

**ЗАСОБИ СУЧАСНІ ТЕХНОЛОГІЇ ВИКЛАДАННЯ
ІНОЗЕМНИХ МОВ В УМОВАХ ЄВРОІНТЕГРАЦІЇ**

УДК 37.018.43:37.091.33-027.22:796

Андріянова Г.І., Скоря Н.А.

**ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ДИСТАНЦІЙНОМУ
НАВЧАННІ ВИЩОЇ ШКОЛИ**

“To go back would only make it more difficult.”

“If only they could talk, everything would seem easier and better.”

[Блох 2005: 48]

У наш час інновації в системі освіти поставили ряд складних глобальних проблем. Такі нововведення є результатом наукових досліджень окремих викладачів і цілих колективів. Подібний засіб означає введення нового у зміст та методи навчання.

На ринку праці фахівець XXI століття – це людина, яка володіє сучасними інформаційними технологіями на професійному рівні. Отже, у сучасних умовах нестабільного, неспокійного світу суттєво зростає важливість освіти й суспільство потребує освітніх послуг. Попит на подібні послуги сьогодні перевищує пропозицію. Обмеження визначаються нестачею висококваліфікованих викладацьких кадрів. Викладачі повинні підготувати фахівців, здатних орієнтуватися у просторі наукової інформації і сучасних інформаційних технологій. Придбання корисних знань та навичок значно розширює можливості самореалізації і сприяє кар'єрному росту. Але більшість із них вже працює та не має часу відвідувати заняття постійно, також це можливо незручно й дорого, якщо навчальний заклад розташований в іншому місті. Заочна форма навчання часто не виправдовує свого прямого призначення. Знання є поверховими, самі заняття непродуктивними, а процес – досить довгим.

Дистанційні освітні ресурси дають можливість прискорити темпи розвитку інформаційного суспільства та подолати географічні бар'єри. Вони роблять навчання справді повноцінним та всеохоплюючим на відстані. Тобто безпосереднє спілкування студентів з викладачем (онлайн) та неперервний контроль якості засвоєння знань. Із online технологій насамперед потрібно відзначити chat, що дозволяє здійснювати обмін текстовими повідомленнями через Internet у реальному часі. У такому випадку "розмова" відбувається між двома користувачами (студентами віртуальної групи). Для розмови цілої групи необхідно підключатися до спеціального сервера - IRC-сервера. Тоді протягом заняття студент бачить перед собою екран, на якому відображаються повідомлення, із зазначенням особи, яка відправила дане повідомлення. Більшість програм дозволяють також викликати необхідного з присутніх студентів на "приватний" діалог, закритий від

інших користувачів. Подібне спілкування може відбуватися в будь-який зручний час, що дає змогу поєднувати його з роботою. Тому, це безперервне самонавчання та загальний обмін інформацією.

Виходячи з цього можна зробити висновок, що дистанційне навчання увійде в XXI століття як найефективніша система підготовки та підтримки майбутніх фахівців.

Головне в дистанційному навчанні – це особиста орієнтація на освіту. При цьому обов'язково треба мати високий рівень мотивації та самодисципліни.

Високі темпи науково-технічного прогресу призводять до швидкого застаріння знань спеціалістів. Тому, вони повинні вдосконалювати якість знань протягом усього активного періоду життя. У цей час в усьому світі відповіддю на зростаючі вимоги до системи освіти стала поява концепції відкритої освіти (університетів дистанційної освіти) у межах державних програм освіти, які пропонують курси з використанням новітніх комп'ютерних технологій.

Відкрита освіта базується на ряді основних принципів, до числа яких відноситься свобода учня у виборі навчального закладу, часу, місця і темпів навчання, у плануванні своїх навчальних занять.

Головною метою створення системи дистанційної освіти є забезпечення загальнонаціонального доступу до освітніх ресурсів шляхом використання сучасних інформаційних технологій та телекомунікаційних мереж і створення умов для реалізації громадянами своїх прав на освіту.

