

Отримано: 22 червня 2022 р.

Прорецензовано: 10 серпня 2022 р.

Прийнято до друку: 15 серпня 2022 р.

e-mail: natalilisenko1977@gmail.com

olytv@yahoo.com

doroshyna.lilia@gmail.com

DOI: 10.25264/2519-2558-2022-14(82)-122-126

Лисенко Н. О., Литвиненко О. О., Дорошина Л. Ф. Використання елементів геймінгу при дистанційному викладанні дисципліни «Українська мова як іноземна» на просунутому етапі. *Наукові записки Національного університету «Острозька академія»: серія «Філологія»*. Острого: Вид-во НаУОА, 2022. Вип. 14(82). С. 122–126.

УДК: 378.6:62.016:811.161.2

Лисенко Наталя Олександрівна,
кандидат філологічних наук, доцент,
Національний фармацевтичний університет
Литвиненко Ольга Олександрівна,
кандидат філологічних наук, доцент,
Національний університет цивільного захисту України
Дорошина Лілія Федорівна,
кандидат філологічних наук, доцент,
Національна академія Національної гвардії України

ВИКОРИСТАННЯ ЕЛЕМЕНТІВ ГЕЙМІНГУ ПРИ ДИСТАНЦІЙНОМУ ВИКЛАДАННІ ДИСЦИПЛІНИ «УКРАЇНСЬКА МОВА ЯК ІНОЗЕМНА» НА ПРОСУНУТОМУ ЕТАПІ

У статті узагальнено багаторічний досвід застосування елементів геймінгу при дистанційному викладанні дисципліни «Українська мова як іноземна» на просунутому етапі. Стверджується, що для кращої мотивації студентів курси (завдання) повинні бути різноманітними, а викладачі, які розробляють контент, мають задіювати всі канали сприйняття інформації (не лише візуальний).

Наводяться варіанти застосування таких ігрових компонентів, як тестувальні сервіси «Kahoot!» і «LearningApps.org», елементу «Лекція» в курсах, розроблених на платформі MOODLE, двох варіантів комп'ютерного скрайбінгу (інтелект-карт, створених за допомогою програми XMind, та відеоскрайбінгу, відзнятому в програмі Powtoon).

Ключові слова: дистанційне навчання, геймінг, «Kahoot!», «LearningApps.org», скрайбінг, дисципліна «Українська мова як іноземна».

Natalia Lysenko,
candidate of Philological Sciences, Associate Professor,
National University of Pharmacy
Olha Lytvynenko,
candidate of Philological Sciences, Associate Professor,
National University of Civil Defense of Ukraine
Liliia Doroshyna,
candidate of Philological Sciences, Associate Professor,
National Academy of the National Guard of Ukraine

USE OF ELEMENTS OF GAMING IN DISTANCE TEACHING OF THE DISCIPLINE "UKRAINIAN AS A FOREIGN LANGUAGE" AT AN ADVANCED STAGE

The article summarizes more than many years of experience of applying gaming elements in remote teaching of the discipline "Ukrainian as a foreign language".

It is argued that during a full-scale war, the pedagogical community of Ukraine faces a difficult task to ensure a continuous educational process for all pupils and students, regardless of their actual location. Since the provision of educational services to foreign students has always been a profitable item for Ukrainian universities, everything possible should be done to maintain this contingent.

It is claimed that for better motivation of students, courses (and therefore tasks) should be diverse, if possible, use all channels of information perception (not only visual).

There are options for using such game components as the "Kahoot!" and "LearningApps.org" test services, the "Lecture" element in MOODLE, two options for computer scribing (intelligence maps created using the XMind program, and video scribing recorded in the Powtoon program). It is emphasized that one of the appropriate creative tasks in distance courses at an advanced stage is the creation of animated dialogues with a mandatory recording of one's own voice. In this way, it is possible to notice students' pronunciation mistakes and correct them on time.

Linguistic games of such types as "Sorting", "Chamomile", "Crossword" etc. are recommended.

Keywords: distance learning, gaming, "Kahoot!", "LearningApps.org", scribing, discipline "Ukrainian as a foreign language".

