

охоплювати й проєктування дистанційних освітніх програм, організацію дистанційної навчальної взаємодії.

Безперечно, майбутнє системи освіти взагалі та позашкільної зокрема вбачається в активному використанні дистанційного навчання. Вміле поєднання традиційних форм навчання та дистанційних технологій дозволить досягти провідної мети позашкільної освіти – виховання особистості, готової до саморозвитку, самонавчання, використання отриманих знань на практиці.

### **Список використаних джерел**

1. Боровська О.В., Ваховська Н.О. Позашкільна освіта та дистанційні технології. URL: <https://imso.zippo.net.ua/wp-content/uploads/2020/08/22-%D0%91%D0%BE%D1%80%D0%BE%D0%B2%D1%81%D1%8C%D0%BA%D0%B0.pdf> (дата звернення: 12.03.2023).

2. Організація дистанційного навчання у сучасному закладі позашкільної освіти науково-технічного напрямку: зб. «Грані науково-технічної творчості Запорізької області». 2021. № 1. 105 с.

3. Щодо організації дистанційного навчання. Рекомендації МОН України. URL: <https://drive.google.com/file/d/1n48bFUILcl-K1sBy2Zm3g-2Q1fqcP1Wu/view> (дата звернення: 12.03.2023).

**Марина Долженко,**  
кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри іноземних мов,  
ВНЗ «Університет імені Альфреда Нобеля», м. Дніпро, Україна

**Поліна Волобуєва,**  
викладач кафедри іноземних мов, ВНЗ «Університет імені Альфреда  
Нобеля», м. Дніпро, Україна

### **ВИКОРИСТАННІ ПРИНЦИПІВ ГЕЙМІФІКАЦІЇ ПІД ЧАС ВИХОВАННЯ КУЛЬТУРИ ДІЛОВОГО СПІЛКУВАННЯ НА ЗАНЯТТЯХ З ДІЛОВОЇ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ**

Сучасні педагогічні парадигми і тенденції в освіті, посилені застосуванням ІКТ, створюють передумови для використання нових підходів і методик для реалізації активного навчання. Гейміфікація в навчанні є однією з таких тенденцій [1].

На думку К. Карп, термін «гейміфікація» пояснюється як використання гри на основі механіки, естетики та ігрового мислення, щоб залучити людей, мотивувати дії, сприяти навчанню та вирішенню проблем [2, с. 89]. Гейміфікація в освіті – це процес поширення гри на різні сфери освіти, який дозволяє розглядати гру і як метод навчання і виховання, і як форму виховної роботи, і як засіб організації цілісного освітнього процесу. Мотиваційну складову гейміфікації вивчав Yu-kai Chou [3]. Janaki Mythily Kumar та Mario Herger докладно розглянули етапи створення гейміфікованої системи [4, с. 58]. Реалізувати елементи гейміфікації в навчальному процесі можна за допомогою освітніх сервісів, які збільшуються з кожним роком. Існує велика кількість сервісів, що використовують гейміфікацію для освіти, наприклад:

- Alice ( <https://www.alice.org/> );
- Scratch ( <https://scratch.mit.edu/> ) – середовища для вивчення основ алгоритмізації та програмування у ігровій формі;
- CodeSchool ( <http://codeschool.uzhnu.edu.ua/> ) – сервіс навчання програмуванню з елементами гейміфікації;
- Spongelab ( <https://www.spongelab.com/landing/> ) – платформа для персоналізованої наукової освіти;
- Quizlet ( <https://quizlet.com/> ) – цікавий і ефективний спосіб вивчення англійської мови;
- Kahoot! ( <https://kahoot.com/> ) – безкоштовний онлайн-сервіс для створення інтерактивних навчальних ігор;
- Quizizz ( <https://quizizz.com/> ) та багато інших.

Впровадження технології гейміфікації в навчальний процес надає нових можливостей викладачам під час виховання культури ділового спілкування на заняттях з ділової іноземної мови здобувачів вищої освіти.