Прикладом цього існують вправи, які націлені в першу чергу на перегляд системи дистанційної підтримки навчання в ВНЗ (у школах, ліцеях тощо).

Розглянемо приклад користування системою дистанційної підтримки навчання у ВНЗ (у школі), переглянемо доступні навчальні матеріали, представлені в електронному вигляді, та визначимося щодо можливостей їх застосування. У кожній програмі є сайт за допомогою якого можна дізнатися про необхідну нам інформацію, для цього бажано виконати таку послідовність дій:

1. Відкрийте сайт онлайн системи дистанційної підтримки навчання у школах, ліцеях тощо та ознайомтеся з метою його створення, правилами роботи та умовами використання електронного матеріалу; перегляньте назви курсів, запропонованих системою, умови реєстрації та графік навчання.

2. Здійсніть доступ до сайту без реєстрації послідовно за відповідним посиланням.

3. На панелі “Групи”/“Класи” виберіть потрібне, потім у розділі “Іноземна мова” перейдіть за посиланням “Англійська”/“Французька”/“Німецька”, поглиблене вивчення (вказати рівень), оберіть тему заняття.

4. На панелі “Навігація” перейдіть за посиланням

“Система”/“Перевірка знань” та перегляньте, з яких предметів стосовно вашої спеціальності можна пройти тестування для контролю власних знань.

5. Пройдіть тренувальне тестування для перевірки знань та ознайомлення з інструментами тестування.

6. Натисніть кнопку “Завершити роботу” для виходу із системи.

За бажанням можна відкрити вкладку “Про курс” та переглянути умови навчання та програму курсу (перспективність щодо покращення власних знань).

Так, практично не виходячи з дому чи не покидаючи свого офісу, можна підтримувати постійний контакт з викладачем (tutor) за допомогою телекомунікаційних технологій, у тому числі скайп, та одержувати структурований навчальний матеріал. Високий професіоналізм, прагнення до співробітництва, самозатвердження і високий рівень комунікації зі студентами (колегами, учнями) у віртуальній групі – це є **основними ознаками** дистанційного навчання.

Актуальність статті полягає у тому, що результати суспільного прогресу, раніше зосереджені у сфері технологій, сьогодні концентруються в інформаційній сфері. Настала ера інформатики. Етап її розвитку в даний момент можна характеризувати як телекомунікаційний.

Саме дистанційним навчанням (ДН) називається освітній процес, при якому всі або частина навчальних процедур виконується із використанням сучасних інформаційних технологій при територіальному роз’єднанні навчає і того, хто навчається. Форма ДН забезпечує систематичною і ефективною інтерактивністю. Однак вона не може розглядатися як система зовсім автономна. ДН будується у відповідності з тими ж цілями і змістом, що і очне навчання. Але форми подачі матеріалу і форми взаємодії викладача та студентів і студентів між собою різні. Вони ґрунтуються на сучасних комп’ютерних технологіях і не мають рівних за ступенем мобільності, обсягом наочних галузей знань, контингентом студентів, які навчаються, та далекосяжністю.

Дистанційна форма навчання підходить майже всім, тому що дає можливість гармонійно поєднувати навчання та повсякденне життя. Але важливий нюанс полягає у тому, що на відміну від зарубіжних країн, де дистанційна освіта стоїть поряд із класичною формою здобуття освіти у нашій державі є не альтернативною, а лише однією з допоміжних форм.

ДН – доступна можливість одержувати освіту за кордоном з мінімальними фінансовими витратами при великому виборі спеціальностей, оскільки більшість ВНЗ Європи та США ввели таку зручну для студентів форму освіти набагато раніше, ніж Україна.

Практика використання інформаційних технологій у навчальному процесі засвідчує, що форми традиційної взаємодії (“викладач-студент”) змінюються, оскільки, в першу чергу вводиться новий вид навчання, який стає необхідною частиною процесу. Це теж система, але у

взаємозв'язку “студент-комп'ютер-викладач”. Впровадження інформаційно-освітнього середовища у ВНЗ забезпечує інформаційну насиченість та гнучкість методів навчання з використанням інформаційних технологій.

