем фізики Шоном Янгом [12], в якій за виконання навчальних завдань вчитель розподіляє «бали досвіду» та дає бонуси учням. Основною метою запровадження Classcraft були підвищення мотивації учнів, розвиток командної взаємодії та контроль поведінки. Його ідея та практичні напрацювання спричинили справжній вибух у педагогічному та учнівському середовищі. Протягом останніх років Classcraft почала широко застосовуватися вчителями США, Європі та Азії, які у своїх відгуках підkreślують ефективність застосування гейміфікації як у засвоєнні

навчального матеріалу, навіть «важкими» учнями, так і психологічному розкриттю школярів у процесі гри-навчання у командні.

Виділення не вирішених раніше частин загальної проблеми. Безперечним є те, що процес тотальної гейміфікації освітнього процесу, це лише питання часу. Проте в українському освітньому просторі, зокрема у методиці навчання іноземних мов, цей процес ще не розпочато. Тому метою нашої статті є уточнення змістового наповнення терміну «гейміфікація» та окреслення можливостей використання цієї технології у процесі навчання іноземним мова у середніх та вищих навчальних закладах.

Виклад основного матеріалу. Гейміфікація (геймізація, ігрофікація) певного виду діяльності – це «залучення елементів гри, гральних механік та грального середовища в негральніх умовах» [2]. Прибічники гейміфікації пропонують максимально інтегрувати гральні елементи у повсякденне життя з метою залучення найбільшої кількості людей.

Слід зауважити, що проста навчальна гра як засіб та гейміфіковане навчання не є синонімічними поняттями. Навчальна гра часто є певним етапом уроку іноземної мови для полегшення засвоєння певного матеріалу, наприклад, вивчення абетки. Технологія гейміфікації навчання передбачає цілісну структуру з метою, наприклад, вивчити іноземну мову на певному рівні. Основний принцип гейміфікації – забезпечення отримання постійного, вимірюваного зворотного зв'язку від учня, що забезпечить можливість динамічного корегування навчального процесу, і, як наслідок, швидке засвоєння навчального матеріалу [1, С.14.].

Гейміфікація передбачає інтегрованість з традиційними засобами навчання таким як, підручники, відео, слайд-лекції, семінари, тренінги, практичні заняття моделювання життєвих ситуацій тощо. «Гейміфікація – це техніка, що дозволяє покращити якість навчання, її головною метою є зробити регулярне навчання цікавішим та більш захоплюючим» [4]. Це є вимогою сучасного світу, адже сучасний школяр приходить у перший клас вже ІКТ-компетентним. Психологи говорять про так зване ігрове покоління Y, для якого комп’ютерні технології та Інтернет, мобільні додатки та ігри, соціальні мережі тощо є невід’ємною, повсякденною частиною його життя. Тому можна стверджувати, що гейміфікацію навчання неможливо оминути, адже девізом нового покоління Y є слова: «Ніхто не відкладає гру на завтра. Краще пограти сьогодні, а завтра ще раз!» [9].

Навчання взагалі, а іноземним мовам зокрема, повинно відповідати не тільки інтересам дітей, а використовувати усі можливі засоби, щоб мотивувати їх вчитися краще. Тому можна констатувати, що гейміфікація навчання – це надсучасна технологія, яка наблизить процес навчання до інтересів сучасного учня та дозволить йому почуватися конкурентоспроможним, здатним вирі-

шити будь-які навчальні та позанавчальні завдання, виховає самостійність та відповідальність не тільки за власні здобутки, а й цілої команди.

Як вже зазначалося, впровадження та використання гральних механік повинно ґрунтуватися на педагогічних та методичних засадах, тому що це технологія, а не мета навчання. Програмне забезпечення, що використовується в процесі гейміфікації навчання повинно відповісти наступним вимогам:

- Поетапна подача інформації;
- Принцип поступового ускладнення, адже як надмірна складність, так і прості завдання, можуть знизити мотивацію;
- Принцип опори на методику певного предмету, що дозволяє перетворити складний шлях в прості та зрозумілі кроки;
- Головоломки;
- Миттєвий зворотній зв'язок, що відображається ;
- «Перфекціонізм», або прогресбар: щоб пройти випробування треба, щоб рівень подібності результату та зразку був вищим за 90%;
- Міні-ігри;
- Рейтинги та заохочення;
- Відкриті профілі [9].

