

СУЧАСНІ АСПЕКТИ ЛІНГВОДИДАКТИКИ

УДК 378.147:371.32

DOI: 10.32342/2523-4463-2022-1-23-16

О.Є. БЕРЕСТЕНЬ

*кандидат історичних наук,
доцент кафедри англійської філології та перекладу
Університету імені Альфреда Нобеля (м. Дніпро)*

К.В. ЮРЧЕНКО

*викладач кафедри англійської філології та перекладу
Університету імені Альфреда Нобеля (м. Дніпро)*

П.С. САВЕЛЬЄВ

*викладач кафедри англійської філології та перекладу
Університету імені Альфреда Нобеля (м. Дніпро)*

ПРОБЛЕМИ МОТИВАЦІЇ СТУДЕНТІВ НА ЗАНЯТТЯХ З ІНОЗЕМНОЇ МОВИ

У запропонованому дослідженні автори поставили за мету проаналізувати основні методи створення, збереження або підсилення мотивації студентів під час вивчення іноземної мови. Для досягнення поставленої мети ми застосували методи узагальнення, систематизації та вибору фактів і матеріалів, отриманих у процесі опрацювання вітчизняних і іноземних бібліографічних джерел. Перш ніж представити методичні розробки, дослідники звернулися до вітчизняних та закордонних авторів, які присвятили свої роботи даній проблематиці. Під час бібліографічного аналізу було виявлено, що обрана тема досить ґрунтовно досліджена такими авторами як: Н.О. Арістова, А. Маслоу та Х. Хекхаузен. Всі дослідники збігаються у думці про те, що мотивація – це сукупність мотивів, які суттєво впливають на будь-яку діяльність людини взагалі і на вивчення іноземної мови зокрема.

Автори пропонують гру, як один із найважливіших методів підвищення мотивації студентів. Наразі розглядається гра «Станції», яка має на меті створення якогось продукту: інтерв'ю, діалогу, скетчу або зіграти в рольову гру. Розвиваються навички роботи у команді, прийняття неординарних рішень. Гра «Станції» забезпечує орієнтоване на дію, творче навчання, що має на меті розкриття особистості. У процесі вільної праці формуються знання, які мають величезне значення для мовної практики. Форму та спосіб виконання студент обирає сам, що, безумовно, підвищує ефективність процесу.

Розглядається методика використання відео-сюжетів на занятті як основний засіб підвищення мотивації студентів. Зазначається, що найбільш важливою перевагою використання відеоматеріалів у навчанні є розвиток різних видів психічної діяльності, особливо уваги та пам'яті. Під час перегляду відеоматеріалів в аудиторії виникає атмосфера спільної пізнавальної діяльності. Зроблено висновок про те, що відео-вправи служать не тільки для того, щоб пробудити пізнавальний інтерес до предмету, але й підвищити якість засвоєння знань і створити стійку мотиваційну базу для вивчення іноземної мови.

Ключові слова: мотивація, гра, відео, студент, викладач, метод, завдання, лексика.

Мотивація студентів відіграє одну з найважливіших ролей у результативному вивченні іноземної мови. Якщо немає мотивації, неуважний на занятті студент не виконує домашнє завдання і можливо, навіть, відволікає інших. Тому запорукою успішного вивчення іноземної мови є наявність певної мотивації у студентів.

Мотивація – це психофізіологічний процес, що керує поведінкою людини. Цей процес має постійно підживлюватися новими стимулами. Взагалі науковці розрізняють внутрішню і зовнішню мотивацію. Внутрішня мотивація виникає з потреб самої людини, і тому ця людина виконує ту чи іншу діяльність без будь-якого втручання. Зовнішня мотивація включає мотиви, що виявляються за межами людини та її діяльності: побоювання, осудження, прагнення престижу. Зовнішньою позитивною мотивацією є просування по роботі, стимули, заради яких людина вважає за потрібне докладати свої зусилля. Отже, можна зазначити, що, внутрішня мотивація – це джерело розвитку людини як особистості, яке й стимулює її прагнення до досконалості. Зовнішня мотивація лише орієнтує людину на досягнення її особистісних цілей.

Н.О. Арістова вважає, що мотивація може розглядатися як системне утворення зовнішніх і внутрішніх мотивів, ієрархія та взаємодія яких складається під дією певних факторів [Арістова, 2015, с. 13].

А. Маслоу стверджував, що діяльність більшості людей, як правило, мотивована не якимось одним винятковим і всеосяжним мотивом, а комбінацією безлічі різнонаправлених та одночасно чинних мотивів [Маслоу, 2012, с. 21].

За твердженням Х. Хекхаузена, спонукання до дії певним мотивом називається мотивацією. Під мотивацією розуміють процес вибору між різними можливими діями, процес, який регулює, направляє дію на досягнення специфічних для даного мотиву цільових станів і підтримує цю направленість. Іншими словами: мотивація пояснює цілеспрямованість дій. У цьому випадку ми маємо справу з проблемою мотивації як загальної цілеспрямованості діяльності та в особливих випадках з проблемою мотиваційного конфлікту між різними цілями [Хекхаузен, 2003, с. 34]. Вчений також наголошує, що мотивація безумовно не є єдиним процесом, рівномірно від початку і до кінця пронизуючим поведінковим актом. Вона, скоріше за все, складається із різнорідних процесів, які здійснюють функцію саморегуляції на окремих фазах поведінкового акту, перш за все, до і після виконання дії. Так, спочатку працює процес зважування можливих результатів, оцінювання їх наслідків. В даному випадку ми зіткнуємося з проблемою аналітичної реконструкції мотивації через гіпотетичні проміжні процеси саморегуляції, які характеризують окремі фази перебігу дії [Хекхаузен, 2003, с. 35].

Таким чином, феномен мотивації дуже ґрунтовно вивчений у вітчизняній та іноземній бібліографії. Проте окремим прийомом, які впливають на її виникнення, збереження або підсилення на занятті іноземної мови приділено недостатньо уваги, що обумовлює необхідність подальшої розробки цієї проблеми.

Мета статті – розглянути основні методи мотивації студента до ефективного оволодіння іноземною мовою. Для досягнення поставленої мети ми застосували методи узагальнення, систематизації та вибору фактів і матеріалів, отриманих у процесі опрацювання вітчизняних і іноземних бібліографічних джерел. Методологія базується на базових сучасних положеннях педагогічної науки і відображає взаємозв'язок методичних підходів до вивчення процесу організації освітньої діяльності.

Першим методом підсилення мотивації є, на наш погляд, введення ігрових елементів на занятті. При чому ми маємо на увазі гру не заради розваги, а задля урізноманітнення навчального процесу та активізації навичок самостійного виконання певних завдань.