Сучасні комп'ютерні технології це, насамперед:

- пересилання досліджуваних матеріалів з комп'ютерних телекомунікацій;
- дискусії і семінари, що проводяться через комп'ютерні телекомунікації;
- трансляція навчальних програм національної та регіональних телевізійних радіостанцій;
- двосторонні відео телеконференції;
- одностороння відео трансляція;
- Skype;
- та інші електронні (комп'ютерні) освітні ресурси.

Саме тому основна роль, що виконується телекомунікаційними технологіями у дистанційному навчанні – забезпечення навчального діалогу. Навчання без зворотнього зв'язку, без постійного діалогу між викладачем та студентом неможлива. Навчання (на відміну від самоосвіти) є діалогічним процесом за визначенням.

Використання TV-технології протягом останніх десятиліть було та залишається дуже поширеним у світі. Але на сучасному етапі найбільш перспективною технологією дистанційної освіти є інтернет-технологія. Широке впровадження інтернет в освіту не дає змоги розглядати перспективні освітні проекти окремо від технологій цього унікального інформаційного середовища. Дистанційне навчання активно стимулює розвиток системи інформаційного забезпечення навчального процесу – мережевих електронних бібліотек.

Заняття в межах ДН з використанням комп'ютерних телекомунікацій можна організувати за різними формами. Серед них чат-заняття, вебінари, скайп-лекції, телеконференції тощо. Основою для створення інформаційно-освітнього середовища навчального закладу є реалізація його інформаційно-освітнього порталу. Інформаційно-освітній портал – це портал для одержання навчальної інформації, навчання, створення, передавання, контролю знань і підтвердження досягнутого освітнього цензу.

Ефективність дистанційного навчання безпосередньо залежить від тих викладачів, які навчають студентів за допомогою Інтернет. Це повинні бути викладачі з універсальною підготовкою, володіти вмінням використовувати соціальні мережі (Facebook, Twitter, Instagram тощо). Викладач, створивши групу в одній з цих мереж, може кожного дня спілкуватися зі своїми студентами на різні теми, на які зазвичай не вистачає часу на заняттях. Нові електронні технології можуть не тільки забезпечити активне залучення студентів у навчальний процес, але і дозволяють керувати цим процесом на відміну від більшості традиційних

навчальних середовищ. Крім того за вдале виконання завдань, викладач може нараховувати додаткові бали. Багато цікавого та корисного матеріалу можна знайти у групах та спільнотах мережі.

Зрозуміло, що при цьому використання ігрових технологій у навчанні в умовах ДН може вирішити багато проблем, викликаних специфікою освітнього середовища віртуального спілкування. Ігровим середовищем стає Інтернет, що диктує свої правила дидактичної реалізації цієї технології навчання. Навчально-ігрову діяльність неможливо оцінити лише розважально-реактивними можливостями, тобто звичайна гра може сприяти процесу засвоєння знань, формуванню умінь та навичок, у цьому і є феномен ігрової діяльності, її безпосередність, а отже, і **актуальність**. Заняття стають більш насиченими та цікавими. Вони сприяють активній взаємодії студентів між собою та викладачем. З одного боку гра може успішно використовуватися на початкових етапах навчання, коли студенти (учні) майбутніх віртуальних навчальних груп знайомляться один з одним. Тому у цьому випадку така гра може успішно поєднуватися з різними психолого-педагогічними тренінгами з розвитку навичок комунікації, тобто засвоєння діалектики спілкування.

Найбільш характерними особливостями для педагогічних ігор є такі: імпровізоване виконання ролей; умовність ситуацій, в яких проходить гра; соціальний характер гри; наявність ролевих очікувань; стимулювання колективно-особистісного і професійно-педагогічного спілкування; прив'язка модельованих у грі подій до певних моментів часу; наявність розгалуженої системи індивідуального і групового оцінювання діяльності учасників гри тощо.

