

Берестова Алла Анатоліївна,

*кандидат філологічних наук,
старший викладач кафедри фундаментальної та мовної підготовки,
Національний фармацевтичний університет, м. Харків*

Коваленко Зоя Іванівна,

*кандидат фармацевтичних наук, доцент,
завідувач кафедри фундаментальної та мовної підготовки,
Національний фармацевтичний університет, м. Харків*

Лисенко Наталя Олександрівна,

*кандидат філологічних наук, доцент,
доцент кафедри фундаментальної та мовної підготовки,
Національний фармацевтичний університет, м. Харків*

ЕЛЕМЕНТИ ГЕЙМІНГУ ПРИ ДИСТАНЦІЙНОМУ ВИКЛАДАННІ ОСВІТНЬОЇ КОМПОНЕНТИ «УКРАЇНСЬКА МОВА ЯК ІНОЗЕМНА»

У час повномасштабної війни перед педагогічною спільнотою України стоїть нелегке завдання забезпечити безперервний навчальний процес для всіх здобувачів вищої освіти, не зважаючи на їх фактичне місце перебування. Оскільки надання освітніх послуг саме іноземним студентам завжди було прибутковою статтею для українських ЗВО, слід зробити все можливе для утримання цього контингенту. Сподіваємося, що багаторічний досвід застосування елементів геймінгу при дистанційному викладанні дисципліни «Українська мова як іноземна» стане в нагоді колегам-мовникам.

На сьогодні ми працюємо з платформою MOODLE останнього покоління. Усі студенти мають вільний цілодобовий доступ до дистанційного ресурсу, навчання здійснюється як в синхронному (наприклад, тестування під час практичних занять), так і в асинхронному (самостійна робота студента) форматі.

Для урізноманітнення завдань курсу ми використовуємо лінгвістичні ігри, розроблені на платформі «LearningApps.org» – онлайн-сервісі, який

дозволяє створювати інтерактивні вправи. Він є конструктором для розроблення, зберігання інтерактивних завдань, за допомогою яких студенти можуть перевірити й закріпити власні знання в ігровій формі. Перш ніж почати роботу з цим сервісом, викладачеві треба зареєструватися, потім ознайомитися з наявною галереєю (базою) вправ, колекцією шаблонів, запропонованих на сайті. Інтерфейс програми містить такі режими, як «Перегляд вправ» та «Створення вправ». Із запропонованого списку шаблонів можна обрати той, що зацікавив, і на його базі створити власну вправу з відповідним лексичним наповненням. Після чого приєднати розроблені матеріали як *SCORM-пакет* до курсу. Найчастіше ми застосовуємо гру «Повний бокс», у якій треба розсортувати лексеми (граматичні явища) на два типи. Наприклад, ідентифікувати частини мови, визначити відмінки певної частини мови чи закінчення слів:

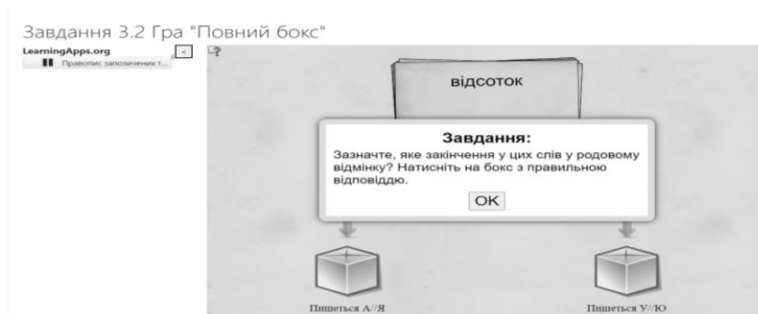


Рис. 2. Лінгвістична гра «Повний бокс»

Також активізувати роботу студентів можна за допомогою використання різних кросвордів. Зокрема таких, у яких треба за описом вгадати певне слово:



Рис. 3. Лінгвістичний кросворд

На сьогодні в освітній практиці все більшої популярності набуває скрайбінг – процес візуалізації навчальної інформації за допомогою малюнків.

На нашу думку, однією з найкращих і найпростіших програм для створення статичного скрайбінгу, покликаною навчити систематизувати інформацію та створювати конспекти на мові навчання, є XMind.