Предметом нашого дослідження стала гра «Станції». Історія її виникнення сягає у давнину: її застосовувала на початку ХХ ст. американський педагог Хелен Паркхерст на основі методики Марії Монтесорі. Хелен Паркхерст розробила у 1918 р. Далтон-план, згідно з яким діти навчаються і розвиваються найбільш ефективно в умовах розкнутості та свободи вибору. Педагог намагалася пов'язати програму навчання для учнів з їх можливостями, інтересами, здібностями та забезпечити його незалежність. За Далтон-планом, учням надається свобода як у виборі занять, так і у використанні свого вільного часу [Кларин, 1999, с. 109]. Повертаючись до Марії Монтесорі, хотілося б зазначити, що вона є відомим італійським педагогом, яка створила нову педагогіку. Остання розповсюдилася у багатьох країнах світу, також і в Україні. Мета цієї педагогіки у наступному: розбудити у душі дитини людину, яка дрімає [Міленіна, 2009, с. 22].

Система Монтесорі базується на ідеях вільного виховання. Спираючись на теорію спонтанного розвитку дитини, Монтесорі дійшла до заперечення активної виховної ролі

викладача: дорослі, нав'язуючи дітям власні установки, гальмують їх природний розвиток. Опосередковане керування викладача за Монтесорі здійснюється на основі автодидактизма: діти вільно обирають заняття, але виконують його так, як задумав учитель – в межах передбаченого ще під час створення стандартизованого методичного матеріалу, який дозволяє учню самостійно виявити свої помилки [Пилюгіна, 1999, с. 591].

Цій формі відкритої та вільної праці приділялася особлива увага у педагогічній системі Петерсена і Фрайнета. Петерсен – автор Йена-плану – намагався подолати прагматизм та утилітаризм шкільного навчання і зробити шкільну систему більш гнучкою. Він вважав, що у групах з невеликою кількістю учнів забезпечується спільна діяльність та взаєморозуміння [Лебедев, 1999, с. 143]. У процесі вільної праці формуються знання, які мають величезне значення для мовної практики. Форму та предмет ученя обирає сам, що безумовно підвищує ефективність процесу.

Отже, ми маємо на меті проаналізувати специфіку проведення гри «станції», описати особливості її підготовки, виявити недоліки та переваги. Свого часу Райнер Е. Віке дав наступну дефініцію грі «станції»: це певна фаза навчання, яка поділена на декілька частин. Для кожної частини викладач пропонує спеціально підібраний матеріал, який самостійно опрацьовується студентом. Матеріали пропонуються на різноманітних станціях в, а іноді поза аудиторією. Студенти по одному, парами, або групами пересуваються від станції до станції та опрацьовують матеріал, який стимулює їх до дії. Запропонований матеріал враховує можливості, знання, особливості та навички, які є у студентів [Wieske, 2006, S. 5].

Гра забезпечує внутрішню диференціацію, оскільки на окремих станціях запропоновані матеріали для «слабких» та «сильних» студентів, що є надзвичайно важливим, оскільки у групі часто знаходяться здобувачі з різним рівнем володіння іноземною мовою. Гра має в основі принципи заняття, орієнтованого на створення проекту, оскільки результатом виконання завдання є не єдине вірне рішення, а альтернативні варіанти. Таким чином, гра «станції» забезпечує орієнтоване на дію, творче навчання, яке має на меті створення продукту, наприклад, колажу або постеру. Головне, що студент на кожній станції знаходить новий навчальний підхід та, виконуючи завдання, поглиблює свої знання з даної теми. Необхідно відзначити, до подібного результату можна прийти, якщо запропоновані завдання викликають в учня цікавість, стимулюють до активної роботи з матеріалами та знаходження загального рішення заявленої проблеми.

У процесі гри відбувається тренінг не лише чотирьох видів мовленнєвої діяльності: аудіювання, читання, мовлення та письмо, але й нюх, смак та чутливість. Заняття не повинно перетворюватися на рутину, кожного разу необхідно здивовувати студентів і стимулювати їх до незвичних дій. Кожна станція повинна бути сюрпризом для учасників. Наприклад: покладіть у матер'яний мішок або сумку декілька предметів з різною поверхнею та формою та запропонуйте студентам доторкнутися до них і описати за допомогою прикметників, які характеризують їх. Цей вид роботи завжди проходить весело і цікаво. Студентам подобається підбирати слова, щоб описати свої тактильні відчуття. Після виконання завдання можна достати предмети і побачити, що в дійсності було у мішку.

Послідовність розміщення станцій може бути різною. Чи то за годинниковою стрілкою, чи то зигзагоподібною. Перший спосіб розташування рекомендуємо для тих, хто грає вперше, адже він полегшує орієнтацію у просторі. Надзвичайно важливим є наявність «інформаційної станції», де знаходяться словники, довідники з граматики і таке інше. Крім того необхідне місце для презентації результатів виконання поставлених задач. На кожній станції повинна бути табличка з номером або символом, щоб учасник одразу зміг зрозуміти, з чим йому доведеться працювати. Рекомендована кількість станцій – від 5 до 6. Кожна станція повинна мати часове обмеження. Час потрібно розраховувати так, щоб протягом заняття студенти змогли опрацювати всі станції, проте не поверхово, а вдумливо та ґрунтовно. Учасники не повинні відчувати тиск часового ліміту, але не бажано виникнення пауз між проходженням окремих станцій. Тому викладач повинен постійно спостерігати, щоб не виникало черги та координувати рух від однієї станції до іншої. Студенти повинні бути привчені до того, щоб після виконання роботи приводити в порядок матеріали станції, інакше наступний учасник втратить час на упорядкування і не вкладеться у поставлений ліміт часу. Надзвичайно важливо мати «запасні» станції (на випадок, якщо група впрається

із завданнями скоріше запланованого часу). Рівень складності кожної із станцій повинен відрізнятися – необхідно чергувати більш і менш складні. Рекомендовано також зробити «контрольну станцію», де будуть знаходитися рішення всіх поставлених завдань. Можливо також у якості альтернативи на кожній станції покласти конверт з відповідями, щоб учасники могли порівняти свої відповіді з вірними.

Перед початком гри кожен студент отримує «щоденник проходження станцій», в якому він відмічає, які станції пройдено і дає їм оцінку. Цей щоденник потрібен викладачеві, щоб він згодом проаналізував, чи встигли учасники пройти всі станції, чи можна оставити цю кількість станцій, або треба її змінити; чи сподобалися всі станції, чи треба якусь замінити. Наводимо приклад можливого щоденника.

Станції	Пройдено: так/ні Питання, які виникли	Чи сподобалася станція? Можливі зауваження
Станція 1: заповнити прогалини в тексті		
Станція 2: Підібрати прикметники до предметів		
Станція 3: інтерв'ю		
Станція 4: міні-твір		
Станція 5: реконструкція тексту		

Цілком природно, що учасники роблять помилки під час виконання завдань. У грі «Станції», як однієї з форм самостійного вивчення, постійний контроль викладача є неможливим і не бажаним. Його наявність стане запорукою непродуктивної гри, оскільки надаючи для експерименту свободу дій буде порушена, та учасник постійно буде відчувати страх зробити помилку. У реальному спілкуванні помилки не будуть виправлятися кимось, і студент повинен навчитися самостійно приймати компромісне рішення та не чекати підказки. Ціль гри «станції» полягає передусім у формуванні навичку працювати у команді. Тому коректність граматики, лексики і структур не є пріоритетом і помилки повинні виправлятися з обережністю. Звичайно ж, якщо ця гра проводиться на розвиненому етапі навчання, на чому ми наполягаємо, то студенти роблять помилки рідше, ніж це відбувається на початковому рівні. У процесі гри, коли всі учасники виконують одночасно різні завдання, для вчителя не є можливим виправити всі помилки. Ми пропонуємо наступне рішення даної проблеми: вчитель може записати всі почуті помилки та після гри пояснити їх, не називаючи прізвищ у форматі «пленуму». У такому випадку більша частина помилок буде виправлена і разом з тим не буде порушений творчий процес.