Прикладом такої гри є Go go bananas.

Викладач починає спілкуватися зі студентом в on-line на певну тему дуже емоційно. Він може обвинувачувати його, сваритися з ним (як-небудь абсурдна нісенітниця), студент повинен підіграти. Завдання вчителя (керівника): вивести студента на емоційну реакцію. У рамках такої гри студент (учень) буде висловлювати думки емоційно, не звертаючи особливої уваги на саме висловлювання, він просто буде спілкуватися, відстоювати свою думку, що допоможе подолати мовний бар'єр і страх зробити якісь помилки.

Інша гра – Balloon.

Викладач пропонує студентам сюжетну ситуацію. Він каже, що всі вони летять на повітряній кулі. У рамках зацікавленості бажано спитати: “Куди вони мають прилетіти?”, “Чому?”, “Яка країна їх цікавить більше за всі інші?” тощо. Після цього він говорить, що трапилося перевантаження і одна людина зайва, її треба викинути. Далі студенти починають перелічувати учнів у групі та жартувати, чому та чи інша людина зайва. Подібна можливість сприяє відчуттю ситуацію непримусово. Слід зазначити, що така ситуація рідко виникає у реальному житті, але її вплив на особливість людини дуже важко

вгадати, а здатність відчувати та зрозуміти інших дуже цікаво та незвичайно з боку як викладача так і студентів. Ситуація з її багатоплановістю, парадоксальністю, неоднозначністю націлює студентів на оволодіння творчими прийомами вирішення життєвих проблем. Отже, педагогічно і психологічно продумане використання гри стимулює розумову діяльність, студент починає мислити в іншій світоглядній системі, проявляє себе в іншому амплуа, що підвищує інтелектуальну активність, пізнавальну самостійність та ініціативність.

Також розглянемо гру, що пов'язана з використанням мобільних телефонів.

1. Спілкування відбувається в онлайн у парах. Студенти діляться інформацією про додатки, які є у телефоні й як вони їх використовують, за яких обставин. Також задають один одному питання про недоліки апарату.

2. Наприклад, тема “Навколишнє середовище”. Студент демонструє фото, зроблене заздалегідь. І потім розповідає чому він це сфотографував, описує зображене. [Хачумян].

Ця гра передбачає ігрове моделювання подій та явищ, що вивчаються, вона також має чітко поставлену мету навчання і відповідний результат.

На початку заняття, щоб звернути увагу студентів та зацікавити їх, використовують проблемні питання чи малюнки визначення теми заняття.

Вправа “Мозковий штурм” допоможе у цьому. За допомогою електронної пошти, чату партнери віртуальної групи обирають ведучого та передають йому свої ідеї (думки). Ці ідеї фіксуються на електронних носіях або на ноутбуках партнерів (студентів), запам'ятовуються і після закінчення зв'язку роздруковуються на принтері у потрібній кількості примірників для подальшого обговорення. Під час заняття висловлені ідеї не обговорюються, а просто фіксуються.

Після закінчення “мозкового штурму” учасники групи під керівництвом свого ведучого збираються і в онлайн обговорюють висунуті ідеї, відбираючи з їх числа найбільш цікаві з точки зору більшості учасників. У процесі обговорення висуваються критерії мислення, обговорюються життєві контексти, мисленнєвий процес у цілому піддається оцінюванню. Якщо при цьому присутній автор ідеї, він має можливість пояснити свою думку. Дуже велике значення мають особисті якості лідера. Він повинен правильно вести дискусію. Студенти обговорюють та виправляють свої помилки. Відібрані ідеї готуються у вигляді обґрунтованого тексту, а потім пересилаються по електронній пошті всім. Теж саме роблять і студенти. У ході подальших обговорень студенти (учні) приходять до консенсусу і домовляються про спільне вирішення. Комп'ютерна техніка дає можливість моделювати реальні ситуації, розробляти й перевіряти гіпотези [Воронкін 2009: 56].