Постановка проблеми. У час повномасштабної війни, коли наш народ змушений зі зброєю в руках відстоювати свою незалежність, право на європейське майбутнє, на життя, перед педагогічною спільнотою України стоїть нелегке завдання забезпечити безперервний навчальний процес для всіх здобувачів вищої освіти, не зважаючи на їх фактичне місце перебування. Оскільки надання освітніх послуг саме іноземним студентам завжди було прибутковою статтею для українських ЗВО, слід зробити все можливе для утримання цього контингенту. Упевнені, що вищезазначене завдання може бути реалізоване тільки завдяки розробленню якісного, різноманітного, цікавого дистанційного контенту. Сподіваємося, що багаторічний досвід застосування елементів геймінгу при дистанційному викладанні дисципліни «Українська мова як іноземна» стане в нагоді колегам-мовникам.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Створення теоретичного підґрунтя для розробки методичного забезпечення дистанційного вивчення мови іноземними студентами є доволі популярною темою в роботах сучасних науковців: О. Броцька-Ляховецька (плюси змішаного навчання) [3], І. Зозуля, Ю. Поздрань, А. Слободянюк (загальна характеристика вмісту дистанційних курсів та стисла – інтернет-ресурсів для вивчення української мови іноземними студентами, зокрема Ukrainian lessons, Internet Polyglot, Hosgeldi.com, W2mem.com тощо) [5; 6]; А. Баран та О. Литвин (розробка тестів на «Kahoot!» для іноземних студентів) [1]. У зазначених розвідках переважно описується застосування платформи MOODLE з базовим набором тестів і завдань.

Однак для кращої мотивації студентів курси (а відтак і завдання) повинні бути різноманітними, по можливості задіювати всі канали сприйняття інформації (не тільки візуальний). Відповідно постає **проблема** урізноманітнення завдань у дистанційних курсах.

Постановка завдання. Метою дослідження є узагальнення нашого колективного досвіду щодо розроблення дистанційних курсів і застосування елементів геймінгу. Упевнені, що запропонований комплекс вправ допоможе в опануванні української мови іноземними студентами на початковому та просунутому етапах у закладі вищої освіти як передумови подальшого засвоєння інформації мовою навчання, забезпечить набуття належної фахової компетентності. А також зробити цей процес цікавим і приємним.

Актуальність дослідження. Варіанти застосування таких ігрових компонентів, як тестувальні сервіси «Kahoot!» і «LearningApps.org», елементу «Лекція» в MOODLE, двох варіантів скрайбінгу при вивченні української мови як іноземної наводяться вперше.

Виклад основного матеріалу дослідження. Зазвичай мову навчання іноземні студенти вивчають 3 роки: 1 рік – на підготовчому відділенні, 2 роки – упродовж основного курсу. На вивчення української мови на підготовчому відділенні відводиться 750 годин на рік. Загальна кількість годин становить 1070 годин. Автори статті ставлять за мету винайти «ноу-хау», створивши методично обґрунтовані, інформаційно цікаві, візуально приємні дистанційні курси, щоб в умовах війни не «втратити» жодного іноземного студента. На сьогодні ми працюємо з платформою MOODLE останнього покоління. Усі студенти мають вільний цілодобовий доступ до дистанційного ресурсу, навчання здійснюється як в синхронному (наприклад, тестування під час практичних занять), так і в асинхронному (самостійна робота студента) форматі.

Для урізноманітнення завдань курсу, створених на платформі MOODLE, ми використовуємо такий елемент, як «Лекція». Зазначений тип завдання виконує роль своєрідного тренажера. Зазвичай «Лекції» в MOODLE мають однотипну структуру: на початку сторінки дається пояснення фрагмента навчального матеріалу, а наприкінці – наводяться питання для контролю його засвоєння. Якщо на запитання дається правильна відповідь, завантажуються наступна сторінка лекції, якщо відповідь хибна – студенту пропонується ще раз прочитати погано засвоєний фрагмент. Наприклад:

