

мüssen. Darüber hinaus können verschiedene Formen des kreativen Schreibens in allen Phasen des Sprachenlernens eingesetzt werden.

Bereits in der Anfangsphase des Sprachenlernens, wenn die Studierenden noch einen sehr kleinen Wortschatz haben, ermöglicht das kreative Schreiben die Erstellung kleiner, aber informativer Texte. Die Offiziersanwärter können kreative Schreibübungen als Einzel-, Partner- oder Gruppenaufgaben machen.

Im Fremdsprachenunterricht trägt das kreative Schreiben dazu bei, eine entspannte, positive Atmosphäre zu schaffen. Es hilft Unsicherheit und Angst vor der Erledigung schriftlicher Aufgaben zu überwinden, fördert das Denken in einer Fremdsprache und steigert die Motivation. Darüber hinaus sammeln die Offiziersanwärter durch die gemeinsame Arbeit an kreativen Texten Erfahrungen in der Teamarbeit, was für die berufliche Tätigkeit künftiger Offiziere von großer Bedeutung ist.

Literaturverzeichnis

1. Spinner, K. H. Anstöße zum kreativen Schreiben. *Christiani, Reinhold (Hrsg.): Auch die leistungsstarken Kinder fördern.* Frankfurt am Main: Cornelsen Scriptor. 1994. S. 46-60.

Стойка Олеся

ДВНЗ «Ужгородський національний університет»

ГЕЙМИФІКАЦІЯ ЯК ВАЖЛИВИЙ ІНСТРУМЕНТ ЦИФРОВОЇ ПІДГОТОВКИ ВЧИТЕЛЯ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ

Гейміфікація – важливий засіб (інструмент), який надає можливість застосовувати підходи, характерні для ігор, в неігрових ситуаціях та процесах. Саме гейміфікація виступає важливим елементом цифровізації на етапі підготовки вчителів іноземної мови в закладів вищої освіти.

Дослідники зазначають, що в контексті трактування змісту поняття «гейміфікація» (gamification), доцільно виокремлювати ще й такі терміни: гравці; суперники; рівні складності; мотивація; мультиплеер. Ми погоджуємося з позицією науковців, які зазначають, що під час використання середовища гейміфікації в освітньому процесі і студенти і викладачі приймають у ньому безпосередню участь.

На думку дослідників, це сприяє не лише підвищенню цифрової компетентності вчителя, а дозволяє йому постійно бути обізнаним в нових трендах, знати актуальну інформацію про нові впровадження цифрових технологій в освітній процес підготовки фахівців [3].

Впровадження середовища гейміфікації сприяє мотивації учнів до навчання, розвиває розумові навички, просторову уяву, реакцію, заохочує до роботи в новому для учнів середовищі, формує практичні навички роботи в групах, сприяє самоорганізації учнів та посилює бажання самому розібратись в тому чи іншому питанні.

У контексті зазначеного доцільно наголосити, що дедалі частіше постає питання цифрової компетентності вчителя, яку дослідники трактують як складне, інтегроване утворення у цілісній структурі особистості фахівця, складовою його професійної культури та професійної компетентності [1, с. 5-8].

Отже, систематичне застосування середовища гейміфікації для організації освітнього процесу має певні переваги як для учнів, так і для вчителів. Позитивні аспекти застосування середовища гейміфікації:

1) *Учні навчаються*: виокремлювати проблеми і знаходити способи їх вирішення; навчаються формувати власну точку зору, аргументувати її, відстоювати свою думку; використовувати цифрові технології в процесі навчання, що забезпечує формування впевненості та готовності до застосування; аналізувати отримані дані з кількох джерел одночасно; критично мислити та відстоювати свою точку зору; працювати з інформацією, поданою у різних видах.

2) *Вчителі здійснюють / реалізують*: ефективний контроль навчальної діяльності; зміну підходів до організації та змісту освітнього процесу з використанням інформаційних технологій; індивідуальний підхід до оцінювання навчальних досягнень студентів; дотримання етичного принципу щодо використання інформації засобами цифрових технологій; безпечний підхід до використання цифрових технологій при роботі в групі; професійне зростання та вдосконалення цифрової компетентності.