Однак викладач може також пропонувати ще один із основних

видів інтерактивного завдання – письмова робота (твір, розповідь, лист тощо). Для створення мотивації до написання цього завдання в онлайн студентам пропонують заповнити the chart. За для цього бажано поділити віртуальну групу на пари. Усі студенти бачать на моніторах зображення та порівнюють їх, роблять деякі нотатки в комп'ютері та заповнюють the chat,

part	Purpose	notes	useful expressions
title	briefly tell us what the story is about		
first one or two paragraphs	introduce main characters, say when the story happened, describe the dream		One night / A few months ago / strange / weird / odd /While he was asleep / In the dream
middle one or two paragraphs	say what happened the next day / shortly afterwards, describe how the dream came true		The next morning... / The next day... / Later that week...
final paragraph	bring the story to a close, say how he felt and reacted, finish with the correct ending		His dream had come true! / It was just like in his dream. / ... and he always believed in his dreams from that day on.

Після закінчення написання студенти мають перевірити його, використовуючи the checklist.

1. I have written at least four paragraphs.
2. I have used some direct and some indirect speech.
3. My direct speech is informal.
4. The rest of the story is formal.
5. The main tense is the past simple (for example).
6. I have tried to use descriptive language.
7. The story finishes with the correct ending.

[Laser B1+, Greece:153]

Отже, навчально-ігрові технології виступають як засіб зацікавлення, спонукання, стимулювання учнів (студентів) до активної навчально-пізнавальної діяльності.

А саме гра має особливості, які відрізняють її від інших видів діяльності: вона керується вільними правилами, які націлені на зміст процесу, логічну послідовність розвитку. Гра має творчий, імпровізаційний, дуже активний характер, вона надає можливість тим, хто навчається, поглибити їх знання, розвинути певні вміння, особистісні якості. Використання інформаційних технологій у змозі допомогти найбільш ефективно використати навчальний час занять, а також забезпечити молоде покоління знаннями, навчити їх вчитися, виживати у цьому інформаційному світі, світі швидких змін.

Однак, зазначимо, що дистанційне навчання є досить новим явищем в Україні, та воно швидко розповсюджується серед вітчизняних ВНЗ.

Великої ваги сьогодні набула проблема активізації пізнавальної діяльності на заняттях з використанням активних методів навчання, використання студентами різних видів самостійної роботи та творчих завдань. Для того щоб полегшити сприйняття інформації, матеріали для самостійного вивчення містять таблиці, схеми, приклади вирішення проблеми. Специфічний інструментарій дає можливість пропонувати студентам більш ускладнені, нетрадиційні варіанти завдань, забезпечує зворотній зв'язок, створює умови для самоконтролю та самостійної організації навчальної діяльності. Дистанційне навчання є більш практичним, орієнтованим на діяльність як стосовно змісту навчання, так і змісту методів навчання. Таким чином стає можливо, що без висококваліфікованого сучасного викладача розв'язати завдання удосконалення й модернізації освіти неможливо.

Отже, важливим чинником модернізації сучасної освіти є інноваційна діяльність навчального закладу, спрямована на розроблення та впровадження ефективних технологій навчання, виховання та розвитку студентів (учнів).

Література

Блох 2005 – Блох М.Я. Практикум по англ.язу: граматики. Сборник упражнений: учебное пособие для вузов / М.Я.Блох, А.Я.Лебедева, В.С.Денисова.-М.: Астрель: АСТ.2005. -238с.;

Васильєва 2005 – Васильєва Н. Застосування інтерактивних методів навчання на уроках предметів гуманітарного циклу // Управління школою. – 2005 – №34. – С. 18-22. Волосяк М. Інтерактивні форми роботи на уроці // Завуч. – 2006. №16-18. – С 70-78;

