

2. Воронцова Т. Подлинная история Красной Шапочки. Журнал «Литература» №44, 2002.

3. Завара Олександр. Песиголовець: роман/ Олександр Звара, передмова Вікторія Гранецька – К.: Вид-во Жупанського, 2017. – (Альтернатива). – 248 с.

4. Оборотни и оборотничество: стратегии описания и интерпретации. Материалы международной конференции (Москва, РАНХиГС, 11–12 декабря 2015) / Отв. ред. и сост. Д.И. Антонов. М.: Издательский дом «Дело», 2015. — 156 с. Елект. доступ:http://www.iop.ranepa.ru/оборотни_сб_final.pdf

5. Однорог М. Песиголовець – міф чи реальність? VEЖА, 2017. Елект. доступ: <https://vezha.vn.ua/pesygolovets-mif-chy-realnist-u-vinnytsi-prezentuyut-roman-gorror-oleksandra-zavary/>

6. Эрик Берн. Сказка про Красную Шапочку. Отрывок из книги "Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры". Елект. доступ:<http://lib.ru/PSIHO/bern.txt>

Елект. доступ:<http://lit.1september.ru/article.php?ID=200204404>

УДК 378.147

Філологічні науки

ГЕЙМІФІКАЦІЯ ВПРАВ LEARNINGAPPS ДЛЯ ФОРМУВАННЯ КОМУНІКАТИВНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ МАЙБУТНІХ МОРСЬКИХ СПЕЦІАЛІСТІВ

Дягилева О.С.,

проректор з навчально-методичної роботи

Херсонської Державної Морської Академії

Юрженко А.Ю.,

викладач англійської мови судномеханічного відділення

морського коледжу Херсонської

Державної Морської Академії

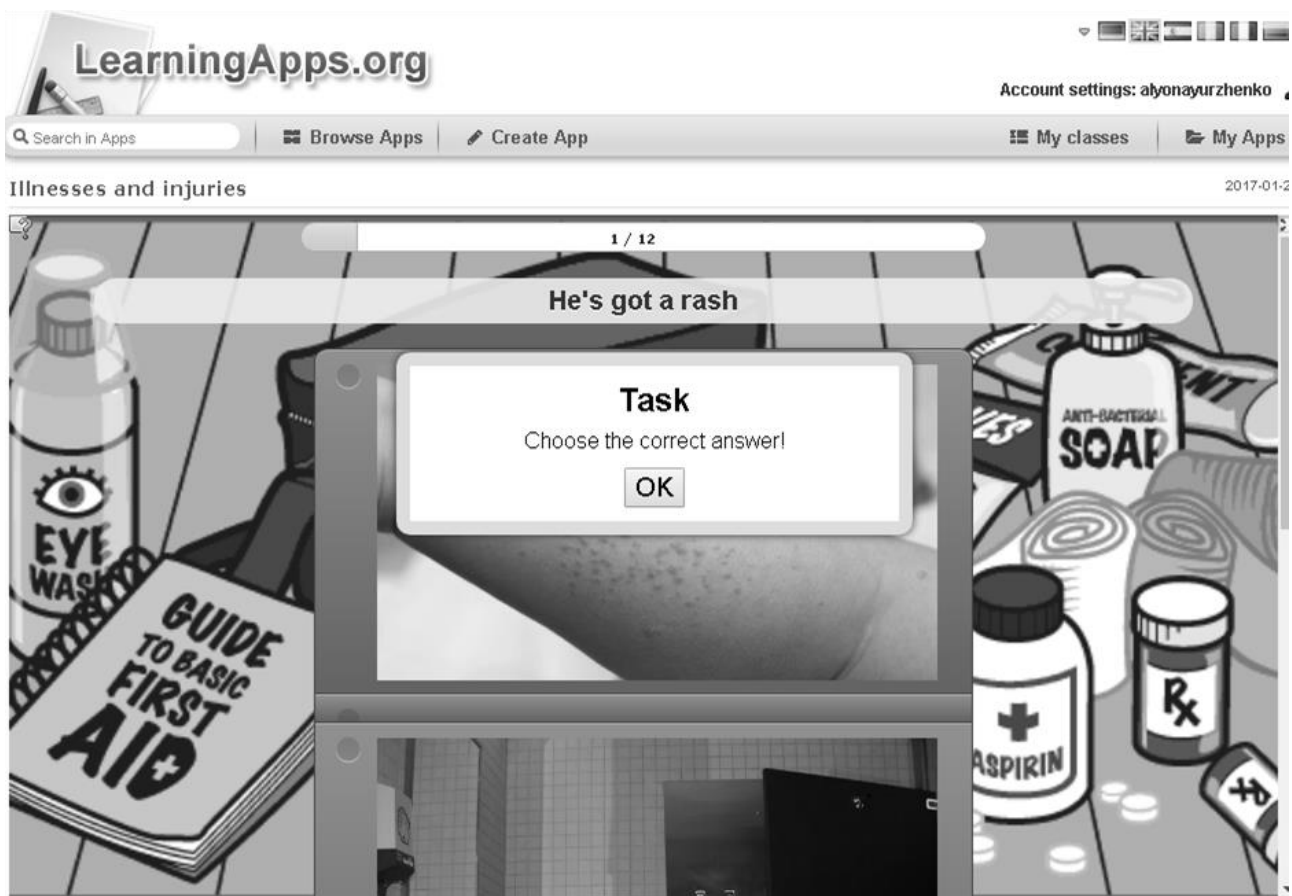
Морські спеціалісти задля успішної професійної діяльності на судні повинні володіти комунікативною компетентністю, тобто бути здатними застосовувати знання робочої мови на судні (англійської) у конкретному спілкуванні. Новітні технології пропонують багато нових методик, які мають свої