Усі наведені вимоги з методичної точки зору цілком відповідають принципам навчання іноземним мовам, викладання якої, згідно з новим Державним стандартом України, починається з 1 класу. Проте у загальноосвітній середній школі передбачено надзвичайно невелику кількість годин з іноземної мови на тиждень, наприклад, у 1 класі це лише 1 година. Саме тому, впровадження технології гейміфікації навчання іноземних мов вважаємо цілком вправданим та необхідним, адже враховуючи відсутність внутрішньої мотивації при вивченні ІМ у молодших школярів саме така сучасна технологія стимулюватиме їхню самостійну роботу. Так ефективним буде: навчання елементів системи мови на фонетичному, лексичному та граматичному рівні; навчаннярецептивним видам мовленнєвої діяльності (аудіюванню, читанню, письму); навчання репродуктивним видам мовленнєвої діяльності (переклад з рідної мови на іноземну).

Весь опрацьований самостійно за допомогою комп’ютерної гри навчальний матеріал використовується далі на уроці з метою розвитку іншомовних продуктивних видів мовленнєвої діяльності учнів.

Отже, побудова навчального плану як пригодницької гру з різними рівнями складності для певного завдання, проведення зуроків вигляді квестів, розробка кількох способів (шляхів навчання), за допомогою яких можна досягти однакової мети, дозволить вивчити необхідні лексичні одиниці, виробити граматичні навички та вміння, ознайомити з соціокультурними особливостями країни, мова якої вивчається, підготувати до безпосередньої

комунікації на уроці. Використання системи оцінок у балах, які нараховуються за продемостровані вміння та навички, які ґрунтуються на основі пройденого рівня та активність на заняттях, введення системи заохочень, наприклад у вигляді бейджів, за виконання завдання без помилок з першого разу чи за тиждень спілкування в класі виключно іноземною мовою, видача заохочувальних карток за вивчене слово чи отримання імунітету на випадок помилки в наступному завданні, побудова рейтингу учнів за різними видами практичних умінь та навичок, – все це слугуватиме зовнішньою мотивацією вивчення іноземної мови, що врешті призведе й до формування внутрішньої мотивації у середній та старшій школі.

Залишається лише питання готовності наших вчителів початкової школи та іноземної мови до процесу гейміфікації освіти, адже школярі, на нашу думку, вже готові. Сучасна українська загальноосвітня школа часто не готова й технічно до цього процесу.

Проте на сьогодні існує кілька сервісів навчання іноземній мові на гральній механіці, які можуть бути застосовані для початку процесу гейміфікації навчання іноземних мов у початковій школі. Для молодших школярів це, насамперед, Lingualeo [7]. Навчання починається з карти подорожі, завдяки чому створюється загадковий світ з левенятком Лео. Нові уроки відкриваються лише після повного засвоєння попереднього. Всі дії, наприклад виконання певного завдання, читання тексту, у разі успішного виконання винагороджуються «фрикадельками», які є левеня. Потім якщо той, хто успішно вивчає англійську мову, просувається на вищій рівень, на якому винагородою є одяг для Лео. Отже успіх подорожі залежить від кожного учня особисто. Статистика та шкала прогресу кожного учня відображається у його профілі, який бачать усі, хто також вивчає англійську мову одночасно. Це мотивує займатися краще та конкурувати з друзями, намагатися перейти на вищий рівень. Отже, цю on-line гру вчитель іноземної мови у початковій школі може використовувати при навчанні англійської мові як матеріал для самостійної, або домашньої роботи.

Інша гра Duolingo [6] надає можливість вивчати іноземну мову безкоштовно on-line та за допомогою мобільних телефонів. Навчання проходить в ігровій формі та поетапно. Цей мобільний додаток визнано у 2013 році Apple найкращим додатком року для iPhone, а Google – «Найкращим з найкращих» Android-додатків. Цікавим для вивчення іноземних мов є також сервіси LingQ [8], Anki [5] (15 мов).

Зазначені сервіси можна розглядати лише як приклади застосування технології гейміфікації навчання іноземній мові у загальноосвітніх навчальних закладах України в принципі. Для повноцінного впровадження цієї надсучасної технології в систему навчання іноземним мовам, безумовно, необхідно

узгодження з Державним стандартом та навчальними програмами з іноземних мов, технологічні та технічні можливості кожної школи та всієї системи освіти України, готовність та спроможність вчителів іноземних мов застосовувати щоденно цю технологію тощо.

