

Список використаних джерел:

1. Бігич, О.Б. (2017). Електронний кейс як засіб формування у майбутніх менеджерів туризму міжкультурної компетентності. *Іноземні мови*, 1, 17-22.
2. Козак, Л.В. (2015). Кейс-метод у підготовці майбутніх викладачів до інноваційної професійної діяльності. *Освітологічний дискурс*, 3 (11), 153 –160.
3. Подосиннікова, Г. І. (2012). Методична характеристика інтерактивного навчання іноземних мов. *Педагогічний процес: теорія і практика*, 3, 196-208.
4. Сурмін, Ю. П. (2015). Кейс-метод: становлення та розвиток в Україні. *Вісник Національної академії державного управління при Президентові України*, 2, 19-28.
5. Коваль, Т. І. (2011) Інтерактивні технології навчання іноземних мов у вищих навчальних закладах. *Інформаційні та інтерактивні технології у вищій освіті*, 6 (26), 86-92.
6. Scales, P. (2012). *Teaching in the Lifelong Learning Sector (2nd edition)*. England, Maidenhead: Open University Press.
7. Ярошенко, О. В. Кейс-метод як сучасна технологія формування професійно орієнтованої компетентності в діалогічному мовленні майбутніх викладачів англійської мови. *Іноземні мови*, 2, 39-44.

Ельнікова Н.І.

*старша викладачка кафедри українознавства факультету № 2
Харківського національного університету внутрішніх справ*

ГЕЙМІФІКАЦІЯ В ОСВІТІ: ГУМАНІТАРНІ ДИСЦИПЛІНИ

Стрімкий розвиток інформаційних і комунікаційних технологій актуалізує регуляцію інноваційних рішень у різноманітних сферах життя людини. Активного розвитку набуває гейміфікація як застосування ігрових механізмів, інструментів і принципів для розв'язання неігрових завдань і проблем у різних галузях суспільного життя. Заклади вищої освіти, які готують спеціалістів в особливих умовах сьогодення, модернізують формування кадрового потенціалу, що повинен володіти новітніми компетенціями: цифровою грамотністю, взаємодією з іншими людьми, soft-skills, інформаційною гігієною, регуляцією у сучасному медіапросторі.

Пріоритетними є інтелектуальні, творчі, морально-етичні цінності людини, які можна розвинути за допомогою гейміфікації. Гейміфікація ставала

об'єктом чималої кількості досліджень науковців різних галузей науки, але про такий метод навчання на заняттях гуманітарного циклу дисциплін наукових розвідок бракує, що й зумовлює актуальність цієї роботи.

Гейміфікація має на меті розроблення ігрової системи, її тісний зв'язок із цілями організації, потребами та можливостями «гравців», а також уміння керувати мотивацією та поведінкою людей [3]. Виник термін «гейміфікація» у цифровій медіаіндустрії, має чималу кількість визначень у різних галузях науки.

За визначенням К. Каппа, гейміфікація – це використання гри на основі механіки, естетики й ігрового мислення, з метою залучення осіб до мотивації дій в навчанні та розв'язанні проблем [1, с. 89]. Гейміфікація зумовлює свідоме та цілеспрямоване застосування різноманітних механізмів і методів, спрямованих на збільшення лояльності та зміну звичок із використанням елементів гри (механіки) і правил (динаміка) для розв'язання проблем, що не є грою.

Представники освітнього процесу, який останнім часом реалізується здебільшого за допомогою дистанційних платформ, відшукують нові методи та прийоми, що дозволяють зробити навчання максимально ефективним та оптимізувати його. Оскільки ключовою проблемою сучасних умов освіти є відсутність живого спілкування, викладачі пропонують такий формат зворотного зв'язку зі здобувачами освіти, як чати в соціальних мережах, кейси, творчі завдання та командні проекти.

При застосуванні освітніх технологій дистанційно саме такий фідбек уможливорює розкриття емоційного стану студента й оптимізує презентацію матеріалу. Онлайн-формат передбачає концентрування на складному матеріалі, який потрібно скорочувати або розподіляти за блоками.

Науковцями доведено, що елементи гейміфікації, які застосовують під час освітнього процесу, збільшують ефективність навчання та підвищують успішність студентів. Застосування у процесі «гри» конкурентного елементу та особистої зацікавленості курсантів робить навчання більш мотиваційним.

Водночас зазначимо, що система заохочувань в «ігровому» навчанні може привести до того, що студент буде мотивований лише прагненням досягти мети у грі, не переносячи цей досвід у реальне життя, і такі знання не будуть інтеріоризовані та засвоєні належним чином. Дехто зі здобувачів освіти вважають свій заклад установою із застарілою системою освіти. Використання в навчанні сучасних трендів через гейміфікацію збагачує освіту інноваційно.

