|  |  |
| --- | --- |
| **КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ЛІНГВІСТИЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**  Київський національний лінгвістичний університет (КНЛУ)  **ФІЛОЛОГІЧНИЙ ФАКУЛЬТЕТ ОСВІТНІХ ТЕХНОЛОГІЙ**  **Кафедра педагогіки та методики навчання іноземних мов** | **СИЛАБУС**  **дисципліни професійного спрямування**  **«Ігрові технології**  **навчання іноземних мов»**  **Спеціальність: А1 Освітні науки**  **Спеціалізація: А4.022 Німецька мова та зарубіжна література**  **Освітня програма:**  **«Німецька мова і друга західноєвропейська мова, зарубіжна література, методика навчання іноземних мов»** |
| **Рівень вищої освіти** | Другий (магістерський) рівень |
| **Кафедра** | Кафедра педагогіки та методики навчання іноземних мов |
| **Факультет** | Філологічний факультет освітніх технологій |
| **Викладач** | Устименко Ольга Михайлівна,  кандидат педагогічних наук, доцент |
| **Статус дисципліни** | Вибіркова |
| **Курс, семестр** | Другий рік навчання, перший семестр |
| **Обсяг дисципліни у кредитах ЄКТС / загальна кількість годин** | 3 кредити, 90 годин |
| **Мова викладання** | Українська |
| **Коротка анотація дисципліни**  ***(Що я вивчатиму?)*** | Розкриваються основи методики використання ігрових технологій у навчанні іноземних мов учнів закладів загальної середньої освіти. Відбувається формування професійно-методичного мислення, оволодіння професійно-методичними знаннями і вміннями впроваджувати ігрові технології та сучасні цифрові засоби в освітній процес з вивчення іноземних мов.  Зміст навчальної дисципліни викладено в двох змістових модулях. У першому модулі подаються теоретичні засади впровадження ігрових технологій у процес навчання іноземних мов учнів закладів загальної середньої освіти, в другому – розкриваються практичні аспекти методики використання ігрових технологій і цифрових засобів навчання іноземних мов учнів закладів загальної середньої освіти. |
| **Мета вивчення дисципліни**  ***(Чому це цікаво й потрібно вивчати?)*** | Метою вивчення дисципліни «Ігрові технології навчання іноземних мов» є ознайомлення майбутніх учителів німецької мови з методикою використання ігрових технологій у навчанні іноземних мов учнів закладів загальної середньої освіти, формування професійно-методичних умінь добирати та самостійно розробляти навчальні матеріали ігрового характеру із застосуванням сучасних цифрових засобів. Це сприяє формуванню інтегральної компетентності випускника освітньої програми «Німецька мова і друга західноєвропейська мова, зарубіжна література, методика навчання іноземних мов», як-от: «Здатність розв’язувати складні завдання і проблеми в галузі методики навчання німецької мови, другої іноземної мови та зарубіжної літератури в процесі професійної діяльності та навчання, що передбачає проведення досліджень та використання сучасних освітніх концепцій, інноваційних методів і технологій навчання». |
| **Результати навчання**  ***(Чому я навчуся на цій дисципліні?)*** | Оволодіння професійно-методичними знаннями і вміннями впроваджувати ігрові технології в освітній процес з навчання іноземних мов учнів закладів загальної середньої освіти, в тому числі з використанням сучасних цифрових засобів та штучного інтелекту. |
| **Компетентності**  ***(Яку сукупну користь я отримаю від вивчення цієї дисципліни?)*** | Формування у майбутніх учителів професійно-методичної компетентності – готовності і здатності використовувати ігрові технології для навчання іноземних мов учнів закладів загальної середньої освіти. |
| **Види занять і їхній розподіл за годинами** | Розподіл годин відповідно до робочого навчального плану:   |  |  |  | | --- | --- | --- | | Види занять | Денна/вечірня форма | Заочна форма | | лекції | 12 год. | - | | практичні заняття | 0 год. | - | | самостійна робота | 78 год. | - | |
| **Тематика (змістові модулі) навчальної дисципліни** | *Змістовий модуль 1. Теоретичні основи впровадження ігрових технологій у процес навчання іноземних мов учнів закладів загальної середньої освіти*  Тема 1. Загальна характеристика ігрових технологій навчання іноземних мов.  Тема 2. Лінгводидактична гра та етапи її реалізації.  Тема 3. Класифікації ігор для навчання іноземних мов.  *Змістовий модуль 2. Методика використання ігрових технологій у навчанні іноземних мов*  *учнів закладів загальної середньої освіти*  Тема 4. Електронні засоби створення ігор для навчання іноземних мов учнів закладів загальної середньої освіти. |
| **Політика оцінювання (розподіл балів і критерії)** | З вибіркової дисципліни «Ігрові технології навчання іноземних мов» передбачено лише лекційні заняття і підсумковийконтроль у формі заліку.  Вивчення зазначеної дисципліни завершується виконанням студентами модульної контрольної роботи, під час якої перевіряється засвоєння студентами всьогопрограмного матеріалу курсу, винесеного як на аудиторну, так і на самостійну позааудиторну роботу.  Об’єкти контролю:рівень засвоєння теоретичних знань і сформованості професійно-методичних умінь у межах тематики дисципліни:  - теоретичні основи впровадження ігрових технологій у процес навчання іноземних мов і культур учнів закладів загальної середньої освіти;  - методика використання ігрових технології навчання іноземних мов і культур учнів закладів загальної середньої освіти.  Студенти, які мають семестровий рейтинговий бал з дисципліни 60 і вище, отримують оцінку «зараховано» і відповідну оцінку в шкалі ЄКТС без складання заліку. Студенти, які мають семестровий рейтинговий бал з дисципліни 59 і нижче, складають залік і в разі успішного складання їм виставляється оцінка «зараховано» в національній шкалі, а в шкалі ЄКТС – E та бал. Якщо студент під час заліку отримав оцінку «не зараховано», то йому у відомість обліку успішності виставляється оцінка «не зараховано» в національній шкалі, оцінка FX – у шкалі ЄКТС та його семестровий рейтинговий бал за дисципліну. |
| **Пререквізити (передумови вивчення дисципліни)** | Для успішного освоєння дисципліни студенти повинні володіти знаннями в галузі психології, педагогіки, методики навчання іноземних мов, інформаційних технологій в освіті, що створює необхідну базу для вивчення курсу «Ігрові технології навчання іноземних мов» і мають високу ступінь кореляції з ними. |
| **Навчально-методичне й інформаційне забезпечення** | Основна література  Берендєєв, С., Косенчук, Ю., & Лисогор, Л. (2023). *Сучасні підходи і технології Нової Української школи: компетентнісно орієнтовані завдання як засіб формування ключових компетентностей:* навч.-метод. посіб. Український інститут розвитку освіти.  Копосов, П. Г. (2021). *Нова українська школа: дидактичні особливості організації навчально-ігрової діяльності учнів 1-2 класів: навчально-методичний посібник.* Фабула.  Лисогор, Л., Берендєєв, С., & Косенчук, Ю. (2022). *Використання електронних освітніх матеріалів у освітньому процесі: сучасні підходи і технології Нової української школи:* навч.-метод. посіб. Український інститут розвитку освіти.  Паршикова, О. О. (2025). *Комунікативно-ігрові технології раннього навчання іноземної (німецької) мови. Навчально-методичний посібник.* Видавничий центр КНЛУ.  Редько, В. Г. (Ред.). (2019). *Тенденції оновлення змісту навчання іноземних мов у закладах вищої та загальної середньої освіти: виклики Нової української школи: монографія.* Мукачівський державний університет.  Редько, В. Г. (Ред.). (2020). *Дидактичні**та методичні засади компетентнісно орієнтованого навчання іноземних мов у початковій школі: навчально-методичний посібник.* КОНВІ ПРІНТ.  Устименко, О. М. (2019a). Використання сервісів онлайн тестування для контролю чеськомовної комунікативної компетентності. *Іноземні мови, 2*, 47–50.  Устименко, О. М. (2019b). Мобільний додаток «Plickers» для організації інтерактивного тестування та опитування на уроках іноземної мови. *Іноземні мови, 3*, 59–64.  Федусенко , Ю. І. (2009). *Дидактична гра як засіб навчання іноземних мов молодших школярів* [Дис. канд. пед. наук, Інститут педагогіки АПН України].  Kapp, K. M. (2012). *The gamificaton of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education.* John Wiley & Sons, Inc.  Paes, T., & Eberhart, J. (2019). *Developing life skills through play. Part of the Cambridge Papers in ELT series.* Cambridge University Press.  Siagianto, B. E., Thresia, F., Faliyanti, E. & Qomar, A. H. (2024). *Unleashing the power of play: Gamification and edutainment for EFL learners.* Pen Fighters. Додаткова література Майєр, Н. В., & Устименко, О. М. (2018). *Практикум з методики використання сучасних засобів, методів і технологій навчання іноземних мов і культур:* навч.-метод. посіб. для самостійної роботи студентів магістратури. Ліра-К.  Майєр, Н. В., Устименко, О. М., & Борецька, Г. Е. (2020). *Практикум з формування тестової компетентності майбутніх учителів іноземних мов і культур*. Ліра-К.  Наволокова, Н. П. (2009). *Енциклопедія педагогічних технологій та інновацій.* Основа.  Bakhmat, N., Ustymenko, O., Nikolenko, L., Chernova, T., & Olyanich, V. (2023). Theoretical and methodological analysis of modern educational phenomena: gamification, digitalization. *Revista on line de Política e Gestão Educacional,* *27*(2), e023037.  Hadfield, J. (2003). *Advanced communication games.* Pearson Education Ltd.  Hadfield, J. (2005). *Intermediate communication games.* Pearson Education Ltd.  Hadfield, J. (2010). *Elementary communication games.* Pearson Education Ltd.  Інтернет-ресурси:   * https://quizlet.com/ua * https://wordwall.net * https://www.educaplay.com * https://www.baamboozle.com * https://learningapps.org * https://www.flippity.net * https://genially.com * https://www.blooket.com * https://app.wizer.me * https://kahoot.it * https://quizizz.com * https://www.quizalize.com * https://edpuzzle.com * https://www.gibbly.co   Додаткові ресурси   * Електронний навчальний курс: Устименко О. М. Ігрові технології навчання іноземних мов. – Режим доступу: https://m.knlu.edu.ua/course/view.php?id=1747. * Науково-методичний журнал «Іноземні мови». – Режим доступу: http://fl.knlu.edu.ua. * Вісник КНЛУ. Серія «Педагогіка та психологія». – Режим доступу: http://visnyk-pedagogy.knlu.edu.ua. |
| **Форми і способи поточного та семестрового контролю** | Вивчення дисципліни завершується виконанням модульної контрольної роботи, під час якої перевіряється засвоєння студентами всьогопрограмного матеріалу курсу.  Модульна контрольна робота оцінюється у 100-бальній шкалі. Для цього кожне питання модульної контрольної роботи оцінюється у 4-бальній шкалі («відмінно» («5»), «добре» («4»), «задовільно» («3»), «незадовільно» («2»)). Неявка на модульну контрольну роботу – 0 балів.  Потім встановлюється середнє арифметичне з цих оцінок з округленням до десятої частки. Середньоарифметичне значення помножується на коефіцієнт 10. Результат є семестровим рейтинговим балом у 100-бальній шкалі, якому відповідає оцінка за шкалою ЄКТС:   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | 90 – 100 балів | A |  | зараховано | | 82 – 89 балів | B | | 75 – 81 бал | C | | 66 – 74 бали | D | | 60 – 65 балів | E | | 0 – 59 балів | FX | не зараховано | | |