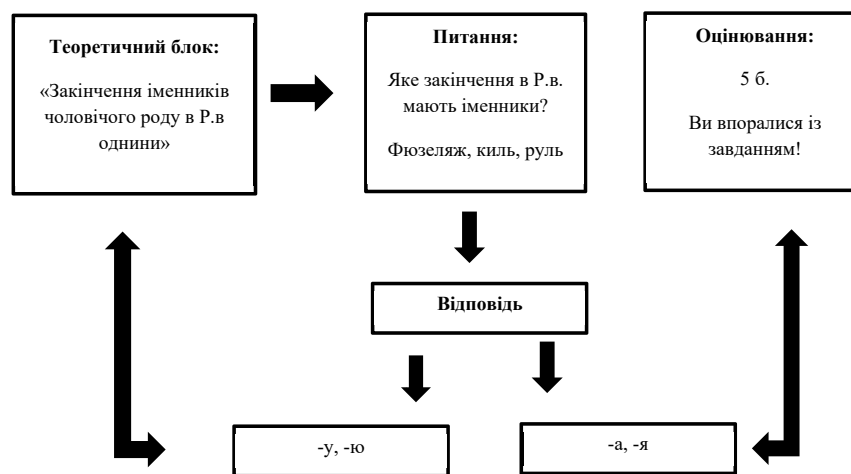


Рис. 1. Схема «Лекції» на тему «Закінчення іменників чоловічого роду в Р.в однини»

Також можна розширити базу тестів MOODLE за допомогою сервісу «Kahoot!». Ми в попередніх розвідках зазначали про доцільність використання дев'яти типів тестів при вивченні української мови іноземцями: «правильно/неправильно», «вкладена відповідь», «вибір пропущених слів», «стисла відповідь», «множинний вибір», «переміщення тексту», «переміщення зображення», «встановлення відповідності», «есе» [7, 213]. Не можна сказати, що тести сервісу «Kahoot!» чимось суттєво відрізняються щодо функціоналу. З одного боку, їх застосування потребує додаткових дій: реєстрації та створення облікового запису на платформі «Kahoot!», надання посилання студентам, приєднання тесту до курсу в MOODLE (не в усіх версіях це можна зробити), оплати, якщо обрано небезкоштовний варіант. З іншого, – студенти отримують яскравий варіант тестів двох типів: вікторина (quiz), тобто питання з «множинним вибором», коли студенту дається кілька варіантів відповідей і він обирає один або кілька правильних, та «правильно-неправильно» (true or false), коли пропонується два взаємовиключних варіанти відповіді. Безперечно, ігровий компонент, звичний для покоління міленіалів та покоління Z, покликаний стати додатковим мотиваційним важелем. Уважаємо, що тести «Kahoot!» краще застосовувати на етапі тренування.

Однак найефективнішим і найкращим мотиватором вважаємо лінгвістичні ігри, розроблені на платформі «LearningApps.org» – онлайн-сервісі, який дозволяє створювати інтерактивні вправи. Він є конструктором для розроблення, зберігання інтерактивних завдань, за допомогою яких студенти можуть перевірити й закріпити власні знання в ігровій формі. Перш ніж почати роботу з цим сервісом, викладачеві треба зареєструватися, потім ознайомитися з наявною галереєю (базою)

вправ, колекцією шаблонів, запропонованих на сайті. Інтерфейс програми містить такі режими, як «Перегляд вправ» та «Створення вправ». Із запропонованого списку шаблонів можна обрати той, що зацікавив, і на його базі створити власну вправу з відповідним лексичним наповненням. Після чого приєднати розроблені матеріали як SCORM-пакет до курсу. Найчастіше ми застосовуємо гру «Повний бокс», у якій треба розсортувати лексеми (граматичні явища) на два типи. Наприклад, ідентифікувати частини мови, визначити відмінки певної частини мови чи закінчення слів:

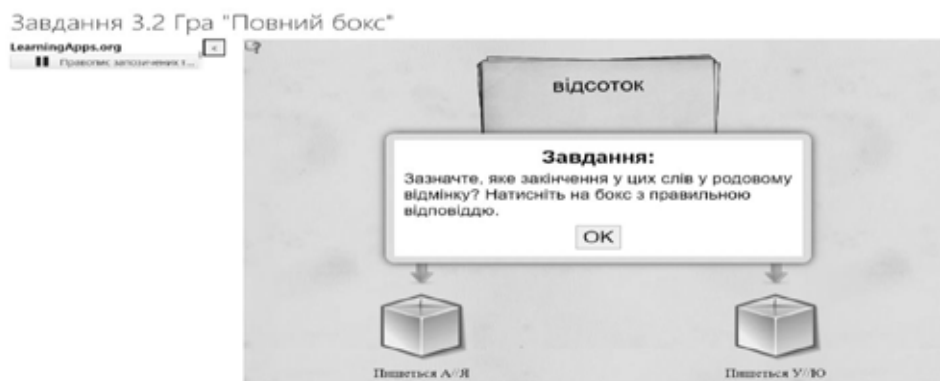


Рис. 2. Лінгвістична гра «Повний бокс»