Основним завданням гейміфікації в освіті є організація навчальної діяльності здобувачів освіти, мотивація їх до сучасного виконання завдань і отримання високих оцінок. Зворотний зв'язок із студентами вимагає від

викладача постійного корегування навчального процесу через гру, динаміки гри, поступове ускладнення завдань після того, як «гравці» набули певного досвіду, уміння поєднати конкуренцію кожного окремого студента з роботою в команді.

В освітньому процесі застосовують такий елемент гейміфікації, як квест із поетапним виконанням завдань. У циклі гуманітарних дисциплін використовують дебати, під час яких курсанти навчаються аргументувати свою позицію та відстоювати її, а також турніри між командами.

Так, на практичних заняттях з української мови професійного спрямування курсанти Харківського національного університету внутрішніх справ стають учасниками гри «Розслідування», за умовами якої необхідно сформувати дві рівноцінні команди, які будуть створювати заплутану справу, а також перетворяться на детективів, щоб розплутати справу команди суперників, долучаються й інші учасники, що стають «свідками» і «постраждалими».

Про завдання повинен знати лише автор і безпосередній виконавець. Наприклад, необхідно за інструкцією одному з учасників передати іншому флешку через агентів, кожен із яких може заплутати іншого тим, чия ця флешка та яке її призначення. Мета: установити, у кого ця флешка.

Під час «розслідування» потрібно відповідати виключно правдиво на всі питання, що ставить команда суперників, тому не кожен гравець має володіти інформацією в повному обсязі. Розслідування починається з того, що учасник приходить із заявою, у якій відображає мету слідства, гравець виходить уперед і офіційно заявляє про це. За умовами слідства необхідно поставити запитання команді конкурентів, щоб мати відповіді на оголошені питання. «Позивачі» можуть відповідати лише правдиво на питання слідчих. Кількість цих запитань фіксує викладач і після завершення розслідування повідомляє їхню кількість.

Далі естафета переходить до другої команди, питання якій ставить команда суперників. Викладач підраховує запитання й цієї команди. У кінці гри команди пропонують своїх кандидатів на звання кращих детективів. Загальним голосуванням встановлюють кращого детектива, який отримує найвищий бал, а інші учасники отримують призові зірки, що накопичуються та згодом перетворюються на оцінку. [2].

Ця гра за динамікою містить обмеження, хронологію, взаємини, за механікою – виклик, змагання, кооперацію, зворотний зв'язок, ходи, винагороду.

За результатами гри у студентів формуються такі компетенції:

комунікативні – володіння основними засобами усного мовлення, висловлювання суджень, надання розгорнутих і стислих відповідей на запитання, грамотне формування думки;

навчально-дослідницькі – самостійне визначення найбільш раціональних способів виконання завдань, проведення порівнянь, виокремлення ознак, відстеження причинно-наслідкових відношень;

соціальні – розв'язання завдань за допомогою одногрупників, визначення своєї ролі в роботі групи відповідно до поставленої мети;

рефлексивні – аналіз власної навчальної діяльності, оцінювання результатів діяльності членів команди.

Таким чином, гейміфікація в освітньому процесі уможливорює створення інформаційного середовища, здатного розвивати самостійне, активне прагнення здобувачів вищої освіти набувати професійні уміння та навички, зокрема розвиток критичного мислення, мистецтво приймати рішення, працювати в команді. Гейміфікація у циклі гуманітарних дисциплін допомагає розкрити творчі здібності студента й мотивувати до самоосвіти.

Список використаних джерел:

1. Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Case-Based Methods and Strategies for Training and Education*. New York: Pfeiffer: An Imprint of John Wiley & Sons. 336 p.

2. Єльнікова, Н. І., Голопич, І. М. (2021). *Культура усного фахового спілкування правоохоронця*. Харків, ХНУВС. 292 с.

3. Переяславська, С. О., Смагіна, О. О. (2019). Гейміфікація як сучасний напрям вітчизняної освіти. *Електронне наукове фахове видання «Відкрите освітнє е-середовище сучасного університету»*. С. 250–260. <https://doi.org/10.28925/2414-0325.2019s24>

Комар О.С.

*викладач кафедри іноземних мов,
Уманський державний педагогічний університет
імені Павла Тичини*

РОЛЬ КОМУНІКАТИВНИХ СТРАТЕГІЙ У ПРОЦЕСІ НАВЧАННЯ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ

Під час навчання та спілкування відбувається обмін знаннями між викладачем і студентами. Комунікативний процес у класі також відомий як спілкування у класі. Це спосіб створення ефективного процесу навчання та