Вербицька 2004 – Вербицька А.А., Борисова Н.В. Методологічні рекомендації з проведення ділових ігор – М., 2004 ;

Воронкін 2009 – Воронкін О.С. Організація дистанційних технологій

навчання на основі комп'ютерних інформаційних систем ВНЗ України [Electronic resource]. Режим доступу: <http://www.nbu.gov.ua/e-journals/vsunud/2009-6E/09vosnzu.htm>;

Дистанционное обучение. [Electronic resource]. Режим доступу: <http://studentbank.ru/view.php.id=2462>;

Зайченко 2004 – Зайченко Т.П. Основы дистанционного обучения теоретико-практический базис: учебное пособие [Текст]. – СПб.: Изд-во ЗГПУ им. А.И. Герцена, 2004. – 167с.;

Інноваційні технології в сучасній освіті / За ред. Л.І. Даниленко.– К.: Лотос, 2004. – 220 с.;

Лебедева 2007 – Лебедева Т. Ділові ігри для ділових людей // Журнал «Час і думка» – Одеса, 2007;

Методика навчання іноземних мов у середніх навчальних закладах: Підручник для студентів вищих закладів освіти. –К.:Ленвіт, 1999.-320с.;

Педагогические технологи дистанционного обучения: учеб. Пособие для студ. высш. учеб. заведений / [Е.С. Полат, М.В. Моисеева, А.Е. Петров и др.]; под ред.Е.С. Полат – М.: Издат.центр «Академия», 2006 – 400с.;

Редько 2011 – Редько В. Інтерактивні технології іноземної мови / В.Редько //Рідна школа – 2011 -№8-9 – с.28-36;

Технології дистанційного навчання. [Electronic resource]. – Режим доступу: http://allreferat.com.ua/uk/pedagogika_metoduka_vukladanny/referat/4324/page/6;

Технології дистанційного навчання. [Electronic resource]. – Режим доступу: <http://dl.nw.ru/theories/technologies/index.shtml4324>;

Трайнев 2007 – Трайнев В.А., Гуркин В.Ф., Трайнев О.В. Дистанционное обучение и его развитие (обобщение методологии и практики использования). – М.: Издательско-торговая корпорация «Дашков и К», 2007 – 294с.;

Хачумян – Хачумян Т.І. Формування критичного мислення студентів вищих навчальних закладів засобами інформаційних технологій [Електронний ресурс]. / Т.І. Хачумян – Режим доступу: <http://kafinfo.org.ua/files/avotoreferaty/Hachumyan.pdf>;

Andrienne 2000 – Andrienne L. Herrell Fifty Strategies for Teaching English Languages Learners. California State University, Fresno, 2000;

Byram 1997 – Byram M. Teaching and Assessing Intercultural Communicative Competence / M.Byram. – ClevedonMultilingual Matters, 1997. – 124 p.;

Critical Thinking Technigues. [Electronic resource] – Retrieved from <http://iteslj.org/Techniques/Halvorsen-Critical-Thinking.html>;

Laser B1+. Updated for the revised FCE Macmillan Hellas SA2 Misarsliotou Str. Athens 11742, Greece. 2008;

Total Physical Response – English Methodology.

Андриянова Г.И., Скора Н.А. Використання ігрових технологій у дистанційному навчанні вищої школи.

У статті розглянуто саме розвиток дистанційного навчання на сучасному етапі модернізації української освіти. Навчання повинно спиратися на інтереси студентів (учнів), тому інтерес є передумовою навчання і його результатом. Активне використання нових інформаційних технологій розширює традиційні форми організації освітнього процесу. Власне організація навчального процесу в сучасних умовах вимагає поєднання різних технологій, творчого підходу до використання кожної з них, а також створення нових навчальних технологій дистанційного навчання. У процесі дослідження визначено, що впровадження ігрових технологій у дистанційному навчанні у вищій школі є одним з найбільш ефективних інноваційних методів. Активність студентів проявляється яскраво, носить тривалий характер й сприяє їхній активності коли матеріал подається в формі гри. Ігри позитивно впливають на формування у студентів пізнавальних інтересів, на формування цілісної картини культурного простору, сприяють усвідомленому освоєнню іноземної мови. Тому в межах дослідження були запропоновані приклади ігор, що пов'язані з методикою викладання іноземних мов. Доведено, що застосування ігрових технологій концентрує увагу студентської аудиторії, стимулює запам'ятовування навчального матеріалу, формує інформаційну культуру студентів.