Також активізувати роботу студентів можна за допомогою використання різних кросвордів. Зокрема таких, у яких треба за описом вгадати певне слово:

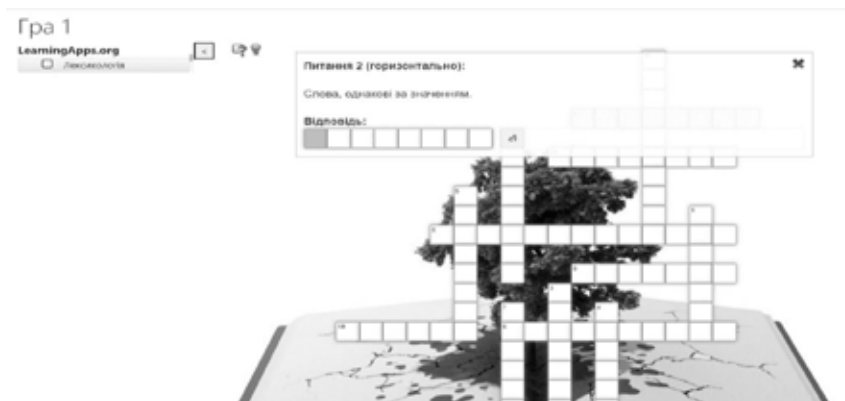


Рис. 3. Лінгвістичний кросворд

На сьогодні в освітній практиці все більшої популярності набуває скрайбінг – процес візуалізації навчальної інформації за допомогою малюнків.

Метою цієї технології є передача широкій аудиторії студентів складного та великого за обсягом матеріалу доступним способом. В основі скрайбінгу лежить вербальна інформація, що супроводжується формуванням візуальних образів, які студенти зчитують із плаката (дошки, екрана тощо). Використання скрайбінгу не обмежене якимось конкретним навчальним предметом.

Як правило, виділяють два його типи:

1. Ручний або скрайбінг-фасилітація, при якому педагог під час пояснення замальовує основні ідеї та найважливіші моменти навчального заняття за допомогою малюнків і схем. Зображення створюються на будь-якій придатній для малювання поверхні – дошці, фліпчарті, скетчбуці тощо. При цьому використовуються маркери, ручки або кольорова крейда. Також можна використовувати інтерактивну дошку із заготовленими рухомими картинками або застосувати аплікаційну техніку на дошці. Цей тип чудово підходить для створення карток-опор для засвоєння теоретичного матеріалу. Недоліком є синхронність: такий малюнок буде доречним «тут і зараз» і потребує чітких пояснень викладача, отже, не може бути розміщений у дистанційному курсі без коментаря.

Слід відрізнити скрайбінг-фасилітацію та фасилітацію. Графічна фасилітація інформації створюється самим учасником, який отримує інформацію від педагога, як правило, для особистого використання з освітньою метою. Доведено, що ментальні карти такого типу не є універсальними й найкраще сприймаються саме автором.

2. Скрайбінг, створений із використанням комп'ютерної техніки та спеціальних програм. Тут слід виділити статичний скрайбінг та відеоскрайбінг.

На нашу думку, однією з найкращих і найпростіших програм для створення статичного скрайбінгу, покликаного навчити систематизувати інформацію та створювати конспекти на мові навчання, є XMind.

Ця програма використовується для складання так званих інтелект-карт (mind maps). Вони допомагають організувати інформацію в наочному асоціативному вигляді. Кожен елемент карти презентує думку або ідею, пов'язану з іншими за допомогою ієрархічних зв'язків. XMind дозволяє організувати карти ідей у логічному, деревоподібному й інших варіантах. Зовнішній вигляд елементів карти налаштовується: можна встановлювати колір тла, параметри шрифту, додавати текстові нотатки та файли, таблиці, маркери, гіперпосилання, анотації та пов'язувати одні ідеї з іншими:



Рис. 4. XMind-карта «Частини мови»

За допомогою технології відеоскрайбінгу створюється візуальний ряд, а потім додається звук. Саме цей тип скрайбінгу вважаємо найбільш корисним при вивченні іноземної мови. Існує кілька умовно безкоштовних програм (мають обмежений у функціях безплатний варіант, який зазвичай має додаткові обмеження в часі користування). Ми обирали між SparkoPro, Plotagon, Pow Toon та GoAnimate.