Висновки. Безумовно, що повністю відмовитися від освітніх традицій неможливо та немає жодного сенсу. Проте модернізація технологій навчання повинна відбуватися постійно. Найкращим на сучасному етапі рішенням є активне поєднання освіти з інноваційними технологіями та методиками. Тому гейміфікація навчання взагалі, а іноземних мов зокрема, це найближче майбутнє освітнього процесу, адже сучасна освітня парадигма якого зорієнтована насамперед на інтереси та можливості школяра, а сучасний учень повністю готовий до цієї нової технології вже у 1 класі.

З методичної точки зору гейміфікація навчання сприятиме підвищенню мотивації учнів, розвитку практичних навичок та вмінь на усіх мовних рівнях, розвитку рецептивних та репродуктивних видів мовленнєвої діяльності тощо.

#### **Список використаних джерел:**

1. Малезис, А.Л. Геймификация в электронном обучении / А.Л. Малезис // Вест. Владивост. ун-та. Территория новых возможностей. – 2013 – №1 – С.14.
2. Стамблер, М. I. Игровые технологии в гражданских приложениях и образовании. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://te-st.ru/2012/11/12/gamification-edu-ngo/>.
3. Brown, K. Self-assessment one more time: With gratitude and an eye toward the future / K. Brown, T. Sitzmann // KN Bauer Academy of Management Learning & Education. – 2010 – № 9 – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.ed-today.ru/poleznye-stati/100-mozhet-ligejmifikatsiya-spasti-obrazovanie>.
4. <http://beckermultimedia.typepad.com/weblog>.
5. <https://anki.com>.
6. <https://ru.duolingo.com>.
7. <https://lingualeo.com>.
8. <https://www.lingq.com>.
9. <http://te-st.ru/2015/02/02/meetup-gamification-report/>
10. Reinhardt, J. Digital game-mediated foreign language teaching and learning: Myths, realities and opportunities / Reinhardt, J. // Apprendre les langues à l'université au 21 ème siècle, Paris: Riveneuve, 2013 – p. 161-178.
11. McGonigal, J. Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World / J. McGonigal. – Penguin Press HC, 2010 – 416 p.
12. [www.classcraft.com](http://www.classcraft.com).

**Транслітерація списку використаних джерел:**

1. Malezis, A.L. Gejmifikatsiya v elektronnom obuchenii / A.L. Malezis // Vest. Vladivost. un-ta. Territoriya novyih vozmozhnostey. – 2013 – № 1 – s.14.
2. Stambler, M. I. Igrovye tehnologii v grazhdanskikh prilozheniyah i obrazovanii. [Elektronniy resurs] – Rezhim dostupu: <http://te-st.ru/2012/11/12/gamification-edu-ngo/>.
3. Brown, K. Self-assessment one more time: With gratitude and an eye toward the future / K. Brown, T. Sitzmann // KN Bauer Academy of Management Learning & Education. — 2010 — № 9 — [Elektronniy resurs] – Rezhim dostupu: <http://www.ed-today.ru/poleznye-stati/100-mozhet-ligejmifikatsiya-spasti-obrazovanie>.
4. <http://beckermultimedia.typepad.com/weblog>.
5. <https://anki.com>.
6. <https://ru.duolingo.com>.
7. <https://lingualeo.com>.
8. <https://www.lingq.com>.
9. <http://te-st.ru/2015/02/02/meetup-gamification-report/>
10. Reinhardt, J. Digital game-mediated foreign language teaching and learning: Myths, realities and opportunities / Reinhardt, J. // Apprendre les langues à l'université au 21 ème siècle, Paris: Riveneuve, 2013 – p. 161-178.
11. McGonigal, J. Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World / J. McGonigal. – Penguin Press HC, 2010 – 416 p.
12. [www.classcraft.com](http://www.classcraft.com).

---

А. В. Соломаха, Київський університет імені Бориса Гринченко, Київ, Україна.  
К вопросу геймификации обучения иностранных языков.

A. V. Solomakha, Kiev University named after Boris Grinchenko, Kiev, Ukraine.  
On the question of gamification of foreign languages learning.

E-mail: solomaha.angel@gmail.com