

4. Сучасні підходи до організації продуктивного уроку зарубіжної літератури. URL: <file:///C:/Users/Pc/Downloads/%D0%A1%D1%83%D1%87%D0%B0%D1%81%D0%BD%D0%B8%D0%B9%20%D1%83%D1%80%D0%BE%D0%BA%20%D0%BB%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%B0%D1%82%D1%83%D1%80%D0%B8.pdf> (дата звернення: 14.11.2024).
5. Удовиченко, Л. Методика навчання зарубіжної літератури в закладах загальної середньої освіти: навчальний посібник для підготовки до атестації студентів філологів. Київ: Київський університет імені Бориса Грінченка, Інститут філології, 2022.

Павлюк Алла Борисівна

*кандидат філологічних наук, доцент,
Волинський національний університет імені Лесі Українки*

Петручик С.С.

*здобувачка першого рівня вищої освіти,
Волинський національний університет імені Лесі Українки*

ГЕЙМІФІКАЦІЯ НА УРОКАХ ЗАРУБІЖНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

Сучасна освіта в Україні стикається з серйозними викликами через пандемію COVID-19 та війну. В таких умовах вчителям важко утримувати увагу учнів, які часто почуваються розгубленими, наляканими або байдужими. Дистанційне навчання чітко виявило дві групи школярів: перші – ті, хто прагнуть і можуть навчатися, другі – ті, для кого навчання не має значення. Окремо виділяються учні, які через фізіологічні особливості потребують спеціальних умов і фахівців для здобуття знань. У цій ситуації виникла нагальна потреба знайти способи впливу на школярів обох груп, забезпечуючи їм мінімум або максимум необхідних знань та навичок для подальшого навчання. У складному онлайн-форматі вчителі звертаються до інноваційних методів, зокрема цифрових технологій. Однак, незважаючи на їхню популярність, ключову роль у налагодженні взаємодії, передачі знань, їх закріпленні та перевірці засвоєного матеріалу продовжують відігравати ігрові методики. Це пояснюється тим, що гра, навіть при серйозних навчальних завданнях, робить процес засвоєння матеріалу простішим і долає вікові та соціальні бар'єри [9].

Гейміфікація у шкільній освіті не є новим явищем, адже її елементи вже давно інтегровані в освітній процес. Використання мотиваційних завдань, квестів та рефлексій на уроках стало звичною практикою для вчителів, яка спрямована на всебічний розвиток учнів незалежно від їхнього віку. Дані методи сприяють збереженню зацікавленості до навчання та підвищенню рівня мотивації школярів [4; 6, с. 281].

Елементи гейміфікації часто супроводжують людину у навчальній та професійній діяльності. В освіті їх використання стало невід'ємною складовою, адже утримати увагу сучасного учня без ігрових практик практично неможливо.

Недаремно модератори проєкту “Нова українська школа” наголошують на їх обов’язковому застосуванні в навчальному процесі [4]. Впровадження гейміфікаційних прийомів дає змогу не лише формувати компетенції, передбачені навчальними програмами, а й зосереджувати увагу на важливих аспектах: створенні позитивного емоційного фону, розвитку гнучкості мислення, роботи у команді та індивідуального самовираження. Це допомагає зберегти мотивацію до навчання, а також сприяє розвитку креативного та критичного мислення, без яких неможливий успішний розвиток сучасного учня [7, с. 304].

Вчитель не тільки надає учням навчальний контент, що є складовою гейміфікації, а й використовує ігрові методи для стимулювання прийняття рішень, пошуку способів розв’язання завдань. Він мотивує учнів до активної участі, вчить долати труднощі та здобувати нові знання через особистий чи колективний досвід помилок [8]. Наприклад, опрацьовуючи твір Ернста Теодора Амадея Гофмана “Лускунчик і Мишачий король” учитель пропонує в ігровій формі завдання “Пригоди Лускунчика”, в якому учні стають частиною казкового світу та допомагають Лускунчику здолати Мишачого короля. Учні можуть розв’язувати загадки, які допоможуть знайти ключ до наступної підказки в місцезнаходженні армії солдатиків. Учні також можуть виконувати завдання, яке стосуватиметься аналізу уривків тексту, щоб розгадати мотиви персонажів та розкрити таємницю Мишачого короля. Додатковим цікавим завданням стане малювання мапи Казкового королівства, використовуючи символи з твору [3].

