**ISSUES IN THEORY AND METHODS OF TEACHING FOREIGN LANGUAGES.
ПРОБЛЕМИ ТЕОРІЇ І МЕТОДИКИ НАВЧАННЯ ІНОЗЕМНИХ МОВ**

УДК 378.147: 811.111

<https://doi.org/10.31548/philolog2021.02.116>

**ВИКОРИСТАННЯ GIF-АНІМАЦІЇ В УМОВАХ ЗМІШАНОГО НАВЧАННЯ
АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ У ЗВО**

С. В. ЦИМБАЛ, доктор психологічних наук, доцент,
Національний університет біоресурсів і природокористування України

E-mail: tsymbal_s.v@nubip.edu.ua
<https://orcid.org/0000-0003-0652-369X>

Н. С. СКРИПНИК, кандидат педагогічних наук, доцент,
Харківський національний автомобільно-дорожній університет

E-mail: skrypnynks@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0002-8208-3019>

Анотація. У статті висвітлено використання GIF-анімації у навчальному процесі з іноземної мови у закладах вищої освіти за умов змішаного навчання. Проаналізовано підходи вчених до застосування інформаційно-комп'ютерних технологій, мобільних додатків, інтернет-платформ для створення ігор, гейміфікованих або ігрових елементів у процесі викладання іноземних мов. Зазначено необхідність залучення емоційного компонента у процес вивчення іноземної мови у змішаному або дистанційному форматі. Застосування GIF-анімації в даному контексті розглянуто як один зі шляхів актуалізації емоційного компонента навчання та впровадження сучасних елементів гейміфікації. Метою статті є узагальнення і систематизація способів використання GIF-анімації у навчанні англійської мови за умов змішаного навчання. Способи і методи використання GIF-анімації в умовах змішаного навчання англійської мови узагальнено, систематизовано і розподілено на сім груп. До них належать: використання GIF-анімації під час презентації навчального матеріалу; використання GIF-анімації в онлайн-комунікації зі студентами під час занять та поза ними; використання як основи для вправ чи завдань з використанням «емоційної» лексики; використання GIF-зображень як самостійного об'єкта вивчення на занятті; використання GIF-анімації для письмових завдань; створення GIF-зображень студентами; використання добірок GIF-зображень (за певною лексичною або граматичною темою чи в ігровому форматі в якості елемента гейміфікації). Розкрито зміст кожної групи методів, наведено приклади способів їх застосування, наведено ресурси для пошуку і добору GIF-зображень, описано їх функціональні можливості. Зазначено, що використання GIF-анімації дозволить зробити процес навчання іноземної мови більш сучасним, різноманітним та емоційно забарвленим.

Ключові слова: GIF-анімація, гейміфікація, змішане навчання, емоції, англійська мова, студенти.

Актуальність. Необхідність переходу до змішаного або дистанційного навчання останнім часом поставила багато викликів перед освітянами. Це й необхідність швидкого опанування новими інформаційно-комп'ютерними технологіями, неможливість застосування деяких перевірених часом форм роботи під час занять і в позааудиторній діяльності або їх неефективність у нових умовах, пошук та тестування різних інтернет-платформ та онлайн-сервісів тощо. Окреме місце посідає пошук нових форм і методів роботи під час занять в умовах змішаного або дистанційного навчання, які дозволяють

утримувати увагу студентів, підвищувати мотивацію до вивчення іноземної мови, поживати хід заняття, налагодити взаємодію учасників, уникнути одноманітності, залучити усіх присутніх, викликати у студентів відгук на матеріал, що вивчається, на емоційному рівні. В цьому контексті актуальності набувають такі інтерактивні технології, елементи та інструменти, що забезпечують актуалізацію емоційного компонента навчання в освітньому процесі в цілому та у процесі вивчення іноземних мов зокрема.

Аналіз останніх досліджень та публікацій засвідчив, що питання використання

таких технологій та інструментів останнім часом привертає увагу багатьох науковців. Так, застосування інформаційно-комп'ютерних технологій у процесі викладання іноземних мов у різних аспектах досліджували М. Гавран, Ю. Короткова, М. Носенко, З. Овчаренко, А. Троцько, Г. Шайнер, О. Шмирова та інші. Технологія гейміфікації та застосування її елементів привертає увагу науковців щодо впровадження в освітній процес вищих навчальних закладів (О. Амерідзе, О. Крицак, Н. Кравець, Є. Крюкова, О. Ткаченко), у навчанні іноземних мов у вищій школі (М. Кабанова, Б. Качан, С. Кожушко, Т. Краснова, О. Пасічник, Н. Саєнко, О. Тарнопольський), як метод оптимізації викладання англійської мови студентам технічних спеціальностей (К. Галацин), як мотиваційна стратегія у викладанні іноземної мови (Т. Гунько), як метод навчання (Л. Зеленська, К. Ковінько) тощо.

