

Im Schnellzug

Der Schnellzug stürmt durchs Sommerland,
Und draußen in den Winden,
Da weht und winkt viel buntes Band,
Zu binden mich, zu binden!

Die Hütte dort in Heckenruh,
Die Sonne in den Scheiben,
Die Friedefülle ruft mir zu,
Zu bleiben doch, zu bleiben!

Und jetzt die Heide, blütenblau,
Durchkarrter Weg ins Weite;
Grad stapft die alte Botenfrau
Im Torfmull. Nimm's Geleite!

Und jetzt das Feld, goldgelber Flachs,
Und fern ein Blitz von Sennen;
Und dort der Knirps sonnt wie ein Dachs
Sich faul bei seinen Gänsen.

O Junge, hast du's gut! Ich wollt,
Ich läg dort auf dem Bauche,
Indes der Zug vorüberrollt,
Und gaffte nach dem Rauche.

Загалом можемо підсумувати, що номінальний стиль властивий науковому, офіційно-діловому та публіцистичному стилям мовлення; вербальний – притаманний розмовному стилю мовлення, а прикметниковий переважно зустрічається у художній літературі. Однак, як показує постмодернізм, – визначені мовленнєві межі розмиваються, а часто і зовсім втрачаються при перекладі на українську мову. Це стає очевидним при лексико-граматичному аналізі, наприклад, перекладу однієї з частин «Чорнильної трилогії» Корнелії Функе, – «Чорнильна кров», здійсненого Любомиром Українським та Світлоною Сліпченко у 2010 р.:

Farid hörte die Ungeduld heraus... und die Hoffnung, die einfach nicht sterben wollte, obwohl sie schon so oft enttäuscht worden war.	Фарид почув нетерплячку... і невмирущу надію, попри всі зради.	Грамаітична заміна (підрядне речення-дієприкметник; дієприкметник-іменник), модуляція
--	---	--

Таким чином, на нашу думку, сьогодні ми вже не можемо однозначно прив'язувати види стилістичного аналізу до конкретних стилів мовлення текстів чи жанрів.

Література

1. Eroms Hans-Werner. Stil und Stilistik: Eine Einführung. Berlin: Erich Schmidt, 2008. 255 s.

УДК 371.382:81'243

ГЕЙМІФІКОВАНЕ СЕРЕДОВИЩЕ – ЗАПОРУКА МОТИВАЦІЙНОГО АПГРЕЙДИНГУ

О. С. Бойван

Інтенсивний процес розвитку всіх соціально-навчальних сфер нашого суспільства пришивидшив зміну статусу англійської мови в системі вищої освіти, що сприяє не лише змінам методів навчання, а й появі абсолютно нових підходів при суб'єкт-суб'єктній

взаємодії. Відповідно сучасним вимогам, важливим фактором є не просто засвоїти ту чи іншу інформацію, що поступає з різноманітних джерел, а використати її як стабільний фундамент для подальшого самовдосконалення в обраному напрямку діяльності. Цілі та зміст навчання англійської мови у закладах вищої освіти стають орієнтованими на основні напрямки спеціальності та передбачають безперервний пошук способів підвищення ефективності навчально-виховного процесу. Однією з таких форм навчання, яка відповідає актуальним запитам та вимогам сучасності стала гейміфікація.

Термін «гейміфікація», її способи та методи, й основні принципи прийшли до нас із зарубіжних досліджень і, насамперед, стосувалися бізнес-сфери [5, с. 6], хоча й не обмежувалися нею, оскільки інші галузі також потребували змін у підходах та структурі. Основоположними стали дослідження Карла Каппа, який, завдяки гейміфікації, змінив підходи і методи процесу навчання, надавши їм характеристик мобільності, захоплення та легкості [4, с. 336]. Вагомий потенціал використання ігрових механізмів у неігровому контексті, зокрема освітянському, став поширеною практикою та надзвичайно ефективним засобом навчання, чим привернув свою увагу і вітчизняних дослідників. Зокрема, Н. Кравець досліджує етапи створення гейміфікованої системи в освітньому процесі закладів вищої освіти [1], О. Ткаченко розглядає питання гейміфікації формальної та неформальної освіти [2]. Аналізом ефективності застосування ігор при вивченні іноземних мов займалися Л. Б. Котлярова, Ю. А. Гапон, Т. В. Паньків, Є. І. Пассов, Т. Свиридчук, та інші. Беручи за основу теоретичні аспекти досліджуваної проблеми, можна сміливо зауважити, що саме гейміфікація перетворює будь-який процес на більш приємний та захоплюючий, тому що у грі зосереджено безліч точок мотивації – змагання, позитивний азарт, призові стимули, логіка проходження рівнів різноманітних випробувань.

Загальноприйнятим є факт, що сам термін «гейміфікація» переважно асоціюють з електронними чи відео іграми, але це не є ключовою й необхідною характеристикою процесу. Навіть за відсутності обладнання (комп'ютер, ноутбук, проектор, інтерактивна дошка, тощо) можна гейміфікувати процес навчання. Проте, це потребує більш ретельної підготовки з боку викладача: необхідно визначити цілі, на які спрямована діяльність студентів, але вони не мають бути короткостроковими і містити усі легкі способи виконання. Варто подумати про лабіринти ускладнень та логічні завдання з покроковими рішеннями. Досягнення цієї мети необхідно поділити на етапи, які можна відстежувати. Перевагою є те, що викладач може індивідуалізувати цей процес згідно з рівнем та потребами групи.