Наступним прикладом гейміфікації буде рольова гра до твору Астрід Ліндгрєн “Пеппі Довгапанчоха” під назвою “Стань Пеппі”. Завдання учнів полягає у розіграві епізодів з книги “Пеппі Довгапанчоха”. У процесі гри вони будуть вигадувати нові пригоди Пеппі, які могли б статися, і представляють їх у групах. Не менш цікавою буде і настільна гра за мотивами пригод Пеппі. Кожен гравець отримує “карти пригод” із завданнями: розв’язати питання за текстом, виконати творче завдання або скласти опис нового персонажа. Наприклад, карта може вимагати: “Розкажи, як Пеппі допомогла знайти піратський скарб” [2].

Під час вивчення казки Г.Х. Андерсена “Снігова королева” у 5 класі можна запропонувати учням знайти вдома предмет, колір якого асоціюється з конкретним персонажем твору, його рисами, деталями чи емоціями, які він викликає. Це завдання стимулює активність, зацікавленість та розуміння тексту [1].

Проте гейміфікація дає учням право на помилку – вони можуть виправити хибне рішення без страху, оскільки кожна відповідь отримує миттєвий зворотний зв’язок. Кожна версія відповіді може стати частиною захопливої історії завдяки сторітелінгу, перетворюючи учнів на співавторів художнього тексту, що сприяє розвитку творчого потенціалу та критичного мислення [5; 8].

Використання гейміфікації на уроках зарубіжної літератури підвищує зацікавленість учнів, формує мотивацію до досягнення результатів і покращує соціальну взаємодію між однолітками, сприяючи активізації пізнавальної діяльності, яка іноді відсутня в традиційних формах навчання.

ЛІТЕРАТУРА

1. Андерсен Г.Х. Снігова Королева. Ганс Християн Андерсен ; худож. Олексій К. Черепанов ; гол. ред. О.С. Кандиба. Харків : Віват, 2018. 62, [1] С. : кол. іл. (Світ чарівних казок).
2. Астрід Ліндгрен. Пеппі Довгапанчоха. Переклад зі шведської: Ольга Сенюк; малюнки: Ніна Котел та Ігор Вишинський. Київ: Веселка, 1977. 265 с.
3. Гофман, Ернест Теодор Амадей. Лускунчик і Мишачий король: казкова повість Е.Т.А. Гофман; пер. з нім. Т. Гончарук; ред. Т. Стус; худож. Є.Г. Гапчинська. Київ: Меджик букс, 2018. 135 с.
4. Дядікова О. Гра як інструмент: що таке гейміфікація?
URL: <https://mistosite.org.ua/uk/articles/hra-iak-instrument-shcho-take-heimifikatsiia> (дата звернення: 15.11.2024)
5. Ігрові технології як інструмент профілактичної роботи спеціалістів психологічної служби закладів освіти : [навчально-методичний посібник] [упор. Т.В Войцях]. Черкаси : Черкаський ОІПОПП, 2014. 92 с
6. Макаревич О. Гейміфікація як невід'ємний чинник підвищення ефективності елементів дистанційного навчання: наукова стаття. Молодий вчений. 2015. № 2 (6). С. 279–282.
7. Ткаченко О. Гейміфікація освіти: формальний і неформальний простір. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2015. Вип. 11. С. 303–309.
8. Хроменко І. Застосування ігрових педагогічних технологій на уроках літератури URL: <https://vseosvita.ua/library/zastosuvanna-igrovih-pedagogicnih-tehnologij-na-urokah-literaturi-46834.html> (дата звернення: 16.11.2024)
9. Шість кроків до гейміфікації навчання (із прикладами). URL: <https://ain.ua/2017/12/06/6-krokov-do-gejmifikacii-navchannya> (дата звернення: 15.11.2024)

Слащук Алла Андріївна

*кандидат філологічних наук, доцент,
Волинський національний університет імені Лесі Українки*

ПОНЯТТЯ ФЕМІНІСТИЧНОЇ ЛІТЕРАТУРНОЇ КРИТИКИ

Дослідження соціального придушення та мінімізації жіночої літератури вже довгий період часу зберігає свою актуальність. Виникають такі запитання: що таке статева відмінність і як вона була представлена? Як жіноче суспільство опиралось на передумову нерівності між статями? Чи існує жіноча сутність, біологічна чи інша, що породжує “жіноче письмо”? Феміністки, які вірять, що “жінка” створена культурно чи соціально, шукають докази цього процесу саме в літературі. Феміністська критика іноді пов'язана з психоаналізом та/або марксизмом, критикуючи їх маскулінізм і використовуючи їхні ресурси. Це поширюється на фільми/відео, а також на соціальні чи філософські тексти [5].

Феміністична літературна критика – це літературна критика, яка базується на феміністичній теорії або, ширше, на політиці фемінізму. Вона використовує принципи та ідеологію фемінізму для критики мови літератури. Ця школа