Також слід відзначити достатньо велику кількість наукових досліджень, присвячених застосуванню мобільних додатків в освіті (В. Білоус, Р. Гатулін, Д. Колупаєва). Також сучасні науковці досліджують використання додатків щодо вивчення іноземних мов, що використовують елементи гейміфікації, наприклад, DuoLingo, Learningapps, Classtools, Lingvleo, English LioDuo, Lingvist, EnglishDom, Ewa (Л. Зеленська, К. Ковінько, О. Пасічник та ін.), інтернет-платформ для створення ігор такі як Kahoot! (Є. Крюкова, О. Амерідзе), Jeopardy Labs (О. Пасічник), Quizlet (Є. Новікова, І. Судаков), гейміфікованих або ігрових елементів (І. Дьоміна, М. Мацьків, Н. Тимошук), зазначаючи їх позитивний вплив на процес вивчення іноземної мови.

Водночас емоційне стимулювання є одним з найактуальніших методів активізації навчальної діяльності студента. На переконання сучасних викладачів та науковців, емоційність навчання створює сприятливий психологічний клімат в групі, забезпечує стійкий інтерес студентів до іноземної мови, стимулює їх мотиваційну готовність до подальшого навчання [4, с. 19-20]. Емоційне збагачення занять з іноземної мови знімає зайву напругу думки та пам'яті студентів, створює емоційно забарвлені відчуття і радісні переживання від успішного здійснення навчальної діяльності.

В наш час методика викладання іноземної мови знаходиться в постійному пошуку шляхів підвищення результативності навчання в умовах нестабільності формату навчального процесу (очний, дистанційний, змішаний) та обсягу годин на вивчення іноземної мови. Залучення емоційного компонента у навчальний процес та

застосування сучасних технологій стає життєво необхідним за таких умов.

Одним зі шляхів актуалізації емоційного компонента та впровадження сучасних елементів гейміфікації водночас у сучасних умовах змішаного навчання іноземних мов, на наш погляд, є застосування GIF-анімації. Вважаємо, що висвітлення можливостей застосування GIF-зображень для вивчення англійської мови було б корисним для викладачів іноземних мов.

Високо цінуючи вклад науковців у розробку вищезначених питань, вважаємо за необхідне узагальнити накопичений досвід у практиці викладання англійської мови, що сприятиме його подальшому творчому використанню у навчальному процесі, що і є **метою** нашої публікації.

Під час роботи над публікацією використовувалися такі **методи** дослідження як метод аналізу та синтезу наукової та методичної літератури для розуміння сутності проблеми. Було опрацьовано достатню кількість матеріалів для розуміння теми дослідження.

Результати дослідження та їх обговорення. Як відомо, сучасні педагогічні технології, впровадження новітніх інформаційних технологій, Інтернет-ресурсів дозволяють підвищити зацікавленість студентів у вивченні певної дисципліни і, відповідно, якість навчання та опанування необхідними вміннями та навичками. Викладачі іноземної мов солідарні у тому, що використання інтерактивних технологій під час навчального процесу не тільки дозволяє реалізувати особистісно-орієнтовний підхід у навчанні, але й забезпечує індивідуалізацію та диференціацію в залежності від рівня знань та умінь студента, його особистих якостей (О. Амерідзе, І. Дьоміна, Є. Крюкова, Є. Новікова, Н. Саєнко, Т. Гунько та інші).

Ми також підтримуємо думку освітян про те, що в умовах змішаного навчання іноземних мов у сучасних ЗВО елементи гейміфікації можуть замінити монотонні типові завдання або урізноманітнити усталений формат занять (К. Галацин, Л. Зеленська, К. Ковінько, Н. Тимошук та інші).

Одним з вдалих прикладів використання гейміфікації в сучасних умовах англійської мови, на наш погляд, є застосування GIF-анімація або гіфок, як вони називаються у просторіччі. GIF (з англійської *Graphics Interchange Format* «формат обміну зображеннями») – це тип комп'ютерного файлу, що містить нерухоме або рухоме зображення [8]. GIF-анімації набули популярності у всьому світі з поширенням смартфонів і масовим використанням

мобільних технологій для миттєвої передачі даних (так званих месенджерів). Найпоширеніші анімовані GIF-зображення – це зображення чітко виражених емоцій або яскравих емоційних реакцій, часто із дописами з одного або декількох слів. Багато користувачів мобільних пристроїв використовує GIF-зображення в буденному онлайн-спілкуванні, отже вони є прикладом сучасної, «живої» мови. До того ж багато GIF-зображень мають дописи іноземною мовою, найчастіше англійською.

Використання GIF-анімації – це відмінний спосіб додати в заняття емоційного забарвлення, сучасності, гумору, презентувати нову або повторити вже опрацьовану лексику та граматичні конструкції, розговорити студентів. Враховуючи велику кількість GIF-зображень, способів і можливостей їх застосування вважаємо доцільним їх систематизувати. Отже, спираючись на аналіз науково-методичної літератури та власний педагогічний досвід, використання GIF-зображень за змішаного навчання іноземної мови у закладах вищої освіти можна поділити на декілька груп. А саме:

1) GIF-зображення часто використовують під час презентації навчального матеріалу саме з метою емоційного збагачення. Наприклад, щоб додати гумору, викликати подив, зробити емоційно забарвлений акцент.

2) GIF-зображення можна використовувати у комунікації зі студентами під час онлайн-заняття (чат або форум) чи поза ним (бесіда у групі месенджера). Такий спосіб застосування цього інструменту є цілком природним, адже велика кількість студентів і викладачів послуговується гіфками у повсякденному онлайн-спілкуванні. Важливим є не зловживати ними. Корисним буде використовувати гіфки, пов'язані із опрацьованими темами для їх актуалізації або в якості домашнього завдання чи lead-in activities.

3) GIF-зображення можна застосовувати як основу вправ чи завдань, пов'язаних з вивченням та використанням «емоційної» лексики, оскільки гіфки добре передають реакції та емоції людей за рахунок відображення виразу обличчя, жестів, поз (мови тіла). Наприклад, поєднати гіфки та емоції, описати емоції героя гіфки, показати реакцію тощо.

4) GIF-зображення можуть бути самостійним об'єктом вивчення на занятті аналогічно з використанням звичайних зображень (фото, картинок, ілюстрацій до текстових завдань) у практиці викладання іноземних мов. Перевагами GIF-анімації в такому випадку є рухомість зображення порівняно зі статичною картинкою, а також невелика тривалість (1-4 секунди) у

порівнянні з навчальним відео. Вибір популярного GIF-зображення забезпечить емоційний відгук студентів на завдання (наприклад, придумати і розказати історію-пояснення до зображення).

5) Використання GIF-анімації для письмових завдань: придумати цікавий підпис чи коментар до рухомого зображення або надати історію письмово. Для студентів різних рівнів завдання можна варіювати або конкретизувати (обов'язково використовувати певний лексичний матеріал, граматичну конструкцію або наданий початок розповіді тощо).

Для пошуку окремих GIF-анімацій можна скористатися спеціальними сайтами (наприклад, giphy.com, giflingua.com), функцією коментарів у Facebook або звичайним пошуком за картинками в Google (для цього до пошукової фрази досить додати слово gif), а також пошуком у месенджерах (Viber, Telegram).

6) Створення GIF-зображень студентами. Наприклад, можна надати студентам певний текст речення і завдання проілюструвати його самостійно зробленими гіфками. Інший варіант – дати невеликий за обсягом текст або попросити студентів написати коротку історію (3-5 речень) і проілюструвати кожне речення анімацією.

7) Використання добірок GIF-зображень (GIF books). Такі добірки зазвичай поєднують зображення за певною темою (герой зображень, лексична тема, граматична конструкція, усталений вираз, певний фільм або мультфільм тощо) або дібрані за принципом відомої гри (Quiz, Top 5, Jeopardy та інших вікторин), що можна використати на занятті в ігровому форматі в якості елемента гейміфікації. Таку добірку можна створити самостійно або скористатися вже готовими.

