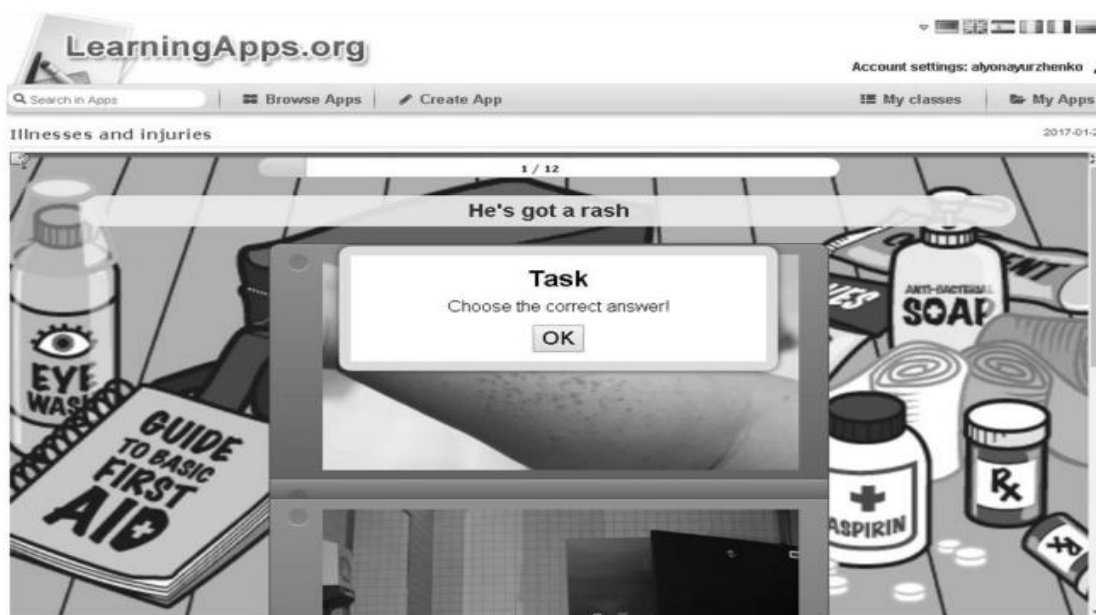


ГЕЙМІФІКАЦІЯ ВПРАВ LEARNING APPS НА ЗАНЯТТЯХ З ІНОЗЕМНОЇ МОВИ

Новітні технології пропонують багато нових методик, які мають свої переваги та недоліки. Одна з таких методик – гейміфікація [1, с.9]. Під гейміфікацією зарубіжні дослідники розуміють використання ігрових практик та механізмів у неігровому контексті для залучення кінцевих користувачів до вирішення проблем [2, с. 14].

Однією з платформ для створення гейміфікованих вправ для вивчення англійської мови є LearningApps.org. До готових шаблонів гейміфікованих вправ на сайті ми відносимо: вікторину, кросворд, пазл та ігри «Знайти слова», «Перший мільйон», «Вгадати слово», «Парочки», «Скачки». Вікторина дозволяє створити не обмежену кількість питань, які можна подати у вигляді тексту, малюнку, відео або аудіо. До цих питань викладач додає максимально вісім варіантів відповідей, які також можуть бути у вигляді тексту, малюнку, відео або аудіо. Питання можна показувати впорядковано чи випадково. Навіть при неправильній відповіді відбувається перехід до наступного питання. Правильна відповідь буде виділена зеленим кольором. В кінці є підсумок про кількість правильних відповідей. Задля естетичності завдання є змога додати фоновий малюнок, який може також впливати на проходження студентом вправ. Коли правильне рішення буде знайдене, викладач може написати текст зворотного зв'язку. Ця опція особливо важлива, коли така вправа входить у ланцюг вправ квесту та ключова відповідь впливає на проходження наступного завдання.

Гейміфіковані вправи позитивно впливають на мотивацію та сприяють самоосвіті. Студенти вирішують серйозні професійні завдання, граючи. Новітні технології (гейміфікація) допомагають у формуванні комунікативної компетентності.



Приклад гейміфікованої вправи «Вікторина» на тему «First medical aid»

Список використаної літератури:

1. Sebastian Deterding, Dan Dixon, Rilla Khaled, and Lennart Nacke (2011). From game design to gamefulness: Defining "gamification" Proceedings of the 15th International Academic Mind Trek Conference. P. 9-15.
2. Zichermann, Gabe; Cunningham, Christopher (2011). Introduction. Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps (ed. 1st). Sebastopol, California: O'Reilly Media. P. 14-15.

Olena Pop (Vinnytsia)

ASSESSMENT AND EVALUATION OF GUIDED READING IN THE FOREIGN LANGUAGE CLASSROOM

Teaching of reading in the foreign language classroom is a complex activity. The technique of guided reading means reading with students and provides the supportive framework for the systematic and flexible instruction readers need to develop their skills. Teaching with guided reading focuses on what students can do to build a framework for further literacy learning.

Guided reading is an instructional approach that involves a teacher working with a small group of readers. During the lesson, the teacher provides a text that