

крізь призму відеоматеріалів. А. Душний, І. Зимомря (ред.) *Актуальні питання гуманітарних наук: міжвузівський збірник наукових праць молодих вчених Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка*. Одеса, 2020. Вип. 33. Том 1. С. 209-215.

5. Лизогуб, В. А. *Країнознавство: курс лекцій*. Харків: Право, 2017. 368 с.

Пасько Лілія

Сумський Державний педагогічний Університет

ім. А.С. Макаренка

науковий керівник: Подосиннікова Г. І., к. пед. наук, доцент

МУЛЬТИМЕДІЙНІ ЗАСОБИ ГЕЙМІФІКАЦІЇ У ФОРМУВАННІ АНГЛОМОВНОЇ ЛЕКСИЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ УЧНІВ МОЛОДШОЇ ШКОЛИ

Гейміфікація – це стратегія, яка використовує механіки та елементи гри (наприклад, змагання, нагороди, лідерборди, завдання тощо) для стимулювання бажаних дій та заохочення учасників до досягнення конкретних цілей [2]. Гейміфікація є потужним інструментом для стимулювання мотивації учнів та активного навчання. Головними принципами гейміфікації є цікавість, виклик та нагороди, які мотивують учнів до активної участі в процесі навчання.

Розглядаючи роль мультимедійних засобів гейміфікації (МЗГ) у формуванні англomовної лексичної компетентності (АЛК) учнів молодшої школи, коротко розглянемо їх сутність. Поняття «мультимедійні засоби гейміфікації» експерти з освіти, дослідники, педагоги та розробники навчальних платформ визначають це як інструменти, які використовуються для впровадження елементів гейміфікації в різноманітні мультимедійні контексти і додавання граничної взаємодії та захоплення до звичайних процесів чи досвіду користувачів [1].

МЗГ включають в себе різноманітні технології:

Візуальні ефекти: Використання графіки, анімації та ілюстрацій, щоб зробити взаємодію більш привабливою і залучити користувачів.

Звукові ефекти: Додавання аудіо-супроводу, музики та звукових ефектів для підсилення атмосфери та залучення уваги.

Відео: Використання відео-контенту для навчання або розважання користувачів.

Інтерактивність: Розробка ігор, тестів, квестів та інших інтерактивних завдань, які стимулюють учасників до дії та розвитку навичок.

Аналітика: Використання інструментів аналізу та відстеження даних для оцінки ефективності гейміфікації та коригування стратегії. Вони забезпечують можливості взаємодії, візуалізації та інтерактивного навчання [3].

МЗГ у формі мультимедійних додатків можуть бути різними і містити різноманітні інтерактивні вправи, візуальні стимули та навчальні ігри для формування АЛК. Розглянемо деякі з них.

Duolingo: Ця популярна мобільна програма пропонує користувачам навчання різних мов через інтерактивні завдання, ігри та візуальні стимули.

Memrise: Memrise використовує ігри та відео для навчання слів та виразів у різних мовах.

Quizlet: Quizlet дозволяє створювати навчальні набори слів та використовувати різноманітні типи вправ, включаючи флешкарти, тести та ігри.

Mango Languages: Mango Languages має інтерактивні уроки, включаючи аудіо та відео, для навчання багатьох мов [5].

МЗГ можуть бути використані для оволодіння лексичними одиницями різних типів на різних етапах формування англомовних лексичних навичок: 1) завдання з МЗГ, такі як словникові гри, кросворди, асоціаційні завдання та інші мультимедійні ігри, допомагають розуміти значення та запам'ятовувати нові слова та фрази, 2) МЗГ можуть допомогти учням зрозуміти і використовувати фразеологізми та вирази в контексті, 3) за допомогою МЗГ можна створити інтерактивні завдання для використання лексичних одиниць на рівні слова та фрази, 4) МЗГ, які містять аудіо-та відео-матеріал та завданнями на вимову, допомагають учням засвоїти звуковий образ лексичної одиниці окремо та у складі фрази [5].