Велику колекцію таких добірок (понад 50 000 GIF-файлів) представлено, наприклад, на платформі book.giflingua.com. Вони розподілені за рівнями складності (від 1 найлегшого до 6 найскладнішого) та категоріями (граматика, абетка, писання, вимова, музика, новини, бізнес, історія, географія, культура тощо). При використанні добірки є можливість увімкнути звуковий супровід (британська чи американська англійська, жіночий або чоловічий голос) чи вимкнути її. Добірки можуть містити від 9 до 26 «сторінок» і представлені у різних форматах. Наприклад, добірка є набором лексики чи історією і кожна сторінка містить GIF-зображення та письмове пояснення до неї. Або у добірці непарна сторінка – це питання, а парна – відповідь. Наприкінці кожної добірки користувачу пропонується декілька варіантів подальшої роботи: прочитати «книгу» ще раз, оцінити її, пройти за нею гру (якщо користувач обирає цю

опцію, його автоматично скеровують на платформу Quizlet, де він на час має поєднати GIF-зображення із терміном або ключовим словом/словосполученням речення), подивитись (якщо користувач обирає цю опцію, його автоматично скеровують на платформу YouTube, де він може подивитись відео з поясненням відповідної теми англійською мовою). Отже, функціонал платформи широкий і варіантів застосування таких добірок багато.

Висновки і перспективи. Таким чином, використання GIF-анімації розглядаємо як один із сучасних, потужних шляхів актуалізації емоційного компонента навчання та впровадження сучасних елементів гейміфікації

Список використаних джерел

1. Галацин К. Гейміфікація як метод оптимізації викладання англійської мови студентам технічних спеціальностей. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2020. Вип. 27, том 1. С. 246-251.

2. Дьоміна І. Як навчання на основі ігор розвиває навички 21-го століття. *НУШ: Нова українська школа*. 2018. URL: <https://nus.org.ua/view/yak-navchannya-na-osnovi-igor-rozvyva-navychky-21-go-stolittya/>.

3. Зеленська Л. Д., Ковінко К. В. Гейміфікація як метод навчання здобувачів вищої освіти англійської мови. *Засоби навчальної та науково-дослідної роботи*. 2019. Вип. 52 С. 21-25 DOI: 10.34142/2312-1548.2019.52.02

4. Кириченко, С. В. Роль емоцій при навчанні іноземній мові в технічних ВНЗ. *Гуманіт. вісн. НУК*. 2012. Вип. 5. С. 18–20.

5. Крюкова Є. С., Амерідзе О. С., Крицак О. О. Упровадження гейміфікації в освітній процес вищих навчальних закладів. *Інноваційна педагогіка*. 2019. Випуск 10. Т.3. С. 167-169.

6. Тимошук Н. Гейміфіковані елементи на заняттях з іноземної мови професійного спрямування. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2020. Вип 28, том 4. С. 147-151.

7. Яременко Н. В. Викладання англійської мови студентам немовних факультетів з використанням інтерактивних технологій. *Міжнародний філологічний часопис*. 2020. Вип. 11 (4). С. 145-149.

8. Cambridge Dictionary Online URL: <https://dictionary.cambridge.org/ru/%D1%81%D0%B%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D1%80%D1%8C/%D0%B0%D0%BD%D0%B3%D0%BB%D0%B8%D0%B9%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9/gif>

References

1. Halatsyn, K. (2020). Heimifikatsiia yak metod optymizatsii vykladannia anhliiskoi movy studentam tekhnichnykh spetsialnostei. [Gamification as a method of optimizing the

у сучасних умовах змішаного навчання іноземних мов у закладах вищої освіти. Це дозволить скористатися всіма перевагами такого інструменту, зробити процес навчання іноземної мови більш сучасним, різноманітним та емоційно забарвленим. Подальшого дослідження потребують питання вивчення й аналізу практичного досвіду використання GIF-анімації при вивченні різних дисциплін з іноземної мови (іноземна мова професійного спрямування, друга іноземна мова тощо) в аудиторії і в самостійній роботі, а також при навчанні студентів різних рівнів володіння англійською мовою.

teaching of English to students of technical specialties]. *Aktualni pytannia humanitarnykh nauk*. Vol. 27, part 1, 246-251. [in Ukrainian]

2. Domina, I. (2018). Yak navchannya na osnovi ihor rozvyvaie navychky 21-ho stolittia. [How game-based learning develops the 21st century skills]. *NUSH: Nova ukrainska shkola*. URL: <https://nus.org.ua/view/yak-navchannya-na-osnovi-igor-rozvyva-navychky-21-go-stolittya/>. [in Ukrainian]

