

І саме спілкування онлайн відображає психологічний стан людини, який простежується у виборі окремих мовних засобів комунікації.

Література

1. Андрійчук І. Психологічні чинники спілкування студентської молоді в інтернет просторі. *Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова. Психологічні науки.* Серія 12. 2021. Випуск 13 (58). URL: <https://sj.npu.edu.ua/index.php/pn/article/view/1048> (дата звернення: 17.10.2023).
2. Варивода К. Негативні аспекти взаємодії сучасної молоді в соціальних мережах. *Науковий огляд.* 2015. № 7 (17). URL: <https://core.ac.uk/download/pdf/145611375.pdf> (дата звернення: 17.10.2023).

DOI <https://doi.org/10.36059/978-966-397-372-2-9>

В. Доня

Запорізький національний університет

ГЕЙМЕРИЗАЦІЯ ПРОЦЕСУ НАВЧАННЯ ЯК ПЕРСПЕКТИВНИЙ ПІДХІД ДО ВИКЛАДАННЯ ПОЛЬСЬКОЇ МОВИ

У сучасній педагогіці все частіше використовуються ігрові технології для вивчення іноземної мови. Вони сприяють активізації розумової діяльності та ефективному запам'ятовуванню інформації. На сьогодні система освіти підлягає реконструкції, ведуться пошуки нових моделей освітнього процесу, тому у вищій школі все частіше можна спостерігати відхід від класичних форм навчання у вигляді лекцій та практичних занять. Важливе місце серед нововведень займає геймеризація освітнього процесу, адже саме завдяки іграм можна застосовувати мультимодальні завдання, для виконання яких залучені різні органи чуття.

Згідно з поглядами фахівців-педагогів, «геймеризація навчання полягає у створенні елементів розваги, котрі знаходять у іграх, і перенесенні їх у реальне життя при формуванні знань та навичок, необхідних у виробничій діяльності. Отже, вона є набором принципів конструювання, процесами та системами, котрі

використовують для зацікавлення, мотивування та впливу на осіб, групи та спільноти для управління їхньою поведінкою та досягнення бажаного результату» [2, с. 68]. І саме таке значення цього, поки що нового для значної частини освітянської спільноти терміна, використовуємо у своєму дослідженні.

Базовим для геймеризації явищем є гра, різні функції якої можуть бути залучені при виконанні різних завдань. С. Вдович та О. Палка дають таке визначення гри: «Гра – це вид діяльності в умовах, спрямованих на відтворення й освоєння суспільного досвіду, в якому формується і вдосконалюється самоуправління поведінкою». Як і інші науковці, ці дослідники виокремлюють різні функції гри: «розважальну (гра розважає, приносить насолоду, надихає, захоплює, викликає інтерес); комунікативну (гра допомагає у налагодженні контактів, освоєнні діалектики спілкування); самореалізації (гра виступає засобом реалізації людини, набуття досвіду); терапевтичну (гра допомагає долати різноманітні труднощі, які можуть виникнути в інших видах життєдіяльності); діагностичну (гра допомагає виявленню відхилень від нормативної поведінки, самопізнання); корекції (гра вносить позитивні зміни у структуру особистісних показників); міжнаціональної комунікації (гра дозволяє засвоїти єдині для всіх людей соціально-культурні цінності); соціалізації (гра допомагає включитися в систему суспільних відносин, засвоїти норми співжиття людей)» [1]. Отже враховується, що, з одного боку, гра має розважальний характер, є своєрідним відпочинком у навчальній діяльності, з іншого, допомагає вивчати новий матеріал, відпрацьовувати набути практичні навички, формувати комунікаційну компетентність.

Дж. Макгонігал виокремлює такі характеристики геймеризованого процесу навчання:

- чітко визначені цілі, що забезпечують мотивацію участі у грі;
- логічні та послідовні правила, що задають обмеження та рамки досягнення поставлених цілей;
- стабільна система зворотнього зв'язку, яка гарантує, що поставлені цілі досяжні, а гравці слідують правилам;
- добровільна згода на участь у грі й слідування правилам досягнення мети [3].

