

МІНІСТЕРСТВО ВНУТРІШНІХ СПРАВ УКРАЇНИ
НАЦІОНАЛЬНА АКАДЕМІЯ НАЦІОНАЛЬНОЇ ГВАРДІЇ УКРАЇНИ
МОВНИЙ ВІДДІЛ



ТЕЗИ ДОПОВІДЕЙ
ВСЕУКРАЇНСЬКОЇ НАУКОВО-МЕТОДИЧНОЇ ІНТЕРНЕТ-КОНФЕРЕНЦІЇ
«МЕТОДИКА ТА СПЕЦИФІКА ВИКЛАДАННЯ ІНОЗЕМНИХ МОВ У
ЗАКЛАДАХ ВИЩОЇ ОСВІТИ»

2 грудня 2021 року

Харків 2021

УДК 811.111

Затверджено рішенням мовного відділу Національної академії Національної гвардії України (протокол № 5 від 01.12.2021)

Організаційний комітет:

Володимир ЛЮТИЙ, начальник мовного відділу Національної академії Національної гвардії України, підполковник (голова).

Ілля ЯЩЕНКО, заступник начальника мовного відділу-начальник служби мовної підготовки мовного відділу Національної академії Національної гвардії України, майор.

Дмитро ОДЕРІЙ, викладач служби мовної підготовки мовного відділу Національної академії Національної гвардії України, старший лейтенант.

Майя СЕРГІЄНКО, викладач служби тестування мовного відділу Національної академії Національної гвардії України.

Анна МАРТАКОВА, старший викладач служби тестування мовного відділу Національної академії Національної гвардії України.

Тези доповідей Всеукраїнської науково-методичної Інтернет-конференції «Методика та специфіка викладання іноземних мов у закладах вищої освіти». Харків: Національна академія Національної гвардії України, 2021. 373 с.

До збірника увійшли тези доповідей Всеукраїнської науково-методичної Інтернет-конференції «Методика та специфіка викладання іноземних мов у закладах вищої освіти» (2 грудня 2021 р.). Розраховано на наукових працівників, викладачів, аспірантів філологічних та педагогічних спеціальностей.

Тези доповідей відтворені з авторських оригіналів.

За достовірність представлених матеріалів, дотримання авторського права, точність цитування, граматичні та стилістичні помилки відповідальність несуть автори.

ВИКОРИСТАННЯ ВІРТУАЛЬНИХ НАВЧАЛЬНИХ СЕРЕДОВИЩ ТА ЕЛЕМЕНТІВ ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАННЯ В ОСВІТЬОМУ ПРОЦЕСІ 250-251

Brodetska I., Yuvkovetska Yu.

DEPEND OF SOCIAL STATUS ON KNOWLEDGE OF FOREIGN LANGUAGE 251-253

Dzevytska L.

TRENDS AND EXPERIENCE OF IMPLEMENTATION OF THE LATEST TEACHING METHODS IN ENGLISH CLASSES IN NON-LINGUISTIC HIGHER EDUCATION INSTITUTIONS 253-255

Доманова О. В.

ВИКОРИСТАННЯ ПРОГРАМИ POWER POINT У НАВЧАННІ ЛЕКСИКИ НА ЗАНЯТТЯХ З ІНОЗЕМНОЇ МОВИ 255-257

Дюрба Д. В.

ІННОВАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ В ПРОЦЕСІ ВИВЧЕННЯ ЛАТИНСЬКОЇ МОВИ ТА МЕДИЧНОЇ ТЕРМІНОЛОГІЇ СТУДЕНТАМИ МЕДИЧНИХ ЗВО 257-259

Zabotnova M.

GAMIFICATION AS AN IMPLEMENTOR OF COMMUNICATIVE APPROACH 259-260

Запотічна Р. А.

ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯМ ВІДЕОЛЕКЦІЙ TED TALKS У ПРОЦЕСІ НАВЧАННЯ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ МАЙБУТНІХ ЕКОНОМІСТІВ 261-264

Зотова-Садило О. Ю.

MOODLE КУРС У ВИКЛАДАННІ АНГЛІЙСЬКОЇ ЗА ПРОФЕСІЙНИМ СПРЯМУВАННЯМ 264-265

Каліберда Л. А.

НОВІТНІ ТЕХНОЛОГІЇ НАВЧАННЯ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ 265-267

Колосова О. В.

ЯК ЗАЦІКАВИТИ ПОКОЛІННЯ “IGEN” 267-269

Косович О. В., Шевчук О. Г.

ДІДЖИТАЛІЗАЦІЯ ПРОЦЕСУ ВИКЛАДАННЯ ІНОЗЕМНИХ МОВ У ЗВО НА ПРИКЛАДІ ФРАНЦУЗЬКОЇ МОВИ 269-272

Кравченко А. В., Декусар Г. Г.