GoAnimate – одна з найкращих онлайн-програм для створення анімаційних роликів та презентацій. Можна обрати безкоштовну версію з дещо обмеженими можливостями. Тут є безліч різноманітних шаблонів практично на будь-яку тематику. Анімовані зображення можна редагувати: обертати, змінювати вихідний розмір, а також видаляти зайві елементи малюнка.

Вербальне озвучування відбувається за допомогою завантажених звукових файлів (або комп'ютерного озвучування написаного тексту), репліки героїв можна передати у вигляді «білих хмарок», прямокутників тощо, у яких розміщується текст. Одним із творчих завдань у наших дистанційних курсах на просунутому етапі є створення анімованих діалогів з обов'язковим записом власного голосу. У такий спосіб можна помітити огріхи вимови у студентів і вчасно виправити їх. До того ж лексика візуалізованих діалогів сприймається й запам'ятовується краще, оскільки одночасно задіюється два канали сприйняття інформації. Також одним із завдань на просунутому етапі є створення мініконспекту за допомогою скрайбінгу для одногрупників. Наприклад:

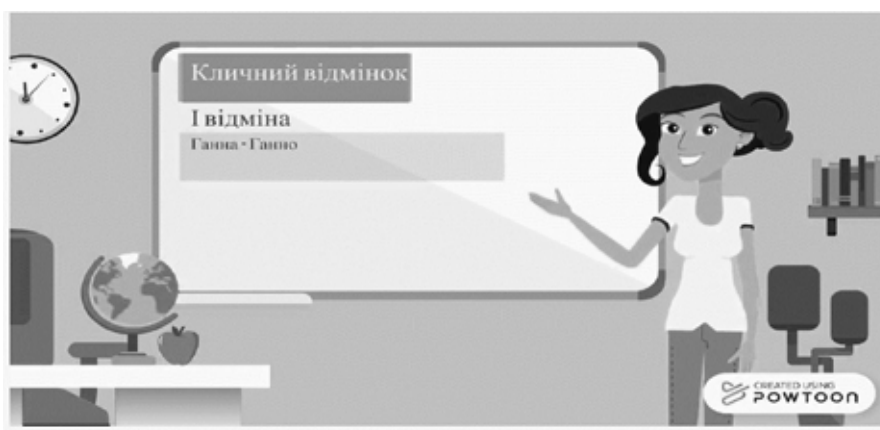


Рис. 5. Скрайбінг «Закінчення кличного відмінка»

Висновки і пропозиції. Орієнтуючись на виклики сьогодення, ґрунтуючись на сучасних інформаційних технологіях, дистанційне навчання надає широкі можливості для залучення студентів до навчального процесу, зокрема – оперативної передачі різного роду інформації на будь-якій відстані, організації спільних проєктів, оперативного зворотного зв'язку, доступу до різних джерел інформації, здійснення контролю.

Саме створення методично обґрунтованих, інформаційно цікавих, візуально приємних дистанційних курсів надає можливість в умовах війни не «втратити» жодного іноземного студента. Застосування таких ігрових компонентів, як тестувальні сервіси «Kahoot!» і «LearningApps.org», елементу «Лекція» в курсах, розроблених на платформі MOODLE, двох варіантів комп'ютерного скрайбінгу (інтелект-карт, створених за допомогою програми XMind, та відеоскрайбінгу, відзнятому в програмі Powtoon), покликані мотивувати іноземців до вивчення української мови, полегшити сприйняття нового матеріалу, сприяти адекватній самостійній роботі в асинхронному форматі.