Нерідко виникають думки, що викладач у грі «Станції» не потрібен і вся відповідальність перекладається на студентів. Проте викладач відповідає за змістове наповнення заняття. Тому роль викладача на подібному занятті не контролююча, а моніторингова. Це означає, що викладач спостерігає і супроводжує процес, констатує вірні відповіді. Викладачеві відкривається можливість для індивідуального консультування. Він може надати студенту декілька альтернативних методів, а останній сам вибере метод, необхідний для досягнення поставленої задачі. Дії викладача більше не спрямовані на те, щоб зв'язати єдиний можливий метод з вірним вирішенням задачі.

Студенти вже звикли до того, що на традиційному занятті з іноземної мови викладач визначає хід уроку: він встановлює мету заняття, визначає його наповненість, обирає метод та надає матеріали, а також забезпечує контроль. Під час гри «Станції» студенти повинні про це забути. Вони повинні навчитися орієнтуватися серед методів і стратегій, які пропонують інші члени групи. Оскільки студенти звикли дотримуватися одного метода, то їм надзвичайно складно прийняти нову організацію заняття. Маючи на меті роботу в парах чи в групах, викладач повинен поступово підготувати студентів до цього процесу. До підготовчої роботи можна віднести спонукання до загального експерименту, заохочення позитивного результату в усіх студентів, підтвердження та визнання їх прогресу у вивченні іноземної мови. Студенти повинні однаково розуміти, що всі інноваційні технології мають на меті результат.

Часто рутинну та трудомістку підготовку наповнення станцій, а також підготовку аудиторії (перестановка столів) вважають важкою працею. Хотілося б відмітити, що створення станцій не завжди є трудомістким процесом: їх тематика може і повинна бути безпосередньо пов'язана з тематикою підручника. Гра має сенс, якщо перевіряється вже засвоєний матеріал та набуті навички. Успішне проходження кожної станції повинно стимулювати на придбання нових навичок. Якщо студенти мали протягом довгого часу позитивний досвід у грі «Станції», то вони вже можуть взяти участь у створенні самих станцій і, таким чином, зробити свій внесок у створення окремих фаз заняття.

Виконані на кожній станції роботи повинні постійно оцінюватися. Крім того, вони не повинні залишатися на станції, оскільки наступні учасники втратять мотивацію до виконання завдання. Результати роботи повинні бути переміщені, наприклад, на магнітну дошку. В якості альтернативи магнітної дошки може слугувати мотузка для білизни, на якій учасники будуть вішати свої роботи. Після проходження всіх станцій в режимі «пленум» проводиться опрацювання всіх результатів, в межах якої аналізуються всі «продукти» діяльності учасників. Це особливо стосується тих видів робіт, де була поставлена задача зробити інтерв'ю, діалог, скетч або зіграти в рольову гру. При цьому повинні бути пригадані цілі, методи та послідовність виконання, так, щоб учасники стали партнерами і разом виробили стратегію вивчення.

Як усі види соціальних форм роботи, гра «Станції», поряд з перевагами, має й певний ступінь ризику. Якщо при проведенні гри на чолі кута стоїть студент, то її результатом стає зниження прямого тиску викладача на нього з метою виконання завдання, що характерно для заняття, де на чолі знаходиться викладач. Студенти не знаходяться під тиском викладача, вони самі визначають темп виконання завдань, не випускаючи з поля зору мету, яка перед ними поставлена. Галас, який виникає під час виконання окремих завдань, наприклад інтерв'ю, не є суттєвим, щоб певним чином вплинути на результат роботи студентів на сусідніх станціях. Викладач може спостерігати за процесом на відстані, не відмовляючись у повній мірі від сприяння в окремих випадках. В залежності від ситуації викладач сам приймає рішення, чи варто йому втручатися в процес. Соціальне навчання є суттєвим елементом змішаних робочих груп. Це означає, що студенти навчаються один від одного і вииграють від цього. Виходячи з цього, студенти мають змогу інтегрувати результати своєї власної роботи в процес навчання і зробити їх доступними для однокурсників.

До недоліків гри часто відносять трудомістку підготовку роботи. Тому необхідно брати до уваги можливість співробітництва. Наприклад, якщо викладач розробив й провів одну гру, він може передати її його колезі, який працює за тим же підручником у паралельній групі. У разі такого обміну витрачається у два рази менше часу на підготовку. Крім того, протягом певного часу з'являється досвід, який полегшує рутину роботу.

Недоліком ігри є у певній мірі неможливість контролю та виправлення помилок викладачем. Під час гри контроль здійснюється вибірково. Наприклад, лише в тих випадках, де це дійсно необхідно, або сам учасник просить допомоги. Іноді студенти, які незнайомі з такою формою роботи проявляють незадоволення. У такому випадку студентам треба дати вичерпні пояснення. Непросто оцінити продуктивність роботи під час гри, оскільки відповідальність за виконання роботи покладається на окремого студента або на робочу групу. Тому необхідно виробити альтернативні масштаби оцінювання. Звичайно, гра не є єдиним ефективним методом підвищення мотивації у вивченні іноземної мови, які можна використовувати на занятті. На пильну увагу викладачів також заслуговує використання відео-сюжетів на занятті іноземної мови.

У житті людей у сучасному суспільстві все більше домінують картинки та екрани, які впливають на них. У приватних і громадських місцях ми все частіше бачимо телевізори, екрани комп'ютерів, інформаційні екрани, мобільні телефони з мультимедійними функціями. В епоху електронних зображень життєвий світ наших учнів і студентів по суті характеризується домінуванням зображень. У багатьох сферах життя молодих людей вплив і актуальність аудіовізуальних медіа постійно зростає. Використання фільмів на заняттях іноземної мови та в університеті особливо підходить для передачі автентичної інформації про мову, яку вивчають, краєзнавство та іноземні культури. Засіб пропонує широкий спектр актуальних і мотивуючих нагод для здобуття диференційованих іноземних та міжкультурних знань.

Під терміном «Відео» (від лат. video – дивлюся, бачу) розуміють широкий спектр технологій запису, обробки, передачі, зберігання та відтворення візуального та аудіовізуального матеріалу на моніторах. Коли в побуті кажуть «відео», то зазвичай мають на увазі відеоматеріал, телесигнал або кінофільм, записаний на фізичному носії (відеокасеті, відеодиску тощо) [Дмитриев, 2003, с. 119].