ВИКЛАДАННЯ ІНОЗЕМНИХ МОВ З ВИКОРИСТАННЯМ ПЛАТФОРМИ MOODLE В ЗАКЛАДАХ ВИЩОЇ ОСВІТИ 272-274

Kulish A.

BLENDED LEARNING WITH MYENGLISHLAB 274-275

Леонтьєва В. С., Декусар А. Г.

ІННОВАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ У ВИКЛАДАННІ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ ПРОФЕСІЙНОГО СПРЯМУВАННЯ 275-277

не запам'яється. На базі платформи викладачі кафедри латинської мови та медичної термінології створили кілька курсів із навчальними модулями, що містять лексику, яку необхідно знати на заняття.

Quizlet можна використовувати як для самостійного навчання в будь-який час з будь-якого місця, де є доступ до мережі Інтернет, так і для урізноманітнення аудиторної роботи. Під час навчальних занять ми використовуємо модулі з картками для повторення вивченої лексики, для проведення індивідуальних та командних змагань, а також для виявлення проблемних моментів, адже сервіс надає викладачеві зворотній зв'язок у вигляді доступу до найрізноманітнішої статистики з модулів.

На нашу думку, використання інноваційних технологій в процесі вивчення латинської мови та медичної термінології студентами медичних ЗВО є надзвичайно ефективним інструментом і невід'ємним атрибутом роботи з представниками покоління зумерів. Звісно, це не означає, що потрібно повністю відмовитись від традиційних методів, проте варто як мінімум трансформувати їхні форми.

Література:

1. Інноваційні технології навчання: Навч. посібн. для студ. вищих технічних навчальних закладів / [Кол. авторів; відп. ред. Бахтіярова Х.Ш.; наук. ред. Арістова А.В.; упорядн. словника Волобуєва С.В.]. Київ. 2017. 172 с. URL: <https://ukreligieznavstvo.wordpress.com/2019/01/18/itn/>
2. Дичківська І. М. Інноваційні педагогічні технології: навчальний посібник. Київ. 2004. 352 с. URL: <http://194.44.152.155/elib/local/r726.pdf>
3. Лузан П. Г., Манько В. М. та ін. Теорія і практика впровадження інноваційних технологій навчання у професійну підготовку кваліфікованих робітників: монографія / за заг. ред. Г. М. Романової. Київ. 2014. 216 с.

УДК 37.091.31.3

*Zabotnova Myroslava
National Academy of the National Guard of Ukraine
Kharkiv, Ukraine*

GAMIFICATION AS AN IMPLEMENTOR OF COMMUNICATIVE APPROACH

Introduction of the communicative approach as a leading method of teaching foreign languages became a turning point for the whole educational system. Lecturers all over the world are still developing new methods of teaching considering challenges of recent times. Games became an essential part of teaching foreign languages. This educational method received the name “gamification” which comes from the word “game” which means that the educational process will be built on

games.

Nevertheless, games have the components which can make them significant weapon for the process of education. They are formed the way that players can solve various problems which is the important skill required for modern times. Numerous games develop communicative, team-working, and cooperative skills. Some games have bright background as well as narrative that awakes creativity and imagination of learners. Moreover, can both teach and test the learners. Games are wonderful combinations of teaching, learning, and assessment.

The role of games if quite essential – motivation of students who eager to acquire new knowledge through playing, involvement of those learners who usually keep themselves aside from collective works which can promote team-working.

It is necessary to point out that the involvement of lecturers is high but limited. Instructions, rules, roles, grading measures, progress, limitations, and benefits grander (points, grades, badges or even sweets) are the features a lecturer is responsible for. He/she is a “referee” not a part of the game.

We can divide games in according to the elements they develop:

- vocabulary;
- grammar;
- reading;
- watching/listening;
- speaking;
- memorizing.

To choose an appropriate game a lecturer should consider numerous aspects such as: age of learners, topic, and level of learners. Another important feature is a feedback, learners should be assured that they will receive references from the lecturer to gain possibility for self-estimation.

Games assess in improving communicative skills through the interaction between the learners as they work on solving set problems and present their results.

Gamification is a great method to make positive change in students’ behavior and attitude towards learning, to improve their motivation and engagement. The results of the change have bilateral nature – they can affect students’ results and understanding of the educational content and create conditions for an effective learning process [1]. Thus, games are not a way of entertainment only but a way of knowledge acquiring.

Literature:

1. Kiryakova G., Angelova N., Yordanova L. Gamification in Education. URL: <https://www.sun.ac.za/english/learning-teaching/ctl/Documents/Gamification%20in%20education.pdf>