Загальну теорію культури ділового спілкування у своїх комплексних працях розглядають такі науковці, як Ю. Козак, О. Кондратенко, В. Ковалевський, В. Осипова, І. Сайтарли та інші. Дослідники Н. Бабиш та Л. Струганець розкривають основи культури мовлення, а В. Зусін досліджує етику та етикет ділового спілкування. Н. Ботвина вивчає міжнародні культурні традиції, мову та етику ділового спілкування, а Ю. Палеха та І. Тимошенко в своїх роботах зосереджують увагу на ділових контактах з іноземними партнерами. Варто зазначити, що ця проблематика продовжує привертати увагу наукової спільноти, а тому є *актуальною*. На нашу думку, виховання культури ділового спілкування у здобувачів вищої освіти на заняттях з

дисципліни «Ділова іноземна мова», реалізуючи елементи гейміфікації в навчальному процесі, дозволяє говорити про перспективи використання цієї технології.

Для успішного оволодіння культурою спілкування, досягнення високого рівня комунікативної компетентності майбутніх фахівців необхідно звертати увагу на формування наступних навичок та вмінь:

- обізнаність у основах ділового спілкування;
- вміння визначати цілі та завдання ділового спілкування;
- організовувати спілкування і управляти ним;
- аналізувати предмет спілкування, ставити запитання і конкретно відповідати на них;
- вміння досягати взаєморозуміння з клієнтами, партнерами і колегами; налагоджувати контакти;
- вести переговори;
- брати участь у ділових розмовах, дискусіях, діалогах, дебатах, круглих столах;
- проводити ділові наради, виступати перед широкою аудиторією тощо [5, с. 91].

Досвід свідчить, що в практиці ділового спілкування особливе значення має уміння говорити й слухати, ставити запитання, сприймати партнера, стримувати емоції. А під час ведення переговорів іноземною мовою, всі ці навички набувають особливого значення.

Формами ділового спілкування є усна (ділова бесіда, ділові наради, ділові переговори, публічні виступи, прес-конференції, дебати, презентації, дискусії) та писемна (оформлення ділової кореспонденції).

На заняттях з дисципліни «Ділова іноземна мова» викладачі мають звернути увагу майбутніх фахівців, яким доведеться спілкуватись з іноземними партнерами, на особливості, переваги та труднощі усної та писемної форм ділового спілкування. Наприклад, особливістю усної комунікації є те, що вона відбувається в умовах особистого контакту партнерів. У письмовій комунікації вони розділені простором і часом, що дозволяє їм зосередитися на змісті і формі письмового тексту. Переваги усної форми комунікації складають: швидкість обміну інформацією; наявність надійного зворотного зв'язку завдяки безпосередньому контакту, що дозволяє регулювати й коригувати процес спілкування (поставити запитання, уточнити повідомлення, виявити згоду або незгоду з тим, про що говориться, тощо). Труднощі усної форми комунікації пов'язані з

необхідністю миттєвого пошуку точних, адекватних слів при формулюванні повідомлення, можливість пропустити у ньому важливі деталі; ймовірність забути частину почутої інформації та інші.

Під час дистанційного навчання на заняттях з ділової іноземної мови перед тим як переходити до фази набуття навичок ведення переговорів, участі у ділових розмовах, дискусіях, діалогах, дебатах та круглих столах, які зазвичай будемо тренувати за допомогою методу «ділової гри», враховуючи культурні аспекти ділового спілкування, попередньою роботою має бути опанування лексичного матеріалу, який належить до конкретної теми професійної комунікації. І знову «пограємо»! На цей раз звертаємось до онлайн-платформи Quizlet, інтерактивного сервісу, де лексичний матеріал представлений шляхом створення наборів flash-карток зі словами і визначеннями, що є чудовим способом тренування довготривалої пам'яті. За допомогою Quizlet викладач іноземної мови має можливість ввести та продемонструвати новий лексичний матеріал. Сайт пропонує декілька варіантів перекладу або визначення заданого слова. На сайті можливо прослухати вимову слова і маючи доступ до модулів, можна потренувати лексику в будь який час.