Впровадження ігрових технологій повинно відповідати певному змісту. Це означає, що спершу необхідно визначитися з метою навчання, з тими результатами, яких потрібно досягти, і на основі цього вибудовувати заняття. Окрім того, деякі завдання можна підлаштовувати під інтереси студентів, якщо, звісно, ця інформація відома. Наприклад, якщо маємо тему, пов'язану із засобами масової інформації, можна підібрати такі завдання, які будуть стосуватись популярних та цікавих для здобувачів освіти соцмереж, блогерів, трендів або телешоу.

Слід зауважити, що геймеризація – це допоміжний інструмент, завдяки якому у студентів підвищується когнітивна активність та мотивація. Окрім того, звернення до гри надає можливість здобувати навички праці в групі, у якій кожен відіграє певну роль, виконує певні складники загального завдання, а, отже, має свої зобов'язання та відповідальність за них. У вивченні польської мови як іноземної геймеризація допомагає підвищити комунікативні навички та компетентність у володінні лінгвістичним та культурним матеріалом, адже створює комунікативну ситуацію та умови, до яких треба швидко пристосовуватися і реагувати на певні завдання. Завдання, створені у межах ігрових технологій, мають мультимодальний характер. Це означає, що у процесі гри залучені декілька видів мовленнєвої діяльності одночасно: говоріння, слухання, читання, використання граматики. Своєю чергою, це може сприяти залученню у процесі гри декількох ділянок мозку.

Впровадження геймеризації допомагає мотивувати студентів, ефективному відпрацюванню та запам'ятовуванню матеріалу, розвиває когнітивні та творчі здібності, створюючи певне інтерактивне середовище, у якому здобувачі освіти можуть тренуватися, робити помилки, виправляти їх, формулювати висновки, допомагати один одному тощо. Як бачимо, дещо змінюється роль студента та викладача на занятті. Перший стає в більш активну позицію, самостійно намагається опанувати матеріал. Викладач, на противагу, займає позицію спостерігача та підштовхує студентів до певних дій або висновків.

Отже, говорячи про модернізацію сучасної системи освіти, на нашу думку, необхідно приділити особливу увагу саме геймеризації процесу навчання, адже вона відповідає вимогам сьогодення.

Література

1.Вдович С.М., Палка О.В. Сучасні освітні технології мовної підготовки майбутніх фахівців сфери обслуговування: метод. посібник. Київ : Педагогічна думка, 2013. 128 с.

2. Петренко Л. П. Застосування гейміфікації у навчанні. URL: <https://naurok.com.ua/stattya-zastosuvannya-geymifikaci-u-navchanni-141251.html> (дата звернення: 07.11.2023).

3. Jane McGonigal. Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World. URL: https://hci.stanford.edu/courses/cs047n/readings/Reality_is_Broken.pdf (дата звернення: 06.11.2023).

DOI <https://doi.org/10.36059/978-966-397-372-2-10>

Т. КРЕХНО

Запорізький національний університет

САМОІДЕНТИФІКАЦІЯ НОСІЇВ ЛЕМКІВСЬКОГО ГОВОРУ В ОБСТАВИНАХ МОВНО-КУЛЬТУРНОГО АНКЛАВУ

Історичні етнографічні землі Лемківщини накладаються на сучасні території України, Польщі, Словаччини. Різна державна й соціально-культурна детермінованість життя лемків позначається на механізмах їх самовизначення, способах ототожнення зі своїм і відмежування від чужого. Предметом нашої уваги є мовне конструювання ідентичності в діалектних текстах. Говірковий наратив розглядаємо як лінгвокомунікативний продукт саморефлексії. Як відповідь на стимульований до обговорення предмет інтерв'юєр отримує від респондента спонтанну реакцію-текст, що виявляє значущі для мовця смисли, їх опосередкованість індивідуальним досвідом та уявленнями. Продуктування персональних смислів водночас є регламентованим соціально-