Ця програма використовується для складання так званих інтелект-карт (mind maps). Вони допомагають організувати інформацію в наочному асоціативному вигляді. Кожен елемент карти презентує думку або ідею, пов'язану з іншими за допомогою ієрархічних зв'язків. XMind дозволяє організовувати карти ідей у логічному, деревоподібному й інших варіантах. Зовнішній вигляд елементів карти налаштовується: можна встановлювати колір тла, параметри шрифту, додавати текстові нотатки та файли, таблиці, маркери, гіперпосилання, анотації та пов'язувати одні ідеї з іншими:



Рис. 4. XMind-карта «Частини мови»

За допомогою технології відеоскрайбінгу створюється візуальний ряд, а потім додається звук. Саме цей тип скрайбінгу вважаємо найбільш корисним при вивченні іноземної мови. Існує кілька умовно безкоштовних програм (мають обмежений у функціях безоплатний варіант, який зазвичай має додаткові обмеження в часі користування). Ми обирали між SparkolPro, Plotagon, Pow Toon та GoAnimate.

GoAnimate – одна з найкращих онлайн-програм для створення анімаційних роликів та презентацій. Можна обрати безкоштовну версію з

дещо обмеженими можливостями. Тут є безліч різноманітних шаблонів практично на будь-яку тематику. Анімовані зображення можна редагувати: обертати, змінювати вихідний розмір, а також видаляти зайві елементи малюнка.

Вербальне озвучування відбувається за допомогою завантажених звукових файлів (або комп'ютерного озвучування написаного тексту), репліки героїв можна передати у вигляді «білих хмарок», прямокутників тощо, у яких розміщується текст. Одним із творчих завдань у наших дистанційних курсах на просунутому етапі є створення анімованих діалогів з обов'язковим записом власного голосу. У такий спосіб можна помітити огріхи вимови у студентів і вчасно виправити їх. До того ж лексика візуалізованих діалогів сприймається й запам'ятовується краще. Наприклад:

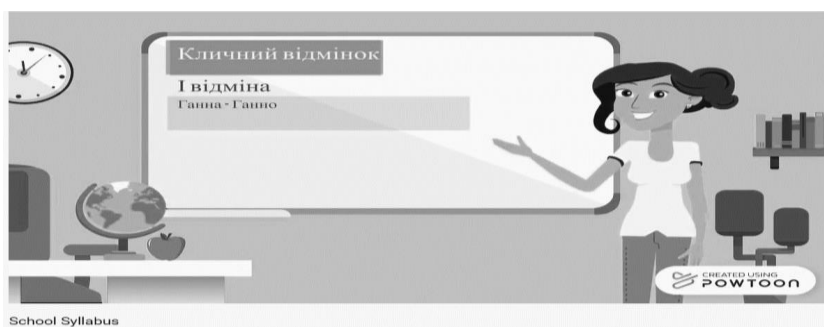


Рис. 5. Скрайбінг «Закінчення кличного відмінка»

Орієнтуючись на виклики сьогодення, ґрунтуючись на сучасних інформаційних технологіях, дистанційне навчання надає широкі можливості для залучення студентів до навчального процесу, зокрема – оперативної передачі різного роду інформації на будь-якій відстані, організації спільних проєктів, оперативного зворотного зв'язку, доступу до різних джерел інформації, здійснення контролю. Саме створення методично обґрунтованих, інформаційно цікавих, візуально приємних дистанційних курсів надає можливість в умовах війни не «втратити» жодного іноземного студента. Застосування таких ігрових компонентів, як «LearningApps.org», комп'ютерного скрайбінгу (інтелект-карт, створених за допомогою програми XMind, та відеоскрайбінгу, відзнятому в програмі Powtoon), покликані

мотивувати іноземців до вивчення української мови, полегшити сприйняття нового матеріалу, сприяти адекватній самостійній роботі в асинхронному форматі.

Брік Наталія Вікторівна,

*викладач кафедри фундаментальної та мовної підготовки,
Національний фармацевтичний університет, м. Харків*

ОПАНУВАННЯ ВІЙСЬКОВОЇ ЛЕКСИКИ УКРАЇНСЬКОГО ІНФОПРОСТОРУ

Після початку російсько-української війни в 2014 році у літературі та засобах масової інформації почали часто з'являтися слова пов'язані з військовою тематикою. З початком повномасштабного вторгнення ми кожного дня чуємо цю спеціальну лексику, яка стала невід'ємною частиною повсякдення українців, особливо тих, хто знаходиться на територіях, які мало не щодня потерпають від агресії окупантів.

Дослідженням цього питання вже займалися різні науковці: С. Гриценко, О. Красюк, І. Литовченко, В. Зеленський, Л. Мурашко, О. Гулик, Л. Туровська, П. Ткачук, Я. Яремко, Н. Яценко, С. Власенко, О. Дробан та інші.

Військова лексика – це сукупність моногалузевих і полігалузевих спеціальних найменувань, що відповідають поняттям і реаліям військової сфери й утворюють відповідну фахову підсистему [2, с. 17].

Для більшої зручності можна поділити ці слова на групи за певними ознаками:

- 1) період виникнення;
- 2) вид озброєння та технічного оснащення: