



Силабус
навчальної дисципліни
Ігрові технології навчання іноземних мов

Освітня програма	«Середня освіта (англійська мова та література)»
Спеціальність	014 Середня освіта
Спеціалізація	014.021 англійська мова і література
Галузь знань	01 Освіта / Педагогіка
Рівень вищої освіти	перший (бакалаврський) рівень вищої освіти
Статус дисципліни	вибіркова
Викладач	Богдана САЛЮК
Кафедра	іноземних мов і методики викладання
Посилання на сайт	https://bdpu.org.ua/faculties/ffsk/structure-ffsk/kaf-in-mov/composition-kaf-in-mov/salyuk/
Графік консультацій	вівторок, 14.30-15.50

Обсяг курсу на поточний навчальний рік:

Кількість кредитів / годин	Форма навчання	Лекції	Практичні заняття	Самостійна робота	Звітність
9 / 90 год.	очна (денна)	12 год.	12 год.	66 год.	залік
	заочна (дистанційна)	4 год.	4 год.	82 год.	

Семестр: весняний

Мова навчання: англійська, українська

Ключові слова: ігри, гейміфікація, навчання іноземних мов.

Метою викладання навчальної дисципліни «Ігрові технології навчання іноземних мов» є ознайомлення здобувачів вищої освіти з ігровими технологіями, які використовуються на уроках іноземних мов і є активною формою навчання учнів, а також практичне опанування онлайн платформами для створення ігор, що в умовах дистанційного та асинхронного навчання є необхідною компетентністю майбутніх вчителів іноземних мов.

Основними завданнями вивчення дисципліни «Ігрові технології навчання іноземних мов» є:

- розширення знань з ігрових технологій навчання іноземним мовам, видів ігор та їх функцій на уроках;
- практичне опанування онлайн інструментами для створення ігор;
- формування професійної впевненості майбутніх вчителів іноземних мов, опанування інструментарієм для роботи.

У результаті вивчення навчальної дисципліни студент буде **знати**:

- поняття, принципи та методи ігрових технологій, концепція гейміфікації Датердінга;

- розуміти елементи гри, її функції, переваги гейміфікації освітнього процесу;
- знати різні види ігор, а також принципи роботи з онлайн платформами для створення ігор.

У результаті вивчення навчальної дисципліни студент буде **вміти**:

- створювати різні види ігор відповідно до навчальних цілей;
- працювати з онлайн платформами Quizizz, Kahoot!, WordWall, PollEverywhere, Learningapps, Jeopardy тощо;
- співпрацювати під час роботи в парах і міні-групах.

Зміст курсу:

Тема 1. Ігрові технології у навчанні іноземної мови: поняття, принципи та методи ігрових технологій, елементи гри, функції, концепція гейміфікації Датердінга, переваги гейміфікації освітнього процесу.

Тема 2. Ігри для розвитку комунікативної компетентності учнів: діалогічні ігри (speed date, snowball fight, hot seat), board games, “Хто Я?”, табу, традиційний та цифровий сторітеллінг.

Тема 3. Ігри для розвитку лексичної компетентності учнів: кросворди, wordsearch, бінго, Tic Tac Toe, шаради, гейміфіковані платформи (Quizlet, Study Stack).

Тема 4. Граматичні ігри та гейміфіковані вправи і тести: традиційні граматичні ігри, гейміфіковані платформи для створення вправ і тестів (Quizizz, Kahoot!, WordWall, PollEverywhere, Learningapps).

Тема 5. Пізнавальні вікторини та змагання для розвитку soft skills: ігри-криголами, вікторина Jeopardy, квести, Scavenger Hunt, ігри на розвиток критичного мислення.

Політика курсу: від студента очікується активна участь у практичних заняттях, зокрема в обговоренні дискусійних питань, критичність мислення та креативний підхід у виконанні завдань, реалізація самостійної роботи, підготовка промов і презентацій в міні-групах, парах та індивідуально.

Технічне й програмне забезпечення/обладнання, наочність: персональний комп’ютер, проектор, екран/інтерактивна дошка, навчальні та аутентичні відео та аудіо матеріали.

Система оцінювання та вимоги: оцінювання знань студентів здійснюється на основі результатів поточного контролю. Підсумкова оцінка є сумою балів набраних під час поточного контролю і враховується за 100-бальною шкалою.

Таблиця 1. Розподіл набраних студентом балів під час поточного контролю

Види робіт	Кількість набраних балів						
	незадовільно	незадовільно	задовільно	задовільно	добре	добре	відмінно
	1-34	35-49	50-57	58-64	65-77	78-89	90-100
	F	FX	E	D	C	B	A
	не зараховано		зараховано				
Практичне заняття 1	6	8	9,5	10	12,	15	16
Практичне заняття 2	6	8	9,5	10	12,5	15	16
Практичне заняття 3	6	8	9,5	10	12,5	15	16
Практичне заняття 4	6	8	9,5	10	12,5	15	16
Практичне заняття 5	5	8	9,5	10	13	15	16
Практичне заняття 6	5	9	9,5	14	14	14	20
Всього	34	49	57	64	77	89	100

Таблиця 2. Внутрішня університетська шкала оцінювання

Шкала оцінювання, що використовується в університеті	Шкала оцінювання ЄКТС
90-100	A
78-89	B
65-77	C
58-64	D
50-57	E
35-49	FX (з можливістю повторного складання)
1-34	F (з обов'язковим повторним вивченням ОК)

Рекомендована література

Основна

1. Dixon Shane. 100 TESOL Activities for Teachers. Wayzgoose Press, 2016. 153 p.
2. Hadfield Jill. Intermediate Grammar Games. Pearson Education Limited, 2003. 128 p.
3. O'Dell Felicity, Head Katie. Games for Vocabulary Practice. Cambridge University Press, 2003. 120 p.
4. Wright Andrew, Betteridge David, Buckby Michael. Games for Language Learning. Cambridge University Press, 2006. 193 p.

Додаткова

5. Activate: Games for Learning American English: Teacher's Manual. Washington: Office of English Language Programs, 2013. 110 p.
6. Rinvolucri M., Davis P. More Grammar Games. Cambridge University Press, 2004. 174 p.
7. Seymour D., Popova M. 700 Classroom Activities. Macmillan Education, 2005. 156 p.

11. Інформаційні ресурси

Статті

The Value of Gamification for Language Learning. URL:

<https://www.youtube.com/watch?v=ZpOJ6tW5RFk>

Бери й роби: Настільні ігри. URL: <https://osvitoria.media/experience/bery-j-roby-nastilni-ihry/>

Гейміфікація як засіб підвищення мотивації учнів до навчання. URL:

<https://www.classtime.com/blog/heyifikatsiya-zasib-pidvyshchennya-motyvatsiyi/>

Гейміфікація для ефективного вивчення мов. URL: <http://blog.ed-era.com/gamification-languages/>

Онлайн платформи для створення ігор

- ❖ <https://www.eslkidsgames.com/esl-board-games-interactive/irregular-verbs>
- ❖ <https://en.islcollective.com/english-esl-worksheets/material-type/fun-activities-and-games/favorite-s-board-game/15327>
- ❖ <https://playtaboo.com/playpage/>
- ❖ <https://jeopardylabs.com>
- ❖ <https://kahoot.com>
- ❖ <https://www.polleverywhere.com/>
- ❖ <https://quizizz.com/admin>
- ❖ <https://learningapps.org/>
- ❖ <https://www.studystack.com/>
- ❖ <https://crosswordlabs.com/>
- ❖ <https://wordmint.com/>

- ❖ <https://thewordsearch.com/>
- ❖ <https://wordsearchlabs.com/>
- ❖ <https://bingobaker.com/>
- ❖ <https://www.liveworksheets.com/vi1553341dp>
- ❖ <https://wordwall.net>