Література:

1. Баран А., Литвин О. Вчимо українську мову з Kahoot. URL: <http://ceit-blog.ucu.edu.ua/resursy-ta-instrumenty/vchymo-ukrayinsku-movu-z-kahoot/>
2. Бойко А. Тьютор – якісно вища педагогічна позиція і новий простір духовно-моральної взаємодії. URL: <http://docviewer.yandex.ua/?url=http%3A%2F%2Fdspace.pnpu.edu.ua>
3. Броцька-Ляховецька О. Дистанційне навчання української мови як іноземної. URL: <https://pgasa.dp.ua/wp-content/uploads/2021/07/Brotska-Lyahovetska-O.M.-Dystantsijne-navchannya-ukrayinskoyi-movy-yak-inozemnoyi.pdf>
4. Довгий І. Інструментальні засоби дистанційного вивчення мови як іноземної. *Теорія і практика викладання української мови як іноземної: збірник наукових праць*. 2007. Вип. 2. С. 77–80.
5. Зозуля І., Поздрань Ю., Слободянюк А. Роль дистанційного навчання у вивченні української мови як іноземної. *Вчені записки ТНУ імені В. І. Вернадського*. 2020. Т. 31 (70). № 1. Ч. 1. С. 33–38.
6. Зозуля І., Стадній А. Використання онлайн-ресурсів та мобільних додатків у вивченні української мови як іноземної. *Міжнаціональна комунікація – полілог культур (актуальні питання навчання іноземців)*: збірник наукових праць / за загальною редакцією проф. Л. В. Рєви-Лєвшакєвої. Одеса: Одес. нац. ун-т ім. І. І. Мєчєнікєва, 2019. С. 110–113.
7. Лисенко Н., Дорошина Л., Сергієнко М. Використання тестів-тєнажерів з ігровими елементами, розроблєних на платформі MOODLE, при викладанні іноземної мови. *Актуальні питання лінгвістики, професійної лінгводидактики, психології і педагогіки вищої школи*: зб. статей IV Міжнар. наук.-практ. конф. (м. Полтава, 7–8 листоп. 2019 р.). Полтава: Вид-во «Астрєя», 2019. С. 213–217.
8. Лисенко Н., Литвиненко О. Застосовання тестів для дистанційної підтримки самостійної роботи іноземних студентів при вивченні української мови. *Language, business and law, intercultural communication: challenges of today: materials II International interdisciplinary conference* (м. Київ, 7–8 трав. 2021 р.). Київ: Національний університет біоресурсів і природокористування України, 2021. С. 48–50.
9. Настєнко Л. Тьюторство як прогрєсивна технологія індєвдуалїзатїї освїты у вищїй школі. URL: <http://readera.org/article/tutorstvo-jak-prohresyevna-tehnolohia-indyevdualizatsiye-osvitye-u-vyeshchii-10181969.html>
10. Сїлка А. Дистанційний курс "Ukrainian" для англємовних студентів: проблемї реалїзатїї. *Якісна мовна освїта у сучасному глобалїзованому свїті: тенденції, виклики, перспективи*: матеріали I Всеукраїнської наук.-практ. конф. (м. Суми, 23–24 листоп. 2017 р.). Суми: СумДУ, 2017. С. 153–158.
11. Технологія створєння дистанційного курсу [навчальний посїбник / за ред. М. Ю. Бїкова та В. М. Кухарєнка]. Київ: Мілєніум, 2008. 324 с.
12. Соїна І. Ю. Дистанційна освїта як феномен інформатїйного суспїлства. *Інноватїї та традиції у мовній підготовцї студентів*: матеріали міжнародного наук.-практ. семїн. (м. Харків, 8 груд. 2020 р.). Харків: Видавництво Іванченка І. С., 2020. С. 195–197.

References:

