

deadline. The teachers must warn about the consequences of untimely performance of intermediate tasks and always keep their promises. Only well-trained students are allowed to attend the class. If the participants of the "flipped classroom" have no questions, it is the teacher who made a mistake somewhere, left something unattended. For the "flipped classroom" it is necessary to choose debatable topics, provocative highlights, then the results of the study will be forever etched in the memory, and, consequently, the pedagogical goal will be achieved.

О.О. Ломака,
викладач кафедри фундаментальної та мовної підготовки,
Національного фармацевтичного університету, м. Харків

ОСОБЛИВОСТІ ВПРОВАДЖЕННЯ ІГРОВОГО МЕТОДУ НАВЧАННЯ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ ЯК ІНОЗЕМНОЇ В ДИСТАНЦІЙНОМУ ФОРМАТІ

Вступ. Дистанційний формат навчання, зважаючи на ситуацію пандемії у світі, нині вимушено став популярним, а в особливо гострих ситуаціях – єдиним можливим засобом здобуття освіти. Внаслідок цього, дистанційний формат здобув шанс на новий якісний виток у розвитку. Чимало викладачів зіткнулися з проблемою пошуків нових форм, методів, а найголовніше – засобів навчання. Для покращення методики викладання української мови як іноземної, зокрема у дистанційному форматі, пошук ефективних засобів навчання став головним завданням, адже мовна компетенція є запорукою професійності будь-якого спеціаліста.

Матеріали та методи. Одним із успішних форм викладання української мови як іноземної став суголосний сучасним реаліям ігровий метод. Варто зазначити, що гра загалом, і як метод, і як окрема технологія, стала предметом вивчення багатьох психологів, педагогів, і зокрема лінгвістів, чії праці довели ефективність формування необхідних

компетенцій серед усіх можливих вікових категорій, що обумовлено елементом змагання, який є складовою людської природи й культури. Важливо, що саме за допомогою гри можна зацікавити й змотивувати студентів будь-якого віку й рівня знань, адже цей метод дозволяє зробити навчання максимально простим і невимушеним, відтак сприяє створенню SMART-середовища.

Метод лінгводидактичної гри досліджували А. Деркач, Л. Грицюк, Г. Китайгородська, Т. Олійник, С. Щербак, П. Щербань та ін. Можливості залучення ігрового методу в навчання доволі молодій дисципліні «Українська мова як іноземна» студіювали В. Вертегел, В. Овідюк, О. Палінська, І. Стецько, Г. Швець тощо. Проте варто зазначити, що не всі пропонувані методи й форми можна використати в дистанційному форматі, а деякі вимагають пошук спеціальних засобів.

У багатьох закладах вищої освіти України дистанційне навчання базується на системах Moodle та Google Classroom, які значно спрощують взаємодію студентів та викладачів в асинхронному форматі. Проте використання ігрового методу частіше відбувається під час синхронної взаємодії на платформах Zoom, Skype і вищезгаданих Moodle та Google Meets, проте часто саме під час такої комунікації виникає необхідність у залученні додаткових ресурсів. Оскільки успішне оволодіння мовою передбачає перш за все засвоєння студентом комунікативних навичок, викладач повинен побудувати заняття таким чином, щоб максимально дати можливість попрактикуватися у говорінні. Щоб дати можливість кожному студенту висловитися, можна користуватися функцією «сесійні зали» на платформі Zoom. Нею доцільно користуватися під час рольових або ситуативних ігор, наприклад «У супермаркеті», «У поліклініці», «У лікаря», «На вокзалі» тощо. Зокрема студентів можна об'єднувати у групи для спільного виконання вправ.

Варто зазначити, що залучення до рольових та ділових ігор є доцільнішим на більш пізніх етапах оволодіння мовою, а на початкових

краще використовувати гру-змагання, яка може бути як індивідуальною, так і командною. Гра-змагання й вікторина зокрема є також сприятливими для засвоєння нової лексики. Одними із найпопулярніших ресурсів для створення ігор у дистанційному форматі такі сайти (чимало з них є додатками), як Kahoot!, Quizz, Quizzlet, Idioms та Vaamboozle.

Серед переваг цих ресурсів відзначимо такі:

- Легкість авторизації та використання.
- Можливість створення гри на будь-яку тематику.
- Безкоштовність ресурсів на базовому рівні (але на усіх сайтах також є пропозиції купити більш професійну версію).
- Яскравий інтерфейс, який неабияк приваблює студентів покоління Z.
- Можливість змінювати формат: вікторина, опитування, повторення вивченого.

