

СЕКЦІЯ № 2

**СУЧАСНІ ПІДХОДИ ТА ІННОВАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ У ФОРМУВАННІ
ПРОФЕСІЙНОЇ МОВНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ ЗДОБУВАЧІВ ОСВІТИ**

(Модератор – професор кафедри філології та військового перекладу

Світлана МУДРА)

Тематика: інноваційні технології у формуванні професійної мовної компетентності здобувачів освіти; сучасні методологічні підходи до розвитку мовної підготовки майбутніх фахівців; використання цифрових платформ та інтерактивних ресурсів у викладанні професійної мови; медіаосвіта та мультимедійні інструменти як засіб розвитку комунікативної компетентності; використання штучного інтелекту та адаптивних навчальних систем у мовній підготовці здобувачів освіти; гейміфікація, симуляційні технології та віртуальні середовища у формуванні професійної комунікації

БАБІЧ Ольга Василівна,
кандидат педагогічних наук,
доцент, старший викладач
кафедри іноземних мов,
Національна академія Державної
прикордонної служби України
імені Богдана Хмельницького
(м. Хмельницький, Україна)

**ГЕЙМІФІКАЦІЯ ЯК ІННОВАЦІЙНА ТЕХНОЛОГІЯ ФОРМУВАННЯ
ІНШОМОВНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ МАЙБУТНІХ ОФІЦЕРІВ-
ПРИКОРДОННИКІВ**

Сучасні тенденції розвитку вищої військової освіти вимагають постійного оновлення методів і технологій навчання. Особливої уваги потребує формування іншомовної комунікативної компетентності майбутніх офіцерів-прикордонників, адже ефективне володіння іноземною мовою є невід'ємною складовою їхньої професійної діяльності – від виконання міжнародних завдань до участі у спільних операціях з іноземними структурами прикордонної безпеки.

Одним із найперспективніших напрямів модернізації мовної освіти в останні роки є гейміфікація освітнього процесу – використання ігрових механік, принципів і підходів у неігрових контекстах для підвищення мотивації, залученості й ефективності навчання.

Гейміфікація відповідає сучасним психолого-педагогічним підходам до навчання дорослих, зокрема майбутніх офіцерів, адже стимулює внутрішню мотивацію, сприяє розвитку самоконтролю, командної взаємодії та критичного мислення [2].

Поняття «гейміфікація» (від англ. *gamification*) уперше з'явилося на початку 2000-х років і означає застосування ігрових механік у неігрових процесах для підвищення мотивації та ефективності діяльності [1]. У педагогічній практиці гейміфікація передбачає включення таких елементів, як бали, рівні, бейджі, котрі є засобом зовнішнього стимулювання досягнень; лідерборди (рейтинги) формують дух змагання та колективну відповідальність; сценарії, ролі, квести забезпечують занурення в навчальну ситуацію; миттєвий зворотний зв'язок підтримує динаміку навчання та самокорекцію.

Важливо, що гейміфікація не зводиться до гри як такої, а виступає методологічним інструментом, який поєднує освітню мету з елементами ігрового досвіду.

Навчання іноземної мови у системі підготовки офіцерів Державної прикордонної служби України має прикладний характер і спрямоване на розвиток умінь професійного спілкування з іноземними громадянами; розуміння спеціальної термінології та нормативних документів; забезпечення взаємодії у міжнародних операціях і спільних місіях.

Водночас традиційні методи навчання часто не забезпечують достатнього рівня комунікативної активності курсантів. Використання гейміфікації допомагає створити умови максимального залучення здобувачів у мовну діяльність через елементи змагання, сюжетності та рольового моделювання професійних ситуацій.

У практиці вищих військових навчальних закладів можуть бути ефективними такі форми гейміфікованого навчання як онлайн-платформи та мобільні додатки (Kahoot, Quizizz, Duolingo, Wordwall), що використовуються для тестування, тренування лексики, граматики та аудіювання і забезпечують інтерактивну взаємодію між викладачем і курсантами

Застосування цих інструментів створює умови для активного залучення здобувачів освіти в освітній процес, підвищує рівень мотивації, конкурентності та пізнавального інтересу до вивчення іноземної мови.

Такі ресурси дозволяють викладачу здійснювати поточне й формувальне оцінювання у режимі реального часу, організувати інтерактивні вікторини, опитування, квести та ігрові змагання. Крім того, вони сприяють реалізації індивідуального підходу до навчання шляхом автоматизованої адаптації завдань до рівня підготовки кожного курсанта, а також забезпечують отримання аналітичних даних про засвоєння матеріалу для подальшого педагогічного аналізу.

Для курсантів онлайн-платформи виступають не лише засобом перевірки знань, а й ефективним середовищем розвитку комунікативних навичок у ситуаціях, наближених до реальних професійних умов. Наприклад, за допомогою *Duolingo* або *Wordwall* можна систематично опрацьовувати професійну лексику, пов'язану

зі службовою діяльністю прикордонників, що сприяє формуванню лексико-граматичної компетентності.

Платформи *Quizizz* і *Kahoot* дозволяють реалізувати змагальну складову навчання, де кожен учасник отримує миттєвий зворотний зв'язок, бали, рейтинги та візуальні заохочення, що створює позитивний емоційний фон освітнього процесу. Завдяки цьому здобувачі освіти сприймають вивчення іноземної мови не як обов'язок, а як цікавий, динамічний і пізнавальний процес [3].

Застосування гейміфікації в освітньому процесі підвищує внутрішню мотивацію до вивчення іноземної мови; розвиває командну взаємодію і комунікативні навички; формує стресостійкість через моделювання ситуацій, наближених до реальних; активізує самостійну пізнавальну діяльність; сприяє покращенню емоційного клімату в навчальній групі.

Для майбутніх офіцерів-прикордонників це має особливе значення, оскільки їхня професійна діяльність передбачає роботу у стресових умовах і потребує високого рівня комунікабельності та впевненості.

Таким чином, використання онлайн-платформ у системі гейміфікованого навчання є інноваційним інструментом підвищення ефективності мовної підготовки майбутніх офіцерів-прикордонників. Воно поєднує сучасні технології, педагогічну творчість і психологічні механізми внутрішньої мотивації, сприяючи формуванню стійкої позитивної установки на вивчення іноземної мови та розвитку професійно-орієнтованої комунікативної компетентності.

Список використаних джерел

1. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., Nacke, L. Від елементів ігрового дизайну до ігровості: визначення поняття «гейміфікація». *Бачення майбутнього медіасередовища: матеріали 15-ї Міжнародної академічної конференції MindTrek: Тампере, Фінляндія: ACM, 2011. С. 9–15. DOI: 10.1145/2181037.2181040.*
2. Карр, К. М. Гейміфікація навчання та інструктажу: ігрові методи й стратегії для підготовки та освіти. Сан-Франциско: Pfeiffer, 2012. 336 с.
3. Koroleva, D., Afanasieva, M. Гейміфікація у викладанні іноземних мов: онлайн-платформи та цифрові інструменти. *Journal of Language and Education*. 2021. Т. 7, № 3. С. 45–53. DOI: 10.17323/jle.2021.12744.