1. Baran A., Lytvyn O. (2018) Vchymo ukrainsku movu z Kahoot [Let's learn the Ukrainian language with Kahoot]. URL: <http://ceit-blog.ucu.edu.ua/resursy-ta-instrumenty/vchymo-ukrayinsku-movu-z-kahoot/> [in Ukrainian].
2. Boiko A. (2011) Tiutor – yakisno vyshcha pedahohichna pozytsiia i novyi prostir dukhovno-moralnoi vzaemodii [A tutor is a qualitatively higher pedagogical position and a new space for spiritual and moral interaction]. URL: <http://docviewer.yandex.ua/?url=http%3A%2F%2Fdspace.pnpu.edu.ua> [in Ukrainian].
3. Brotska-Liakhovetska O. (2021) Dystantsiine navchannia ukrainskoi movy yak inozemnoi [Distance learning of the Ukrainian language as a foreign language]. URL: <https://pgasa.dp.ua/2021/07/Brotska-Lyahovetska-O.M.-Dystantsijne-navchannya-ukrayinskoyi-movy-yak-inozemnoyi.pdf> [in Ukrainian].
4. Dovhyi I. (2007) Instrumentalni zasoby dystantsiinoho vyvchennia movy yak inozemnoi [Instrumental means of remote language learning as a foreign language]. *Teoriia i praktyka vykladannia ukrainskoi movy yak inozemnoi: zbirnyk naukovykh prats*. Vol. 2. P. 77–80. [in Ukrainian].
5. Zozulia I., Pozdran Yu., Slobodianiuk A. (2020) Rol dystantsiinoho navchannia u vyvchenni ukrainskoi movy yak inozemnoi [The role of distance learning in learning the Ukrainian language as a foreign language]. *Vcheni zapysky TNU imeni V. I. Vernadskoho*. Vol. 31 (70). № 1. Part 1. P. 33–38. [in Ukrainian].
6. Zozulia I., Stadnii A. (2019) Vykorystannia onlain-resursiv ta mobilnykh dodatkiv u vyvchenni ukrainskoi movy yak inozemnoi [The use of online resources and mobile applications in learning Ukrainian as a foreign language]. *International communication - polylogue of cultures (topical issues of education of foreigners)*. Mizhnatsionalna komunikatsiia – poliloh kultur (aktualni pytannia navchannia inozemtsiv): zbirnyk naukovykh prats / za zahalnoiu redaktsiieiu prof. L. V. Revy-Lievshakovi. Odesa: Odes. nats. un-t im. I. I. Mechnykova. P. 110–113. [in Ukrainian].
7. Lysenko N., Doroshyna L., Serhiienko M. (2019) Vykorystannia testiv-trenazheriv z ihrovymi elementamy, rozroblenykh na platformi MOODLE, pry vykladanni inozemnoi movy [The use of simulator tests with game elements developed on the MOODLE platform when teaching a foreign language]. Aktualni pytannia lnhvistyky, profesiinoi lnhvododyaktyky, psykhologii i pedahohiky vyshchoi shkoly: zb. statei IV Mizhnar. nauk.-prakt. konf. (m. Poltava, 7–8 lystop. 2019 r.). Poltava: «Astraiia». P. 213–217. [in Ukrainian].
8. Lysenko N., Lytvynenko O. (2021) Zastosuvannia testiv dlia dystantsiinoi pidtrymky samostiinoi roboty inozemnykh studentiv pry vyvchenni ukrainskoi movy [Application of tests for remote support of independent work of foreign students in learning the Ukrainian language]. *Language, business and law, intercultural communication: challenges of today: materials II International interdisciplinary conference* (m. Kyiv, 7–8 trav. 2021 r.). Kyiv: NUBiP Ukrainy P. 48–50. [in Ukrainian].
9. Nastenko L. Tiutorstvo yak prohresyevna tekhnohiiia indyvidualizatsii osvity u vyshchii shkoli (2010) [Tutoring as a progressive technology of individualization of education in higher education]. URL: <http://readera.org/tutorstvo-jak-prohresyevna-tehnolohia-indyevdualizatsiye-osvitye.html>. [in Ukrainian].
10. Sylka A. (2017) Dystantsiinyi kurs "Ukrainian" dlia anhloimovnykh studentiv: problemy realizatsii [Distance course "Ukrainian" for English-speaking students: problems of implementation]. *Yakisna movna osvita u suchasnomu hlobalizovanomu sviti: tendentsii, vyklyky, perspektyvy*: materialy I Vseukrainskoi nauk.-prakt. konf. (m. Sumy, 23–24 lystop. 2017 r.). Sumy: SumDU. P. 153–158. [in Ukrainian].
11. Tekhnolohiia stvorennia dystantsiinoho kursu (2008) [Distance course creation technology]. [navchalnyi posibnyk / za red. M. Yu. Bykova ta V. M. Kukharenka]. Kyiv: Milenium. 324 p. [in Ukrainian].
12. Soina I. Iu. (2020) Dystantsiina osvita yak fenomen informatsiinoho suspilstva [Distance education as a phenomenon of the information society]. *Innovatsii ta tradytsii u movniy pidhotovtsi studentiv*: materialy mizhнародного nauk.-prakt. semin. (m. Kharkiv, 8 hrud. 2020 r.). Kharkiv: Vydavnytstvo Ivanchenka I. S., P. 195–197. [in Ukrainian].