На основі аналізу наукових джерел визначено, що *гейміфікація* – це активний процес прикладного застосування ігрових механізмів в ситуаціях, що максимально зосереджені на позитивний мотиваційний контекст для емоційного заохочення та подолання певних перешкод.

Вдалим прикладом гейміфікованого процесу можна вважати проектну роботу, що найчастіше триває кілька тижнів, місяців, багато в чому близька до проведення рольових, а особливо, ділових ігор. Вона вперше була втілена в практику через підручники серії Project English [3]. Виконуючи навчальний проект, вихованці одержують проектне завдання, що потребує багатопланової діяльності всієї групи, – наприклад, студенти отримали завдання під час вивчення теми «Медицина» відвідати медичний університет і взяти інтерв'ю в іноземних студентів про умови навчання, проживання, особливості іншої країни, тощо. І також зробити відеозвіт матеріального забезпечення (територія, корпуси, гуртожитки). Це завдання – дуже копітке і вимагає багатогранної підготовки та розподілу обов'язків. Підготовлене до розміщення в Інтернеті відео є матеріальним продуктом, кінцевим результатом проектної діяльності, що змогла показати свою ефективність. У комунікативно-орієнтованому навчанні іноземних мов, що відбувається на заняттях з розмовної практики, вона породжує відчуття особистісного значення для повноцінного виконання завдання, що й є неабияким стимулом для роботи. Для студентів мотивація стає

внутрішньою, а не зовнішньою, оскільки проект належить саме їм. Вони автономно вирішують, що та як робити, тобто в центрі навчальної діяльності студент, а не викладач.

Тобто, сьогодні існує чимало відкритих платформ, які з легкістю можна інтегрувати в освітній процес, вибудовуючи індивідуальну траєкторію шляхом створення на їх основі інтерактивних ігор, квестів та вікторин.

Було зазначено, що у період розвитку нових технологій не слід недооцінювати роль ігор на заняттях іноземної мови. Не зважаючи на той факт, що велика кількість педагогів вважають ігри просто розважальним видом діяльності, що забирає багато часу, ми вважаємо, що *їх використання у процесі вивчення мови має чимало переваг*:

1) Гейміфікований процес стимулює зацікавленість вихованців під час ігрової діяльності, що, в свою чергу допомагає їм бути мотивованими, оскільки бажання до навчання на емоційно-позитивному підґрунті стає сильнішим.

2) Застосування ігор на занятті з іноземної мови знижує рівень хвилювання реципієнтів, підвищує рівень впевненості у собі.

3) За допомогою ігор учасники переносяться у реалістичні ситуації, у яких вони усвідомлюють зв'язок мови із реальним життям, зокрема ігри сприяють активній участі студентів із вищим, так і з нижчими рівнями знань.

4) Ігри можуть використовуватись у будь-яких методиках навчання мови (читання, письмо, мовлення і слухання), дозволяючи застосовувати на практиці граматичні структури та лексику з даної теми.

5) Ігри заохочують до креативного та спонтанного використання мови, і сприяють активності студентів, створюючи середовище сприятливе для співпраці, та, розвиваючи навички саме критичного мислення.

Отже, потенціал гейміфікації надзвичайно широкоаспектний і потужний та не обмежується лише сферою освіти. Час інноваційних технологій та змін надає нам постійні виклики, змушуючи шукати нові форми та методи навчання. Викладачам стали доступні безліч додаткових ресурсів, які урізноманітнюють навчально-пізнавальну діяльність студентів.

Література

1. Кравець Н. С. Етапи створення гейміфікованої системи для використання в навчальному процесі ВНЗ. *Вісник Харківської державної академії культури. Серія : Соціальні комунікації*. 2017. № 50. С. 198–206.
2. Ткаченко О. Гейміфікація освіти: формальний і неформальний простір. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2015. № 11. С. 303–309.
3. Hutchinson T. Project English : student's book. Oxford : OUP, 1994. 112 p.
4. Kapp K. M. The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education. John Wiley & Sons. – 2012.
5. Werbach K. Gamification. *Coursera*. URL: <https://class.coursera.org/gamification-002/lecture>.

УДК 811.133.1+811.111]:(81'342.2:801.81):81'243]

ЕФЕКТИВНІСТЬ ВИКОРИСТАННЯ СКОРОМОВОК ПРИ ВИВЧЕННІ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ ЯК ЗАСІБ ДО ВДОСКОНАЛЕННЯ ФОНЕТИЧНИХ НАВИЧОК НА ПРИКЛАДІ ФРАНЦУЗЬКОЇ ТА АНГЛІЙСЬКОЇ МОВ

Ю. Д. Матюхова

У процесі оволодіння іноземною мовою важливими звісно ж є всі аспекти: письмо, читання, аудіювання та говоріння. Але, у більшості випадків, труднощами для студентів є саме фонетична складова мови. Через суттєву різницю у звучанні своєї та іноземної мови на початковому етапі вивчення важливо приділяти цьому чималу увагу та тренувати