

Кременецька обласна гуманітарно-педагогічна академія
ім. Тараса Шевченка

Рада молодих науковців

LITTERIS ET ARTIBUS: НОВІ ГОРИЗОНТИ

Випуск X

Частина 1

Кременець 2025

Litteris et Artibus: Нові горизонти : збірник матеріалів Всеукраїнської науково-практичної конференції. Випуск X. Частина 1. Кременець : ВЦ КОГПА ім. Тараса Шевченка, 2025. 207 с.

*Друкується згідно з рішенням Ради молодих науковців
Кременецької обласної гуманітарно-педагогічної академії
ім. Тараса Шевченка (протокол № 21 від 4 листопада 2025 р.).*

Збірник містить тези доповідей, представлені в рамках роботи X Всеукраїнської науково-практичної конференції молодих науковців «Litteris et Artibus: Нові горизонти».

Редакційна колегія:

Пасевич Марія Олександрівна, здобувачка третього (освітньо-наукового) рівня вищої освіти КОГПА ім. Тараса Шевченка;

Тригуба Олена Василівна, кандидат сільськогосподарських наук, доцент, доцент кафедри біології, екології та методик їх навчання КОГПА ім. Тараса Шевченка;

Яловський Павло Миколайович, доктор філософії, старший викладач кафедри мистецьких дисциплін та методик їх навчання КОГПА ім. Тараса Шевченка;

Клак Дмитро Сергійович, викладач кафедри інформаційних технологій та методики навчання інформатики КОГПА ім. Тараса Шевченка;

Старух Павло Володимирович, здобувач третього (освітньо-наукового) рівня вищої освіти КОГПА ім. Тараса Шевченка.

Дизайн: Киричок С. В.

Верстка: Горголь В. А., Пасевич М. О.

Відповідальність за підбір, точність наведених фактів, цитат, статистичних даних, імен, а також за дотримання норм академічної доброчесності несуть автори публікацій.



УДК 373.016:811.111

Синенька Валерія,

здобувачка другого (магістерського)
рівня вищої освіти;

Погоріла Анна,

кандидат педагогічних наук, доцент,
Дрогобицький державний університет ім. Івана Франка

ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ ЯК ЗАСІБ НАВЧАННЯ МОДАЛЬНОСТІ

Сучасна лінгводидактика характеризується активним пошуком ефективних методів формування іншомовної комунікативної компетентності, зокрема в аспекті опанування граматичних категорій, серед яких модальність посідає особливе місце. Модальні значення, що відображають ставлення мовця до висловлюваного, становлять складність для засвоєння студентами, оскільки поєднують граматичні, семантичні та прагматичні аспекти. Одним із результативних шляхів подолання цієї складності є впровадження ігрових технологій у навчальний процес. Використання дидактичних і рольових ігор сприяє підвищенню мотивації, розвитку мовленнєвої активності та створенню природного комунікативного середовища, у якому формування вмінь виражати модальність відбувається в умовах, наближених до реального спілкування.

Постановка проблеми. Категорія модальності є однією з найбільш багатоаспектних і складних лінгвістичних категорій, яка відображає ставлення мовця до змісту висловлювання, його оцінку ймовірності, необхідності чи бажаності дії. В англійській мові модальні значення можуть бути виражені широким арсеналом засобів: модальними дієсловами (*can, must, may*), перифрастичними конструкціями (*have to, be able to*), лексичними маркерами (*perhaps, certainly*), а також інтонаційними та контекстуальними чинниками [6].

Традиційні методи навчання, що ґрунтуються на багаторазовому повторенні та механічному заучуванні граматичних правил, часто виявляються недостатньо ефективними для формування стійких навичок використання модальних конструкцій у контексті реального спілкування. Тому виникає нагальна потреба в пошуку та впровадженні

інноваційних педагогічних технологій, які можуть активізувати пізнавальну діяльність учнів, підвищити їхню мотивацію та забезпечити контекстуалізоване засвоєння модальності. Одним із таких дієвих інструментів є ігрові технології.

Метою дослідження є теоретичне обґрунтування та практичний аналіз ефективності використання ігрових технологій як засобу навчання англійської модальності в учнів середньої школи для формування їхньої комунікативної компетентності.

Результати дослідження. Модальність є функціонально-семантичною категорією, що відображає ставлення мовця до змісту висловлювання та його співвідношення з дійсністю [2, с. 39–41]. Ф. Палмер поділив модальність на епістемічну, яка виражає ступінь упевненості мовця в істинності висловлювання (наприклад, *He must be at home* – припущення), та деонтичну, яка відображає волевиявлення, дозвіл чи обов'язок (наприклад, *You may go now* – дозвіл) [4, с. 76–81].

Модальність фіксує позицію мовця щодо висловлюваної пропозиції, що реалізується через лексичні, граматичні та інтонаційні засоби.

Проблема засвоєння модальності полягає у її поліфункціональності. Наприклад, дієслово *must* може виражати як обов'язок (*You must do your homework*), так і логічне припущення (*He must be tired*), що вимагає від учнів не лише знання форми, а й глибокого розуміння контексту для адекватної інтерпретації.

Ігрові технології, включно з гейміфікацією, ґрунтуються на ідеї використання ігрових елементів (балів, рівнів, викликів) у навчальному контексті для підвищення мотивації та залученості. Науковці стверджують, що гра є не лише формою дозвілля, але й ефективним педагогічним інструментом, що сприяє розвитку когнітивних, комунікативних та соціальних навичок [5, с. 37–40].

Ключова роль ігрових технологій у навчанні іноземних мов полягає у створенні іммерсивного, контекстуалізованого середовища, де мовні знання застосовуються на практиці для вирішення конкретних завдань. Принципи ефективного використання ігор включають: інтерактивність, контекстуалізацію та мотивацію [5, с. 74].

Використання ігрових методів дозволяє перетворити складне та абстрактне граматичне правило на практичний інструмент комунікації. Зокрема, ігри забезпечують такі функції: мотиваційна; тренувальна; комунікативна.

Для ефективного засвоєння модальних конструкцій доцільно використовувати такі види ігрових вправ та завдань:

- Рольові ігри (Role-playing Games). Рольова гра є найбільш ефективним інструментом, оскільки вона моделює реальні ситуації спілкування, в яких модальність є функціонально необхідною. Рольова гра вимагає від учнів не простого заучування, а осмисленого вибору модального дієслова чи конструкції відповідно до соціальної ролі та комунікативної мети.

- Мовленнєві симуляції. Симуляції – це складніші ігрові сценарії, які включають елементи стратегічного планування та колективного вирішення проблем, що активізує епістемічну модальність (Speech Simulation).

- Симуляції вимагають від учнів критичного мислення та використання модальних конструкцій для аргументації своїх позицій.

- Комунікативні ігри на картках та дошці. Ці вправи є більш структурованими і спрямовані на тренування конкретних граматичних форм.

Умови ефективного застосування ігрових технологій передбачають: чітке формулювання навчальної мети, збалансоване поєднання ігрової та навчальної діяльності, відповідність складності гри віковим особливостям учнів, а також розробку системи оцінювання, яка враховує не лише кінцевий результат, а й процес комунікації в грі.

Висновки. Проведене дослідження підтверджує, що ігрові технології є високоефективним засобом навчання англійської модальності, особливо в контексті формування комунікативної компетентності учнів середньої школи.

Перспективи подальших досліджень полягають у розробці деталізованої системи критеріїв оцінювання модальної компетентності та впровадженні цифрових інструментів гейміфікації.

Список використаних джерел

1. Вус Н. Й. Модальність та її трактування у працях дослідників. Вип. 12. Одеса : Словянський збірник, 2006. 128 с.

2. Селіванова О. О. Сучасна лінгвістика: напрями та проблеми. Полтава : Довкілля. К, 2008. 711 с.

3. Талан Н. І. Проблеми перекладу модальних дієслів з англійської на українську мову. *Вісник Університету імені Альфреда Нобеля. Серія «Філологічні науки»*. 2020. № 2(20). С. 320-326.

4. Palmer F. R. Mood and Modality. 2nd ed. Cambridge: Cambridge University Press, 2001. 236 p.

5. Prensky, M.. Digital Game-Based Learning. New York : McGraw-Hill, 2001.

Рижа Ірина

ГРАМАТИЧНА КОМПЕТЕНТНІСТЬ ЯК ОСНОВА КОМУНІКАТИВНОЇ
МАЙСТЕРНОСТІ УЧНІВ У ВИВЧЕННІ НІМЕЦЬКОЇ МОВИ..... 70

Синенька Валерія, Погоріла Анна

ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ ЯК ЗАСІБ НАВЧАННЯ МОДАЛЬНОСТІ..... 75

Стаднік Іван

ЛІНГВОКРЕАТИВНІСТЬ В АНГЛОМОВНОМУ ПУБЛІЧНОМУ
ДИСКУРСІ ОЛЕКСАНДРА УСИКА ЯК МЕХАНІЗМ ПОБУДОВИ
ІНТЕРНЕТ-МЕМІВ 78

Таборовець Аліна

РОДИННЕ ВІДЧУЖЕННЯ У НОВЕЛІ ДЖОНА ЧІВЕРА
«REUNION» 81

СЕКЦІЯ ІСТОРІЇ, МИСТЕЦТВА ТА ФІЛОСОФСЬКИХ НАУК

Мацука Вікторія

КУЛЬТУРНИЙ МЕНЕДЖМЕНТ ЯК ЧИННИК СТАЛОГО РОЗВИТКУ
ТЕРИТОРІАЛЬНИХ ГРОМАД 86

Пальчик Андрій

ЕТИМОЛОГІЧНИЙ ТА ПОРІВНЯЛЬНИЙ ПІДХОДИ У ТЛУМАЧЕННІ
КОНЦЕПТУ «ПАНЕНТЕЇЗМ»..... 90

Димовський Ростислав

ХОР ЯК ПРОСТІР ЕМОЦІЙНОЇ КОМУНІКАЦІЇ: ПЕДАГОГІЧНІ
СТРАТЕГІЇ РОЗВИТКУ ТВОРЧОЇ ОСОБИСТОСТІ..... 94

Семешин Едуард

СТУДЕНТИ СУМСЬКОГО ІНСТИТУТУ СОЦІАЛЬНОГО ВИХОВАННЯ
(1930-1933 pp.) 97

Kazartceva Iryna

CULTURAL INTEGRATION OF ARTISTS: THE CASE OF «FREE CITY
AUTHORS» (FRIBY-FORFATTERE) IN NORWEGIAN LIBRARIES.... 107