Разом із тим, ресурси містять чимало недоліків власне для викладання української мови як іноземної, основним із яких є англomовний інтерфейс. З одного боку, це не заважає досягти головної педагогічної мети, з іншого ж, виключає можливість максимального занурення студента в україномовне середовище. Також вадою таких сайтів є обмеження у створенні ігор (подекуди можна зберегти лиш певну кількість ігор, подекуди завантажені файли не мають перевищувати зазначеного обсягу).

Варто сказати, що створення результативного заняття й успішного залучення ігрового методу зокрема, вимагає не лише ретельної підготовки, але й творчого пориву й уяви самого викладача.

Результати та їх обговорення. Ігровий метод лише починає залучатися до використання в українських закладах освіти, зокрема у дистанційному навчанні, тому потребує пошуків ефективних засобів для створення сприятливого середовища. Популярні в Україні платформи для дистанційної освіти спрощують взаємодію на відстані між викладачем та студентом, але вимагають додаткових ресурсів для втілення ігрового методу.

Проаналізовані сайти для конструювання змагань, вікторин та опитувань мають багато переваг і сприяють успішному засвоєнню матеріалу, але водночас містять чимало недоліків, основним із яких є англomовний інтерфейс, що не сприяє повному зануренню в україномовне середовище. Відтак постає необхідність у розширенні пошуків, а можливо навіть створенні ефективного україномовного засобу для конструювання подібних ігор.

Список літератури:

1. Вертегел В.Л. Рольова гра як один з інтенсифікаторів навчання іноземної мови для професійних цілей / В. Л. Вертегел // Новітні тенденції навчання іноземної мови за професійним спрямуванням: матеріали II всеукраїнської науково-практичної конференції. Херсон, 25-26 квітня 2013 року. – Херсон: Видавництво Херсонської державної морської академії, 2013. – (С. 182-184)
2. Овдіюк В.В. Роль інтерактивних методів навчання у формуванні комунікативної компетенції української мови іноземних студентів / В.В. Овдіюк // Актуальні проблеми викладання іноземних мов (української, російської, англійської, китайської, турецької) у вищих навчальних закладах: матеріали Міжнародної науково-практичної конференції, м. Київ, 24 квітня 2015 р. / За заг. ред. П.О. Бега, О.С. Задорожної. – К.: КНУ ім. Тараса Шевченка, 2015. – (С. 17-22).
3. Палінська О. Використання ігор на заняттях з української мови як іноземної / О. Палінська // Українська мова у світі: збірник матеріалів II Міжнародної науково-практичної конференції, 8-9 листопада 2012 р. – Львів: Видавництво Львівської політехніки, 2012. – (С. 185-191).
4. Стецько І. Ситуативно-рольові ігри в контексті фахової підготовки сучасних студентів ВНЗ економічного спрямування / І. Стецько // Вісник Прикарпатського університету. Серія: Педагогіка. Вип. XLIX. – Івано-Франківськ: Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника, 2013. – (С. 92-95).

5. Швець Г. Ігрові технології в навчанні української мови як іноземної. Науковий вісник Південноукраїнського національного педагогічного університету ім. К.Д. Ушинського. Педагогічні науки. 2016. № 5.(С. 106–112).

В.В. Савіна,
викладач кафедри іноземних мов,
Національного фармацевтичного університету, м. Харків

МОТИВАЦІЯ ЯК ОДИН ІЗ КОГНІТИВНИХ МЕТОДІВ НАВЧАННЯ ІНОЗЕМНИХ МОВ

Вступ. У сучасних умовах освітньої реформи гостро постало питання про емотивний компонент у процесі навчання. Мотиви грають величезну роль у формуванні цілісної особистості, яка прагне до єдності образу мислення і поведінки. Мотив та потреба – це дві складові, які визначають і впливають на результат навчальної діяльності, а їх суспільно-історичний характер дозволяє стверджувати про можливість формування мотивів.

Матеріали та методи. Під час виконання роботи використано наступні методи: індукція, дедукція, описовий, аналіз матеріалів методичного семінару «Мотиваційний підхід до організації навчального процесу у вищій школі» та власного практичного досвіду викладання латинської мови у ВНЗ.

Результати та їх обговорення. Мотивація навчання – це система спонукаючих дій викладача, який прагне направити навчальну діяльність на більш глибоке оволодіння предметом. Завдання викладача полягає не тільки в створенні сприятливих умов для вивчення мови, а також у доповненні їх новими ідеями, задумами для більш глибокого вивчення іноземної мови, у використанні нових форм і методів організації пізнавальної діяльності і прагненні розвивати потреби пізнання іншомовної мовленнєвої діяльності.