3. Zelenska, L. D., Kovinko, K. V. (2019). Heimifikatsiia yak metod navchannia здobuvachiv vyshchoi osvity anhliiskoi movy [Gamification as a method of teaching English to higher education students]. *Zasoby navchalnoi ta naukovodoslidnoi roboty*. Vol. 52, 21-25 DOI: 10.34142/2312-1548.2019.52.02 [in Ukrainian]

4. Kyrychenko, S. V. (2012). Rol emotsii pry navchanni inozemnoi movy v tekhnichnykh VNZ. [The role of emotions in teaching a foreign language in technical universities]. *Humanit. visn. NUK*. Vol. 5, 18–20. [in Ukrainian]

5. Kriukova, Ye.S., Ameridze, O. S., Krytsak, O. O. (2019). Uprovadzhennia heimifikatsii v osvittii protses vyshchykh navchalnykh zakladiv [Introduction of gamification in the educational process of higher educational institutions]. *Innovatsiina pedahohika*. Vol. 10 (3), 167-169. [in Ukrainian]

6. Tymoshchuk, N. (2020). Heimifikovani elementy na zaniattiakh z inozemnoi movy profesiinoho spriamuvannia. [Gamified elements in professional foreign language classes]. *Aktualni pytannia humanitarnykh nauk*. Vol. 28, part, 147-151. [in Ukrainian]

7. Yaremenko, N. V. (2020). Teaching English to non-language faculty students using interactive technologies. *Scientific Journal "International Journal of Philology"*. Vol. 11 (4), 145-149.

8. Cambridge Dictionary Online. URL: <https://dictionary.cambridge.org/ru/%D1%81%D0%B%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D1%80%D1%8C/%D0%B0%D0%BD%D0%B3%D0%BB%D0%B8%D0%B9%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9/gif>

USE OF GIF-ANIMATION IN THE CONTEXT OF ENGLISH BLENDED LEARNING IN INSTITUTIONS OF HIGHER EDUCATION

S. V. Tsymbal, N. S. Skrypnyk

Introduction. *The need to move to blended or distance learning has caused many challenges for educators recently. They have been searching for new forms and methods of educational work in the context of blended or distance learning, which enable them to keep the attention of students, enhance their motivation to learn a foreign language, brighten up the course of the lesson, avoid monotony, cause student response to the material studied at the emotional level. In this context, such interactive technologies, elements and tools that ensure the actualization of the emotional component of learning in the educational process in general and in the process of learning foreign languages in particular become more and more relevant.*

The purpose of the paper is to generalize and systematize the ways of using GIF-animation in teaching English in a blended learning environment. The use of GIF-animation in this context is considered as one of the ways to update the emotional component of learning and introduce modern elements of gamification in teaching English. To achieve this goal, the following research methods are used: analysis of scientific and methodological literature, generalization and synthesis.

Results. *The approaches of scientists to the use of information and computer technologies, mobile applications, and Internet platforms for creating games or game elements in the process of teaching foreign languages are analyzed. The need to involve the emotional component in the process of learning a foreign language in blended or distance format is shown. The ways and methods of using GIF-animation in the context of blended learning of the English language are summarized, systematized and divided into seven groups. These include: the use of GIF-animation during the presentation of educational material; the use of GIF-animation in online communication with students; the use of GIFs as a basis for exercises or tasks with "emotional" vocabulary; using GIF-images as an independent learning object in the lesson; using GIF-animations for writing assignments; creating GIF-animations by students; the use of GIF-books (on a certain lexical or grammatical topic or in a game format as an element of gamification). The content of each group of methods is revealed, examples of ways of their application are given, resources for searching and selecting GIF images are presented, and their functionality is described.*

Originality. *The scientific originality of the research results is based on the fact that the use of GIF-animation has not been considered as a tool of teaching English in the context of in blended or distance learning format yet. Despite GIF-animation is a good example of modern, live English and a common part of youth online communication, it has not received sufficient coverage in methodology of teaching foreign languages.*

Conclusion. *The research has shown that the use of GIF-animation in the process of in teaching English in a blended learning environment can contribute to the possibility to make the process of learning a foreign language more modern, diverse and emotionally coloured. Using GIF-animation is a way to add emotions, modern game elements and humour to classes, and make students use the language they learn.*

Keywords: GIF-animation, gamification, blended learning, emotions, English, students.