

ПЕРЕВАГИ ГЕЙМІФІКАЦІЇ В ОСВІТІ

Сьогодні українські університети потребують модернізації та вдосконалення освітнього процесу з метою підготовки висококваліфікованих фахівців, адаптованих до сучасних реалій, та мають необхідні знання та практичні навички. Основними проблемами освіти є відсутність у студентів мотивації та зацікавленості у навчальному процесі. Отже, перед викладачами стає потреба в удосконаленні методів та підходів для стимулювання студентів до навчання. Відповідним рішенням є використання гейміфікації у процесі навчання. Гейміфікація дає можливість допомогти викладачам залучати студентів до навчання.

Гейміфікація базується на основі використання сучасних інформаційних технологій та пропонує елементи гри в неігровій діяльності. За думкою Гейба Зіхермана гейміфікація – це використання технологій і ігрових «механік» для залучення і мотивації людей за допомогою їх ключових внутрішніх стимулів. Науковець вважає, що споживачі повинні винагороджуватись за будь-яку діяльність отриманням певного статусу, який набувається у процесі ігор (Zichermann, 2001).

К. Карп вважає, що гейміфікація – це реалізація принципів ігрової механіки, естетики і мислення з тим, щоб залучити студентів до активного навчального процесу, підвищити мотивацію та розв'язати проблеми (Карп, 2012).

Існують ряд цікавих платформ, які дозволяють не тільки поліпшити процес навчання, але і створити більш ефективні умови для навчання. Так, наприклад, ClassDojo – платформа для управління цілими групами, у якому кожен студент отримує аватар, який буде відображатися в його профілі ClassDojo. Викладач може спілкуватися зі своїми підопічними і нагороджувати їх простим натисканням кнопки на своєму мобільному пристрої або комп'ютері. Зворотній зв'язок скорочує витрати часу, в результаті чого позитивне підкріплення допомагає студентам досягати поставлених цілей, що підвищує внутрішню мотивацію вчитися далі.

Coursera являє собою освітню майданчик і соціальну компанію, яка співпрацює з провідними університетами, щоб перетворити деякі з їхніх програм в онлайн-курси для безкоштовного доступу всім бажаючим. Система містить багато різних курсів: від гуманітарних наук і мистецтва до інженерії та бізнесу. Курси представлені у вигляді коротких відео-лекцій з різних тем і завдань, які зазвичай виходять щотижня.

Kahoot – сервіс для створення інтерактивних ігор-вікторин, опитувальників за певною темою. Він дозволяє залучити учнів до онлайн-змагань та відразу побачити результати кожного з них. Kahoot! – безкоштовний сервіс, повністю доступний після реєстрації, працює на будь-якому пристрої з доступом до мережі Інтернет. Платформа розрахована на застосування у класі – вчитель демонструє запитання та варіанти відповідей на «головному» екрані (дошка, телевізор), а школярі вказують свій вибір на своїх технічних пристроях. Під час використання

сервісу Kahoot! створюється атмосфера конкурентноспроможного спілкування, діти з бажанням виконують завдання, виявляють інтерес до досліджуваного матеріалу, в них зникає страх перед технічними засобами комунікації (3).

Спираючись на аналіз літератури та власний досвід, дійшли до висновку, що гейміфікація має багато переваг, а саме:

- сприяє зацікавленості та формуванню мотивації студентів до навчання;
- надає можливість на здійснення помилок без страхом покарання оцінкою;
- дозволяє студентам вчитися в інтерактивному середовищі, в якому вони можуть тренуватися, мати зворотній зв'язок, робити помилки і виправляти їх тощо;
- сприяє ефективному формуванню знань, умінь та навичок студентів;
- змагальність, призові стимули, логіка подолання перешкод мотивує студентів бути активними у процесі навчання.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Сервіс для створення інтерактивних ігор-вікторин Kahoot! [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://kahoot.it/#/>

2. Zichermann G. (2001). The purpose of gamification. A look at gamification's applications and limitations. – Date: April 26, 2011 – Режим доступу: <http://radar.oreilly.com/2011/04/gamification-purpose-marketing.html#>

3. Kapp, K.M. (2012) The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education. John Wiley & Sons. p. 336.

*Мазур Анна
Вінниця*

ОСОБЛИВОСТІ СТАНОВЛЕННЯ ТА РОЗВИТКУ ТЕОРІЇ КОМПОЗИТОТВОРЕННЯ У НІМЕЦЬКІЙ МОВІ

Словоскладання, як найбільш поширений та продуктивний спосіб словотворення у німецькій мові, має давню історію вивчення. Так, дослідженню складних слів у німецькій мові присвячені праці таких дослідників, як Я. Грім, Г. Пауль, Л. Ортнер, Х. Ортнер, В. Фляйшер, М. Д. Степанова, В. С. Вашунін, В. М. Павлов та інші.

На сучасному етапі словоскладання продовжує знаходитися у фокусі уваги дослідників. Окремі особливості складних слів у німецькій мові досліджували В. М. Радзюк, О. В. Білецька, Л. Є. Азарова, О. О. Тертичний, М. В. Макарова, Т. С. Талалай та інші.

Тим не менш, до цього моменту існують певні прогалини в теоретичній концепції німецького словоскладання. Зокрема, недостатньо глибоко досліджено це явище в діахронії, а також на матеріалі фахової лексики (спортивної, економічної, технічної, тощо термінології) та лексики різних мовних стилів, і публіцистичного в першу чергу, адже саме він відображає типові для сьогодення етичні та політичні теорії, стиль життя та мислення, певні життєві цінності та