Використання відеоматеріалів надає безмежне поле діяльності для організації роботи над найрізноманітнішими темами, на різних ступенях навчання, з учнями різного віку. З вищесказаного слід зазначити, що використання відеороликів під час занять підвищує якість навчання, мотивацію, зацікавленість до процесу, служить джерелом отримання знань, і засобом контролю, закріплення, повторення, узагальнення, тобто виконує всі дидактичні функції.

Найбільш важливою перевагою використання відеоматеріалів у навчанні є розвиток різних видів психічної діяльності, особливо уваги та пам'яті. Під час перегляду відеоматеріалів в аудиторії виникає атмосфера спільної пізнавальної діяльності. У таких умовах навіть той студент, який зазвичай розгублений, стає більш уважним. Однак студентам необхідно докласти певних зусиль для того, щоб зрозуміти зміст фільму, зосередитись. Тому через інтенсивність уваги покращується процес запам'ятовування. Крім того, застосування різних каналів надходження інформації (слуховий, зоровий, моторне сприйняття) сприятливо впливає на запам'ятовування навчального матеріалу [Барменкова, 2016, с. 23].

Застосування відеоматеріалів на заняттях дозволяє розвивати всі види мовної діяльності (аудіювання, говоріння, читання, письмо) та всі аспекти мови (граматика, лексика, фонетика).

Існують різні ситуації для використання відео на занятті: при поданні закінченого мовного контексту; у практиці навичок аудіювання у природному контексті; при пред'явленні ситуації для обіграння в аудиторії (наприклад, рольова гра); для розширення словникового запасу; для стимулювання спілкування чи дискусії; вивчення міміки, жестів, які у інших країнах; для розширення світогляду [Бази́на, 2015, с. 20-25].

Всі відеоматеріали, які використовуються на заняттях, повинні бути автентичними, тобто ті матеріали, які створені саме носіями мови. До автентичних матеріалів лінгвісти зазвичай відносять: особисті статті, реклами, аудіо записи, листи, графіки та схеми, науково-популярні та країнознавчі тексти, телепрограми, інтерв'ю. Використання автентичних матеріалів на занятті викликає більш «живий» інтерес, що стимулює учнів і вони стають більш зосереджені й мотивовані.

Відповідно до жанрово-тематичної спрямованості автентичні матеріали розділяють на три групи:

- 1) розважальні (драматичні твори, шоу, спортивно-розважальні програми);
- 2) програми, які засновані на фактичній інформації (документальні відео, фільми);
- 3) короткі, тобто ті, які мають тривалість від 10 секунд до 15 хвилин (новини, прогноз погоди, рекламні оголошення) [Беляева, 2018].

Перш ніж використовувати відеоматеріали на занятті, виникає питання: які аспекти необхідно враховувати при виборі. Звісно, має бути зрозумілий жанр фільму, тобто який жанр найкраще пояснює те, про що потрібно інформувати. Спектр аудіовізуальних матеріалів широкий: для викладання та вивчення мов можна використовувати новини, спортивні програми, документальні, художні фільми, літературні екранізації, короткометражні фільми, рекламні ролики, музичні відео-кліпи, серіали, дискусії, ток-шоу та сценки. Ігрові та документальні кіно матеріали підходять для впровадження на заняттях іноземної мови, якщо вони розповідають захоплюючі історії, дають уявлення про мову та культуру або взагалі викликають цікавість до країни, мову якої вивчають студенти.

Досвід показав, що культурні та міжкультурні аспекти тісно пов'язані з відбором фільмів. Записи оригінальних місць привносять до аудиторії багато життя, деталей та різних культур (і субкультур) країни, мова якої вивчається. Студенти можуть бачити «інші», «чужі», а також міжкультурні чи мультикультурні відмінності, а також визнавати схожість, усвідомлювати їх, співпереживати їм і обговорювати їх один з одним. Ці ситуації можуть стати відправною точкою для цікавого обговорення, лінгвістичного аналізу та роздумів про індивідуальний досвід. Таким чином, регіональні дослідження не лише передають факти,

але й усвідомлюють повсякденне життя людей у країні, мова якої вивчається, і, таким чином, може сприяти посиленню міжкультурної рефлексії та мотивації студентів.

Щоб процес навчання за допомогою автентичних відеоматеріалів був плідним, необхідно систематичне та раціональне використання відео на заняттях. Також слід визначити місце відео-уроків системи навчання та частоту показу даних матеріалів. Відповідно до зарубіжної методичної літератури рекомендується використовувати відеоматеріали один раз на тиждень або щонайменше один раз на два тижні. Максимальна тривалість заняття з використанням відео може змінюватись від 45 хвилин до 1 години. Однак, перевага віддається коротким за тривалістю відео: від 30 секунд до 5–10 хвилин, при цьому вважається, що 4–5 хвилинний показ відео забезпечує напружену роботу групи протягом цілої години. Цей факт обумовлений такою специфічною властивістю відеоматеріалів, як щільність та насиченість інформацією. У зв'язку з цією особливістю набагато доцільніше використання коротких уривків для інтенсивного вивчення, ніж триваліших відео-епізодів – для екстенсивного [Lay, 2009, S. 116].

Також не менш важливим є те, що при проведенні відео-уроків дуже важливо дотримуватись основних підходів та принципів їх проведення, і, зокрема, критерії відбору матеріалів для відео-уроків: насамперед, мова має бути сучасною, відповідною актуальним вимогам нормам літературної мови, з тих областей, з якими найчастіше доводиться стикатися учням (проте, у багатьох випадках цей вибір визначається завданням уроку); крім того, вкрай потрібна наявність природних пауз між висловлюваннями; жаргонні вирази та вигуки повинні бути досить короткими і не надто складними для розуміння; текст повинен бути перевантажений новими словами, висловлюваннями і незнайомими жестами [Гореликова, 1998, с. 37].

План заняття, при перегляді відео, зазвичай має певні етапи:

• **Переддемонстраційний етап**

На даному етапі проводиться попереднє обговорення, у ході якого повторюється лексика, близька до тематики фільму, цим збуджуючи інтерес студентів до заданої теми.

Творча робота, під час якої викладач дає можливість студентам самим придумати варіанти назви фільмів і використовувати проблемні ситуації, пов'язані з темою, що обговорюється. Також можна запропонувати студентам зробити прогнози про те, як розвиватиметься відео-сюжет.

І на закінчення проводиться робота з новими словами, в ході якої студентам даються нові лексичні одиниці по заданій темі.

• **Демонстраційний етап**

Проводиться перевірка припущень, які учні зробили до перегляду відеофільму. Відбувається інформаційний пошук. Після закінчення першого перегляду учням пропонуються вправи на пошук інформації, і сюжет проглядається знову, частинами або цілком, можливо кілька разів, залежно від рівня групи загалом і завдань заняття. Далі йде робота із окремим сегментом, частиною відеофільму. Цей етап роботи дає найбільші можливості для формування елементів комунікативної культури. Крім того, на цьому етапі проводиться відпрацювання основних навичок дешифрування тексту, що є найважливішим аспектом аудіювання. Студенти переглядають якусь окрему частину відеоролика та виконують один або кілька видів вправ.