Ключові слова: дистанційне навчання, ігрові технології, інформаційні ресурси, інтерактивні заняття, інноваційні технології, навчальний процес.

Андриянова Г.И., Скорая Н.А. Использование игровых технологий в дистанционном обучении высшей школы.

В статье рассмотрено развитие дистанционного обучения на современном этапе модернизации украинского образования. Обучение должно опираться на интересы студентов (учащихся), поэтому интерес является предпосылкой обучения и его результатом. Активное использование новых информационных технологий расширяет традиционные формы организации образовательного процесса. Собственно организация учебного процесса в современных условиях требует сочетания различных технологий, творческого подхода к использованию каждой из них, а также создание новых учебных технологий дистанционного обучения. В процессе исследования установлено, что внедрение игровых технологий в дистанционном обучении в высшей школе является одним из наиболее эффективных инновационных методов. Активность студентов проявляется ярко, носит длительный характер и способствует их активности когда материал подается в форме игры. Игры положительно влияют на формирование у студентов познавательных интересов, на формирование общей картины культурного видения, способствуют осознанному освоению иностранного языка. Поэтому в рамках исследования были предложены примеры игр, которые связаны с методикой преподавания иностранных языков. Доказано, что применение игровых технологий концентрирует внимание студенческой аудитории, стимулирует запоминание учебного материала, формирует информационную культуру студентов.

Ключевые слова: дистанционное обучение, игровые технологии, информационные ресурсы, интерактивные занятия, инновационные технологии, учебный процесс.

Andriyanova G.I., Skora N.A. Use of gaming technologies in distance learning at high school.

The article investigates the introduction of distance learning at the present stage of modernization of Ukrainian education. Education should be based on the interests of students (learners), therefore, interest is a precondition for learning and its outcome. The active use of new information technologies expands the traditional forms of organizing the educational process. Actually the organization of the educational process in modern conditions requires the combination of different technologies, creative approach to the use of each of them, and also developing new learning technologies for distance education. Within the research, the introduction of gaming technologies to distance learning at high school is one of the most effective innovative methods. The activity of students is vivid, it lasts for a long time and affects their activity when the material is presented in the game form. Games have a positive influence on the formation of students' cognitive interests, the formation of a whole cultural view, and help to master a foreign language consciously. Therefore, within the framework of the study, some examples of games related to the teaching methods of foreign languages are presented. It is defined that the application of gaming technologies concentrates the student audience's attention, stimulates the retention of the educational material, forms the information culture of students.

Key words: distance learning, gaming technologies, information resources, interactive classes, innovative technologies, academic process.

Стаття надійшла до редакції – 3.09.2018

Стаття прийнята до друку – 10.09.2018

Рецензент – д. філ. н., доц. каф. ін. мов. Національного аерокосмічного університету ім. М.Є. Жуковського «ХАІ»,
О.В. Чубукіна

УДК 811.111'373:[378.091.12.011.3-051:811.111]

Зіньковська О.В.

**ФОРМУВАННЯ ЛЕКСИКОГРАФІЧНОЇ КОМПЕТЕНЦІЇ В
МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ**

На сьогоднішній день в умовах постійного розвитку сучасного світу, технологій і мов вкрай важливим фактором розвитку майбутніх учителів англійської мови є вміння фільтрувати і порівнювати інформацію, яку вони отримують з різних джерел, аналізувати її, виокремлювати найважливіше та найкорисніше; вміння обрати з