Наступним «елементом гейміфікації в навчальному процесі», яким ми пропонуємо користуватись, буде Kahoot! – онлайн сервіс для створення інтерактивних завдань, який дозволяє викладачеві створювати тести, опитування та вікторини. Із Kahoot! викладач може створювати квіз (quiz) або тест (True or False). Під час вивчення дисципліни «Ділова іноземна мова», майбутні фахівці мають змогу закріпити лексичний матеріал, який вивчається і надалі буде використаний для ведення переговорів, участі у ділових розмовах, дискусіях, діалогах, дебатах та круглих столах англійською мовою. Ще однією перевагою використання онлайн сервісу Kahoot! є те, що «квізи» здобувачі освіти можуть проходити індивідуально, а ще й можна створити змагання, де за швидкість та правильність відповідей учасники отримують бали.

Можемо зробити висновки, що гейміфікація як інструмент для опанування іноземною мовою, може сприяти розвитку ігрового рефлексу, який, своєю чергою, покращить активність студентів на занятті. А ще гейміфікацію можна вважати чудовим способом тренування довготривалої пам'яті, що є дуже важливим для опанування та вивчення лексики ділового спілкування. Використання онлайн сервісу Kahoot для створення квізів та тестів, які охоплюють вивчення розбіжностей міжнародних культурних традицій, мов та

етикету ділового спілкування в різних країнах світу, чудово сприятиме вихованню культури ділового спілкування у здобувачів вищої освіти на заняттях з дисципліни «Ділова іноземна мова».

### **Список використаних джерел**

1. 3D mapping of Ukrainian Education System. Modernization of Pedagogical Higher Education by Innovative Teaching Instruments (MoPED) 586098-EPP-1-2017-1-UA-EPPKA2-CBHE-JP. (2018). Kyiv: Borys Grinchenko Kyiv University. June 22, 2019. URL: [https://drive.google.com/file/d/1FXwfrUrTcPI0J3FI9-UGS94osH\\_yp14P/view](https://drive.google.com/file/d/1FXwfrUrTcPI0J3FI9-UGS94osH_yp14P/view) (accessed date: 20.03.2023).
2. Kapp K.M. The Gamification of Learning and Instruction: Case-Based Methods and Strategies for Training and Education. New York: Pfeiffer: An Imprint of John Wiley&Sons, 2012. 215 p.
3. Yu-kai Chou. Gamification & Behavioral Design. URL: <http://yukaichou.com/gamification-examples/octalysis-complete-gamification-framework/> (accessed date: 20.03.2023).
4. Janaki K., Mario H. Gamification at work: designing engaging business software. Springer, 2013. 168 p.
5. Базарова К. В. Сутність і структура культури ділових відносин студентів коледжів. *Наукові праці. Педагогіка*. 2012. Вип. 161. Т. 173. С. 89–94.

**Олена Долгопол,**  
*кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри психології,  
педагогіки та мовної підготовки, Харківський національний  
університет міського господарства імені О.М. Бекетова,*

*м. Харків, Україна*  
**Олена Кір'янова,**  
*старший викладач кафедри психології, педагогіки та мовної  
підготовки, Харківський національний університет міського  
господарства імені О.М. Бекетова, м. Харків, Україна*

### **ТЕСТОВА ПЕРЕВІРКА МОВНИХ КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ СТУДЕНТІВ ЗА ДОПОМОГОЮ ЦИФРОВИХ ІНСТРУМЕНТІВ**

Перевірка вхідного та підсумкового тестування, поточних практичних та модульних контрольних робіт, а також їх оцінювання – клопіткий процес для кожного викладача-філолога. Попри чіткі