Іноді можна залишити лише звук, прибравши зображення. Відеоролик програвється частинами, і учням ставлять запитання, такі як: хто, і що говорив, місце, де відбувалася дія, що робили дійові особи, куди вирушили, тема розмови тощо. Після того, як учні зібрали всю можливу інформацію, вони дивляться відеофільм повторно, вже із зображенням, та перевіряють відповідність своєї версії почутого з оригіналом.

Робота після демонстрації

На цьому етапі пропонуються такі види занять:

- 1) повторення та відпрацювання мовних блоків, вивчених у процесі перегляду;
- 2) дискусія, під час якої студенти проєктують побачене на реальні ситуації у реальному житті;
- 3) рольова гра, у процесі якої студенти можуть програти побачений сюжет чи розвинути його;

4) творчі роботи, результатом яких стануть короткі виклади або роздуми на теми, які торкнулися у відеоролику, а також поставлені студентами сценки або розіграні діалоги.

Значна частина вправ рекомендованих методистами для роботи над відео є суто комунікативними, наприклад, під час перегляду коротких сюжетів без звуку студенти припускають, про що говорять герої ролика, а потім вигадують діалоги та самостійно озвучують відеоматеріал. Або ж навпаки, викладач загострює увагу слухачів на звукових ефектах та інтонаціях героїв в процесі прослуховування звукового супроводу відео без зображення. Також викладач може поставити студентам задачу, щоб вони зосередились на тому, хто і що сказав, тобто студенти одержують виписані з діалогу рядки та імена героїв, переглядають зображення без звукового супроводу. Після цього студентам пропонується визначити, кому з героїв належать ті чи інші репліки. Далі їх припущення порівнюються з озвученим оригіналом. Є ще не менш цікавий спосіб активізувати студентів під час перегляду відеороликів, це коли їм пропонується поспостерігати за мімікою, жестами та манерами будь-якого героя, при цьому відеоматеріал проглядається без звукового супроводу. Після цього учні намагаються повторити манери, жести та міміку обраного героя і намагаються інтерпретувати їх. Далі в процесі перегляду озвученого відео студенти перевіряють висунуті припущення. Викладач коментує результати і робить деякі зауваження та пояснення [Лейтнер, 2019, с. 84].

Багато методистів займаються розробкою вправ для формування вмінь монологічного висловлювання на основі відеофільму/відеофрагменту. Розглядається функціонування відеофрагментів у процесі як функціонування опор, покликаних сприяти формуванню конкретних умінь.

Ф.Й. Вехазі, методист із США, пропонує свої методи роботи над фільмом або ж відеофрагментом. Він виділяє кілька циклів вправ, пов'язаних із демонстрацією відеофільму без звуку та зі звуком:

1-й етап: підготовчий. На цьому етапі виконуються вправи з аудіювання діалогів, які звучатимуть у фільмі (без картинки); складаються списки питань щодо змісту;

2-й етап. Інтерактивні вправи у групі перед демонстрацією фільму: діалоги, що відображають ситуацію у відеосюжеті; вироблення повноти сценарію; обговорення назви фільму; внесення пропозицій за назвою фільму.

3-й етап. Перегляд фільму без звуку: опис окремих кадрів фільму (стоп-кадр); презентація окремої сцени з подальшим її обговоренням інтерпретацією; упередження змісту наступного епізоду; збір необхідних для опису сцени лексичних одиниць; написання діалогу/текста з фільму (групова

робота); складання питань до переглянутого відеофрагменту; розповідь змісту відеофрагменту в різних граматичних часах.

4-й етап. Перегляд фільму зі звуком: зазначити у запропонованому списку слова, які студенти «бачать» та «чують»; вставити в запропонований текст важливі пропущені слова; провести рольову гру за змістом відеофрагменту; скласти питання для засудження, дискусії за змістом фільму; виконати мовні граматичні вправи, що базуються на матеріалі відеофрагменту; відтворити текст відеофрагменту у груповій роботі; відтворити зміст фільму у груповій роботі.

5-й етап. Вправи після перегляду відео: розподілити пропозиції у логічній послідовності розвитку подій у фільмі; створити продукцію нового власного відеотексту; скласти вправи до зображення та до звукової доріжки; відповісти письмово чи усно на поставлені питання; провести роботу над текстом з пропущеними словами; створити свій відеофільм [Wehage, 1997, S. 526].

Дані види вправ дають можливість підвищити мотивацію до вивчення іноземних мов, значно поповнити словниковий запас здобувачів та урізноманітнити заняття. Перегляд відеофільмів є не тільки джерелом інформації, а також сприяє розвитку уваги та пам'яті студентів, і позитивно впливає на міцність засвоєння країнознавчого та мовного матеріалу. Крім того, такі вправи приємно змінюють заняття, додають до нього елементи справжнього життя, нехай навіть на екрані, але привчатимуть працювати з відеоматеріалами, а не просто тільки дивитися на екран.

Використання відео вправ дозволяє розвивати та підвищувати мовну активність студентів, підсилювати їх мотивацію. Не менш важливим є те, що викладач також пови-

нен працювати зі студентами, а не бути осторонь і займатися сторонніми справами. Він має контролювати весь навчальний процес. Адже відеозапис, порівняно з аудіозаписом, носить більш життєвий характер - ви не тільки чуєте, а й бачите тих, хто розмовляє, їх міміку і жести, а також отримувате інформацію про широкий контекст того, що відбувається – місце дії, вік учасників. Але всі ці фактори відволікають слухача від мови, і може захопитися розглядання картинки, замість зосередитися на аудіювання.

Тому студенти перед початком перегляду відеоматеріалів мають отримати чітко сформульоване завдання, на виконанні якого вони мають зосередитися. Автентичні відеоматеріали можна використовувати для вивчення різних культурних та соціокультурних явищ. На вищому етапі відеоматеріали можна використовувати для подальшого розвитку навичок аудіювання та говоріння, оскільки студенти дивляться фільми, які розраховані на годину і більше. Таким чином, відео вправи дуже різноманітні, і вони служать не тільки для того, щоб пробудити пізнавальний інтерес до предмета, але й підвищити якість засвоєння знань і створити стійку мотиваційну базу для вивчення іноземної мови.

У процесі вивчення іноземної мови дуже низька мотивація до оволодіння новою лексикою, оскільки німецькі слова доволі довгі і складні. Щоб підвищити мотивацію до вивчення нових слів, студентам необхідно рекомендувати декілька методів, які дозволяють легше і швидше оволодіти іноземною лексикою. По-перше, треба пояснити студентам, що задля ефективного запам'ятовування потрібно кожного дня приділяти хоча б трохи уваги повторенню та вивченню нових слів.

Найпростіший та, на нашу думку, найефективніший зі способів, – запам'ятовування та повторення протягом місяця. Ця методика включає в себе запам'ятовування спільнокореневих слів, які різняться лише за частиною мови та їх повторення. Роздивимось декілька таких лексичних одиниць на прикладі німецької мови:

1. *abhängen (von)* – залежати (дієслово);
die Abhängigkeit – залежність (іменник);
abhängig - залежний (прикметник).
2. *freuen* – радіти (дієслово);
sich freuen (über/auf/an/für) – радіти (рефлексивне дієслово);
die Freude – радість (іменник);
freudig/froh – веселий (прикметник).

Процес запам'ятовування ми пропонуємо зробити у стилі гри: необхідно підготувати картки зі словами та розмістити їх у різних місцях аудиторії. Студенти «шукають» ці картки та починають будувати речення з цією лексичною одиницею. Згодом можна ускладнити завдання та утворити речення з ключовими словами, які відрізняються за частинами мови, наприклад, картка зі словом *sich freuen/die Freude/froh*: *Ich freue mich an gutem Wetter. Die größte Freude ist das gute Wetter. Ich bin froh im Sommer durch ein Fenster zu schauen* [Лейтнер, 2019, с. 45].

Ознайомившись з переліком слів за цим принципом, виділяючи одні з найважливіших частин мови (або виключення, заміна літери тощо) та вивчивши їх, потрібно згодом повторити вивчену лексику за наступним графіком: на наступний день, на третій день, через тиждень, два тижні, місяць. За цим повинен слідкувати викладач. Перевіряти та нагадувати про повторення слів. Дотримуючись графіку цієї методики можна вивчити досить велику кількість спільнокореневих слів, які відрізняються за частинами мови.

В сучасному світі гаджети стали невід'ємною частиною нашого життя, молодь віком 18–24 роки проводить за гаджетами в середньому 8 годин на добу. Саме тому є дуже корисним використання деяких додатків задля мотивації навчання.

Один з таких додатків для вивчення слів є *Lexilize Flashcards* (який можна безкоштовно завантажити для операційної системи Андроїд). Ми пропонуємо використовувати цей додаток в процесі навчання та мотивувати студентів самим вносити туди нову лексику та перевіряти її вивчення (тієї лексики, яка була виокремлена, як необхідна до вивчення). Принцип роботи цього додатка доволі простий:

1. Потрібно обрати рідну мову, та ту, яку збираєтесь вивчати;
2. Вже на самому початку роботи Вам буде рекомендовано перелік слів, які будуть розгруповані по темам, наприклад: їжа та напої, професії, дім, зовнішність...

3. Далі викладач матиме змогу створювати категорії за своїми темами, які він хоче вивчати. Туди можна поступово додавати більше слів, які групі необхідно запам'ятати;

4. Процес вивчення нової лексики відбувається наступним чином:

- потрібно обрати бажану для вивчення тему;

- по чергово з'являються картки зі словами групами по 5 слів (з їхнім перекладом);

- після того, як відбулось ознайомлення із лексикою, далі йде перехід до «вивчення в форматі гри» за наступними видами: сортування, відгадування правильного перекладу зі списку вже переглянутих слів, згадування.

- цей процес буде відбуватись до того моменту, доки всі слова в темі не будуть вивчені таким чином, або поки викладач та група не вирішимо завершити цей процес.

Ще одна цікава функція цього додатку – це «нагадування», які можна зредагувати в налаштуваннях додатку, як та коли додаток буде нагадувати вже вивчені слова в темі. Нагадування буде самостійно з'являтися в обраний викладачем час задля того, щоб протягом користування гаджетом, навіть поза освітнього процесу, з'являлась вже вивчена лексика та завдяки візуальній пам'яті це сприяло процесу запам'ятовування. Перевірку цього завдання можна зробити наступним чином: продемонструвати екран з лексикою та в процесі гри в додатку «Створи пару». Студенти починають виконання завдання. При умові, якщо хтось робить неправильну відповідь, студенту показується правильний варіант та викладачем пропонується утворити речення з використанням цієї лексичної одиниці [Франк, 2019, с. 12].

Наступним (вже не новим, але ефективним) методом мотивації до вивчення нових слів є використання карток з побутовою лексикою. Потрібно розміщати ці картки в місцях вашого перебування на найбільш помітних місцях, де вони будуть траплятися на очі найчастіше, ці місця можна легко знайти, у кожного вони є індивідуальними. Таким чином завжди підтримується стимуляція зорової пам'яті. Задля ускладнення можна додати будь-яке речення на цю картку з прикладом вживання слова в тому чи іншому контексті, або вигадувати речення з цим словом та озвучувати його та таким чином задіяти одразу два види пам'яті: зоровий та слуховий.

Ця методика є ефективною, бо в ній задіяна, крім зорової, також слухова пам'ять. Протягом дня, коли студент займається своїми справами потрібно озвучувати все те, чим він зараз займається (дія, яка відбувається зараз, те, навіщо це робиться, що буде робитися, тощо...). Цей метод особливо допомагає виявити, яка лексика потрібна задля вираження тих дій та процесів, які робляться протягом дня. Виявлена нова лексика може вноситься на картки, які знаходяться в середовищі перебування та поступово запам'ятовуватись.

Практичне використання цього способу під час освітнього процесу можна запропонувати студентам як самостійну/творчу роботу, за виконанням якої можна слідкувати наприклад через застосунок у форматі фотозвіту на платформі Google-classroom чи якійсь соціальній мережі/месенджері (попередньо домовившись про це зі студентами). Перевірку слів можна провести здійснюючи опитування студентів на знання лексики (маючи список слів у фотозвітах).

Але у цієї методики є і недолік: це звикання. Поступово відбувається звикання до карток та слів, якими обвішане ваше середовище. Тому при використанні цього методу поступово виникає звикання та студент перестає їх взагалі помічати, вони стають наче «частиною інтер'єру». Щоб такого не відбувалося – потрібна завжди висока мотивація у процесі вивчення та постійне оновлення лексичного матеріалу.

Останнім способом, на який ми звернемо увагу, є читання в оригіналі. При використанні цього методу потрібно лише обрати цікавий текст згідно з рівнем знань. Зацікавленість в тексті та бажання дізнатися, про що йде мова, буде мотивувати вивчати та запам'ятовувати нові слова. Ця метода дещо пов'язана з методом філолога Іллі Франка. Його методика доволі проста, але з деякими нюансами: читати текст з лексично-граматичними коментарями. Він обирає один текст та розбиває його на невеликі абзаци. Після цього кожен абзац дублюється адаптивною версією в перекладі, пояснення деяких слів з транскрипціями [Франк, 2019]. Для студентів початкового рівня ми рекомендуємо використовувати легкі, короткі тексти, на кшталт анекдотів, як приведені в одній із книг цього автора [Франк, 2019, с. 8].

Ми пропонуємо також звернути увагу на програму 2 Books для платформ iPad, iPhone та Android. Реалізація цього методу вивчення іноземної мови відбувається завдяки читанню твору в оригіналі, якщо у студентів виникають складнощі з розумінням тексту – застосунк буде автоматично видавати переклад незрозумілих слів. Цей спосіб ми пропонуємо використовувати для студентів, які володіють мовами рівня А2–В1, тому що приблизно з цього рівня можна починати працювати з літературними творами.

Це завдання більш підходить для самостійної роботи студентів, перевірку якої можна реалізувати за допомогою звітів студентів щодо невідомих слів (наданням списку нової вивченої ними лексики).

Використання всіх наведених нами способів вивчення іншомовної лексики позбавить студентів від нудного зубріння, внесе момент творчості у рутинний процес і підвищить мотивацію.

Під час дослідження ми дійшли наступних висновків: на суттєве підвищення мотивації студентів у вивченні іноземної мови впливають використання неординарних ігор, залучення відео-сюжетів та застосування сучасних додатків, які мають на меті успішне засвоєння нової лексики. Всі ці методи в купі забезпечують високий рівень мотивації студентів на занятті з іноземної мови і сприяють її успішному засвоєнню. До перспектив розвитку даної проблематики належить аспект – підвищення мотивації студентів під час онлайн навчання.

Список використаної літератури

Арістова, Н.О. (2015). *Формування мотивації вивчення іноземної мови у студентів вищих навчальних закладів*. Київ: ТОВ «ГЛІФМЕДІА»

Бабич, А. (2017). Використання технології BYOD у процесі навчання в основній школі. *Ukrainian Journal of Educational Studies and Information Technology*, 5 (2), 1-4.

Базина, Н.В. (2015). *Социокультурные аспекты формирования аудиовизуальных умений в условиях изучения немецкого языка как второго иностранного*. (Дис. канд. пед. наук) Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова, Москва.

Барменкова, О.И. (1999). *Видеозанятия в системе обучения иностранной речи. Иностранные языки в школе*, 3, 20-25.

Беляева, О.Н. (2018). *Использование интерактивных технологий при коммуникативном обучении иностранному языку*. Відновлено з <http://festival.1september.ru/articles/590708/>

Гореликова, А.П. (1998). *Развитие коммуникативной культуры учащихся на уроках английского языка с использованием видеоматериалов*. Санкт-Петербург: Каро.

Дмитриев, Д.В. (Ред.). (2003). *Толковый словарь русского языка*. Москва: Астрель; Аст. Кларин, М.В. (1999). Паркхерст Хелен. В.В. Давыдов (Ред.), *Российская педагогическая энциклопедия* (Т. 2, с. 108-109). Москва: Большая Российская энциклопедия.

Лебедев, П.А. (1999). Петерсен Петер. В.В. Давыдов (Ред.), *Российская педагогическая энциклопедия* (Т. 2, с. 143-144). Москва: Большая Российская энциклопедия.

Лейтнер, С. (2019). *Метод интервальных повторений. Как научиться учиться*. Москва: Перо.

Маслоу, А. (2012). *Мотивация и личность*. Санкт-Петербург: Питер.

Міленіна, Г.С. (2009). Педагогічні ідеї С. Русової та М. Монтесорі в системі сучасної дошкільної освіти України. *Педагогічні науки: теорія, історія, інноваційні технології*, 2, 18-24

Пилюгина, Э.Г. (1999). Монтеessori Мария. В.В. Давыдов (Ред.), *Российская педагогическая энциклопедия* (т. 2, с. 590-592). Москва: Большая Российская энциклопедия.

Франк, И. (2018). *Метод чтения Ильи Франка: как это работает и какие книги лучше прочитать*. Відновлено з <https://grenka.ua/review-metod-chteniya-ili-franka-kak-eh-to-rabotaet-i-kakie-knigi-luchshe-prochitat#3>

Франк, И. (2019). *Немецкий шутя. 400 анекдотов для начального чтения*. Москва: Издательство ВНК.

Хекхаузен, Х. (2003). *Мотивация и деятельность*. Санкт-Петербург: Питер; Москва: Смысл.

Lay, T. (2009). Film und Video im Fremdsprachenunterricht. Eine empirisch quantitative Erhebung zur didaktisch-methodischen Implementierung filmspezifischer Arbeit im universitären Deutschstudium Taiwans. *Zeitschrift für Interkulturellen Fremdsprachenunterricht*, 14 (1), 107-153.

Wehage, F.-J. (1997). Einsatz von Videos im DaF – Unterricht aus US – amerikanischer Sicht. *Informationen Deutsch als Fremdsprache*, 24 (4), 523-529.

Wiecke, R.E. (2006). Stationenlernen. Was ist das eigentlich. *Fremdsprache Deutsch*, 35, 5-12.

ISSUES OF STUDENTS MOTIVATION IN FOREIGN LANGUAGE CLASSES

Olena Ye. Beresten, Alfred Nobel University (Ukraine)

beresten.e@duan.edu.ua

Karyna V. Yurchenko, Alfred Nobel University (Ukraine)

yurchenko.k@duan.edu.ua

Pavlo S. Savelyev, Alfred Nobel University (Ukraine)

savelyev.p@duan.edu.ua

DOI: 10.32342/2523-4463-2022-1-23-16

Key words: *motivation, game, video, student, teacher, method, task, vocabulary.*

Motivation of students plays one of the most important roles in the effective study of a foreign language. If he is not motivated, the student is inattentive in class, does not do homework and may even distract others. Therefore, the key to successful learning a foreign language directly depends on the presence of certain motivation in students.

In the proposed study, the authors aimed to analyze the main methods of creating, maintaining or strengthening the motivation of students while learning a foreign language. To achieve this goal, we used methods of generalization, systematization and selection of facts and materials obtained in the process of processing domestic and foreign bibliographic sources. Before presenting methodological developments, researchers turned to domestic and foreign authors who have dedicated their work to this issue. During the bibliographic analysis it was found that the chosen topic was thoroughly studied by such authors as: N. Arestova, A. Maslow and H. Heckhausen. All researchers agree that motivation is a set of motives that significantly affect any human activity in general and the study of a foreign language in particular.

The authors offer the game as one of the most important methods to increase student motivation. We are currently considering a “station” game, which aims to create a product: an interview, a dialogue, a sketch or a role-playing game. Skills of teamwork, making extraordinary decisions are developed. The game “station” provides action-oriented, creative learning, which aims to reveal the personality. In the process of free labor, knowledge is formed that is of great importance for language practice. The form and method of execution the student chooses, which certainly increases the efficiency of the process.

According to the authors, the game provides internal differentiation, as some stations offer materials for “weak” and “strong” students, which is extremely important because the group often includes applicants with different levels of foreign language proficiency. The game is based on the principles of the lesson, focused on creating a project, because the result of the task is not the only right solution, but alternatives. Thus, the game “station” provides action-oriented, creative learning, which aims to create a product such as a collage or poster. The main thing is that the student at each station finds a new learning approach and, performing tasks, improves their knowledge on this topic. It should be noted that such a result can be reached if the proposed tasks are of interest to the student, stimulate active work with materials and find a common solution to the problem.

In addition, the method of using video stories in the classroom is considered as the main means of increasing student motivation. It is noted that the most important advantage of using video materials in education is the development of various types of mental activity, especially attention and memory. While watching videos in the audience there is an atmosphere of joint cognitive activity. These types of exercises provide an opportunity to increase motivation to learn foreign languages, significantly replenish the vocabulary of applicants and diversify classes. Watching videos is not only a source of information, but also contributes to the development of attention and memory of students, and has a positive effect on the strength of the assimilation of local lore and language material. In addition, such exercises pleasantly change the lesson, add to it elements of real life, even on the screen, but will teach you to work with videos, and not just look at the screen.

It is concluded that video exercises are very diverse and serve not only to arouse cognitive interest in the subject, but also to improve the quality of knowledge acquisition and create a stable motivational base for learning a foreign language.

During the study, the authors came to the following conclusions: a significant increase in student motivation to learn a foreign language is influenced by the use of unusual games, video and the use of modern applications aimed at successfully learning new vocabulary, such as Lexilize flashcards, 2 Books. All these methods together provide a high level of motivation for students in a foreign language class and contribute to its successful learning.

References

- Aristova, N.O. (2015). *Formuvannia motyvatsii vyvchennia inozemnoi movy u studentiv vyshchyykh navchalnykh zakladiv* [Formation of Motivation to Learn a Foreign Language in Students of Higher Educational Institutions]. Kyiv, TOV "GLIFMEDIA" Publ., 240 p.
- Babich, A. (2017). *Vykorystannia tekhnologii BYOD u protsesi navchannya v osnovniy shkoly* [Using BYOD Technology in the Process of Learning in Primary School]. Ukrainian Journal of Educational Studies and Information Technology, vol. 5, issue 2, pp. 1-4.
- Barmenkova, O.Y. (1999). *Vydeozaniatya v systeme obuchenya ynostrannoï rechy* [Video Lessons in the System of Teaching Foreign Speech]. *Inostrannye yazyki v shkole* [Foreign Languages at School], vol. 3, pp. 20-25.
- Bazina, N.V. (2015). *Sotsiokulturnyye aspekty formirovaniya audiovizualnykh umeniy v usloviyakh izucheniya nemetskogo yazyka kak vtorogo inostrannogo*. Diss. dokt. ped. nauk [Sociocultural Aspects of Audiovisual Skills Formation in the Context of Learning German as a Second Foreign Language. Dr. ped. sci. diss.]. Moscow, 325 p.
- Belyayeva, O.N. (2018). *Ispolzovaniye interaktivnykh tekhnologiy pri kommunikativnom obuchenii inostrannomu yazyku* [Use of Interactive Technologies in Communicative Teaching of a Foreign Language]. Available at: <http://festival.1september.ru/articles/590708/> (Accessed 23 March 2022).
- Dmitriyev, D.V. (ed.). (2003). *Tolkovyy slovar russkogo yazyka* [Explanatory Dictionary of Russian]. Moscow, Astrel; Ast Publ., 1582 p.
- Frank, I. (2018). *Metod chteniya Il'i Franka: kak eto rabotaet i kakie knigi luchshe prochitat* [Ilya Frank's Reading method: How it works and which books are better to read]. Available at : <https://grenka.ua/review-metod-chteniya-ili-franka-kak-eto-rabotaet-i-kakie-knigi-luchshe-prochitat#3> (Accessed 23 March 2022).
- Frank, I. (2019). *Nemetskiy shutya. 400 anekdotov dlya nachalnogo chteniya*. [German Joke. 400 Anecdotes for Initial Reading]. Moscow VNK Publ., 336 p.
- Gorelikova A.P. (1998). *Razvitiye kommunikativnoy kultury uchashchikhsya na urokakh angliyskogo yazyka s ispolzovaniyem videomaterialov* [Development of Students Communicative Culture in English Lessons Using Video Materials]. Saint Petersburg, Karo Publ., 256 p.
- Heckhausen, H. (2003). *Motivatsiya i deyatelnost* [Motivation and Activity]. Saint Petersburg, Moscow, Smysl Publ., 860 p.
- Klarin, M.V. (1999). *Parkhurst Helen* [Parkhurst Helen]. V.V. Davydov (ed.), *Rossiyskaya pedagogicheskaya entsiklopediya* [Russian Pedagogical Encyclopedia], Moscow, Bolshaya Rossiyskaya Entsiklopediya Publ., vol. 2, pp. 108-109.
- Lay, T. (2009). *Film und Video im Fremdsprachenunterricht. Eine empirisch quantitative Erhebung zur didaktisch methodischen Implementierung filmspezifischer Arbeit im universitären Deutschstudium Taiwans* [Film and Video in Foreign Language Teaching. An Empirically Quantitative Survey on Didactic Methodology Implementation of Film-Specific Work in Taiwan Academic German Studies]. *Zeitschrift für Interkulturellen Fremdsprachenunterricht* [Journal of Intercultural Foreign Language Teaching], vol. 14, issue 1, pp. 107-153
- Lebedev, P.A. (1999). *Petersen Peter* [Petersen Peter]. V.V. Davydov (ed.), *Rossiyskaya pedagogicheskaya entsiklopediya* [Russian Pedagogical Encyclopedia], Moscow, Bolshaya Rossiyskaya Entsiklopediya Publ., vol. 2, pp. 143-144.
- Leytner, S. (2017). *Metod intervalnykh povtoreniy. Kak nauchitsya uchitsya* [The Method of Interval Repetitions. Learning How to Learn], Moscow, Pero Publ., 106 p.
- Maslow, A. (2012). *Motivatsyya i lichnost* [Motivation and personality]. Saint Petersburg, Piter Publ., 352 p.
- Milenina, H.S. (2009). *Pedahohichni idei S. Rusovoi ta M. Montessori v systemi suchasnoi doshkilnoi osvity Ukrainy* [S. Rusova's and M. Montessori's Pedagogical Ideas in the System of Modern Preschool Education in Ukraine. Pedagogical sciences: theory, history, innovative technologies]. *Pedahohichni nauky: teoriia, istoriia, innovatsiini tekhnologii* [Pedagogical Sciences: Theory, History, Innovative Technologies], vol. 2, pp. 18-24.

Pilugina, E.G. (1999). *Montessori Mariya* [Montessori Maria]. V.V. Davydov (ed.), *Rossiyskaya pedagogicheskaya entsiklopediya* [Russian Pedagogical Encyclopedia], Moscow, Bolshaya Rossiyskaya Entsiklopedia Publ., vol. 2, pp. 590-591.

Wehage, F.-J. (1997). *Einsatz von Videos im DaF – Unterricht aus US – amerikanischer Sicht* [Use of Videos in DaF Lessons – American View]. *Informationen Deutsch als Fremdsprache* [Info DaF], vol. 24, issue 4, pp. 523-529.

Wiecke, R.E. (2006). Stationenlernen. Was ist das eigentlich [Station Training. What exactly is this]. *Fremdsprache Deutsch* [German as a Foreign Language], vol. 35, pp. 5-12.

Одержано 9.02.2022.