переваги та методики. Одна з таких методик – гейміфікація [1, с.9]. Під гейміфікацією зарубіжні дослідники розуміють використання ігрових практик та механізмів у неігровому контексті для залучення кінцевих користувачів до вирішення проблем [2, с.14]. Однією з платформ для створення гейміфікованих вправ для вивчення англійської мови є LearningApps.org. До готових шаблонів гейміфікованих вправ на сайті ми відносимо: вікторину, кросворд, пазл та ігри «Знайти слова», «Перший мільйон», «Вгадати слово», «Парочки», «Скачки». Вікторина дозволяє створити не лімітовану кількість питань, які можуть бути у вигляді тексту, малюнку, відео або аудіо. До цих питань викладач додає максимально вісім варіантів відповідей, які також можуть бути у вигляді тексту, малюнку, відео або аудіо. Питання можна показувати впорядковано чи випадково. Навіть при неправильній відповіді відбувається перехід до наступного питання. Правильна відповідь буде виділена зеленим кольором. В кінці є підсумок про кількість правильних відповідей. Задля естетичності завдання є змога додати фоновий малюнок, який може також впливати на проходження студентом вправ. Коли правильне рішення буде знайдене, викладач може написати текст зворотного зв'язку. Ця опція особливо важлива, коли така вправа входить у ланцюг вправ квесту та ключова відповідь впливає на проходження наступного завдання.

Гейміфіковані вправи позитивно впливають на мотивацію, сприяють самоосвіті. Студенти вирішують серйозні професійні завдання, граючи. Новітні технології (гейміфікація) допомагають у формуванні комунікативної компетентності.

Література:

1. Sebastian Deterding, Dan Dixon, Rilla Khaled, and Lennart Nacke (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification" Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference. P. 9-15.
2. Zichermann, Gabe; Cunningham, Christopher (2011). Introduction. Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps (ed. 1st). Sebastopol, California: O'Reilly Media. P. 14-15.



Приклад гейміфікованої вправи «Вікторина» на тему «First medical aid»

УДК 811.111'37

Філологічні науки

КОМІСИВНІ МОВЛЕННЄВІ АКТИ В КОНТЕКСТІ КОМУНІКАЦІЇ (НА МАТЕРІАЛІ СУЧАСНОГО АНГЛІЙСЬКОГО МОВЛЕННЯ)

*Заграновська О.І.,
асистент кафедри англійської філології
факультет іноземних мов
Прикарпатський національний
університет імені Василя Стефаника
м. Івано-Франківськ, Україна*

Вивчення проблеми мовленнєвого спілкування посідає вагомe місце в сучасній комунікативно зорієнтованій лінгвістиці. Особливо важливим для дослідження є питання мовленнєвого акту (далі – МА) та його роль у здійсненні успішного спілкування. Адже саме МА перетворює мовне висловлення в носія комунікативного смислу [2, с.21].