Гейміфікація, як підхід до навчання, здобуває все більше популярності завдяки своїй здатності залучати і мотивувати учнів. Вона сприяє активізації освітнього процесу, стимулює інтерес до вивчення іноземної мови та розвиває критичне мислення. Гейміфікація також сприяє вирішенню проблем, пов'язаних із забезпеченням доступності та якості освіти. Досвід світових практик показує, що гейміфікація успішно впроваджується в процес підготовки вчителів іноземних мов. Вона дозволяє підвищити ефективність навчання, забезпечити взаємодію між вчителями та учнями на новому рівні та сприяти розвитку сучасних компетентностей [2, с.34].

Зважаючи на отримані результати та аналіз вивченого матеріалу, можна стверджувати, що гейміфікація є важливим інструментом для цифрової підготовки вчителів іноземних мов, адже впровадження гейміфікації у освітній процес сприятиме покращенню якості освіти та підготовці вчителів для викликів сучасного світу.

Список використаної літератури

1. Вербо́вський, Д., Олексюк, В. Використання середовища гейміфікації у процесі розвитку фахової цифрової компетентності бакалаврів інформатики. *Цифрова компетентність сучасного вчителя нової української школи: 2022 (Безпечне середовище для учнів та вчителів: виклики та практичні рішення)* : зб. матеріалів всеукр. наук.-практ. семінару (Київ, 3 березня 2022 р.) / за заг. ред. О. В. Овчарук. Київ: Інститут цифровізації освіти НАПН України: 2022. 106 с.

2. Сучасні тенденції розвитку цифрової компетентності майбутніх учителів: європейський досвід / Н. В. Бахмат та ін. *Академічні візії*. 2023. Вип. 15. DOI: <http://dx.doi.org/10.5281/zenodo.7575753>

3. *Перші статуси в програмі «Google digital tools for education / Цифрові інструменти Google для освіти»*. 2022. Режим доступу: <https://mon.gov.ua/ua/news/pershi-statusi-v-programi-google-digital-tools-educationcifrovi-instrumenti-google-dlya-osviti> (дата звернення: 12.08.2023).

**Столяренко Оксана,
Магас Людмила,
Вінницький національний технічний університет
Столяренко Олена
Вінницький державний педагогічний університет
імені Михайла Коцюбинського**

ОСОБЛИВОСТІ ВИВЧЕННЯ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ СТУДЕНТАМИ У ЗАКЛАДАХ ВИЩОЇ ОСВІТИ ТЕХНІЧНОГО ПРОФІЛЮ

Оволодіння студентами технічних закладах вищої освіти іншомовною комунікативною компетентністю можливе на когнітивно-лінгвістичних, текстологічних та педагогічно-дидактичних засадах.

Метою навчання іноземній мові у немовному ЗВО є формування у студентів комунікативної та мовної компетентності, тобто досягнення такого рівня володіння мовою, який би був достатнім для практичного використання іноземної мови у майбутній професійній діяльності. Особливості вивчення іноземної мови студентами немовних ЗВО полягають у застосуванні професійно-орієнтованого підходу, вивчення професійно-спрямованої лексики та володіння професійно-орієнтованим спілкуванням у різних ситуаціях [2].

Термін «професійно-орієнтоване навчання» вживається для позначення процесу викладання іноземної мови в немовному закладі вищої освіти, орієнтованої на читання літератури за фахом, вивчення професійної лексики і термінології, а останнім часом і на спілкування у сфері професійної діяльності. Таким чином, під професійно-орієнтованим розуміють навчання, що базується на врахуванні потреб студентів у вивченні іноземної мови, продиктованих особливостями майбутньої професії або спеціальності [1].

Реалізація принципів іншомовної комунікативної компетентності не може здійснюватися без практик спілкування і використання ресурсів Інтернет, адже віртуальне середовище дає змогу вийти за тимчасові і просторові рамки, надаючи користувачам можливість автентичного спілкування з реальними співрозмовниками, підвищуючи індивідуалізацію навчальної діяльності, оптимізуючи засвоєння мовних структур і граматичних правил, долаючи монотонність заняття під час формування іншомовної комунікативної компетентності у процесі вивчення іноземної мови.