Використання МЗГ у формуванні АЛК учнів молодшої школи має кілька переваг. По-перше, вони відповідають психологічним особливостям учнів цього ступеня навчання, сприяють активізації пам'яті, уваги, підвищенню мотивації учнів і позитивному ставленню до навчання. По-друге, мультимедійні засоби створюють можливості для індивідуалізації навчання та адаптації до потреб кожного учня. По-третє, вони сприяють активній практиці та залученню учнів до комунікативних ситуацій, що сприяє кращому засвоєнню англомовного лексичного матеріалу лексики [4].

Отже МЗГ є потужним інструментом для формування АЛК учнів молодшої школи. Вони стимулюють мотивацію, активну участь та інтерактивність у процесі формування АЛК.

Список використаної літератури

1. Sailer, M., Hense, J. U., Mayr, S. K., & Mandl, H. How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction. *Computers in Human Behavior*. 2017. Vol. 69. P. 371-380.

2. Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. Does gamification work? – A literature review of empirical studies on gamification. In 2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences. 2014. (pp. 3025-3034).

3. Huang, W. H., Huang, W. Y., & Tschopp, J. Sustaining interactive game playing processes in DGBL: The relationship between motivational processing and outcome processing. *Computers & Education*. 2010. Vol. 55 (2). P. 789-797.

4. Cagiltay, N. E. Game-based learning: What it is, why it works, and where it's going. In *Game-based learning: Current perspectives and promising directions*. 2011. (pp. 1-9). Springer.

5. Alvarez, J., Djaouti, D., & Rampnoux, O. Introduction to serious games and gamification. In *Serious games and edutainment applications*. 2015. (P. 3-9). Springer.

Перва Анна Олександра
Вінницький державний педагогічний університет
імені Михайла Коцюбинського
науковий керівник: Лебедєва Н. А., к. пед. наук, доцент

РОЛЬ ВЧИТЕЛЯ ЯК ПОСЕРЕДНИКА МІЖ УЧНЯМИ І МОБІЛЬНИМИ ДОДАТКАМИ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ

Світовий процес переходу від індустріального до інформаційного суспільства, а також соціально-економічні зміни, що відбуваються в Україні, вимагають суттєвих змін у багатьох сферах діяльності держави. [4, с. 1]. Зростання дистанційного навчання в Україні ще не виправдало вимог інформаційного суспільства, яке прагне стати частиною світової спільноти. Однією з причин можна вважати відставання України від багатьох країн, з точки зору використання технологій дистанційного навчання.

Роль вчителя еволюціонує завдяки впровадженню дистанційної освіти. Він перетворюється на наставника-консультанта, який має спрямовувати когнітивний процес, постійно розвивати свої методи навчання та активно вдосконалювати свої навички, відкриваючи нові можливості завдяки інноваціям і технологічним змінам [3].

Якість навчання може бути підтримана і посилена мобільними додатками. За допомогою цих інструментів досвід навчання може бути істотно покращений та зроблений більш привабливим і ефективним. Вчитель відповідає за заохочення використання цих ресурсів і спостереження за тим, що вони включені в навчальний план. [1] При виборі, керівництві та наданні допомоги учням у використанні мобільних навчальних додатків, вчитель відіграє ключову роль. Важливо обирати додатки, які відповідають потребам школярів та навчальним цілям, а також перевіряти їх якість та надійність перед тим, як рекомендувати їх. Вчителю належить проводити навчальні заняття для учнів, відслідковувати їхній прогрес і вирішувати будь-які питання. Також важливо враховувати можливість поглибленого навчання з використанням мобільних додатків, що може заохочувати учнів до самостійного вивчення. [2, с. 21].

Вчитель [5, с. 656] є важливим посередником між учнями та мобільними навчальними додатками, такими як Kahoot! і Quizlet. Перший додаток може бути використаний для планування інтерактивних тестів і вправ. Завдяки вчителю, який розробляє власні тести з питаннями та заходами, що стосуються будь-якого предмета, навчальний процес може покращитися, а інтерес дітей до матеріалу – збільшитися.

Також, для освітнього процесу, вчитель може розробити набори карт з поняттями, визначеннями та фразами за допомогою Quizlet. Викладач може