

якого сайту за методикою LinguaLeo, відмінна мобільна версія, що за функціоналом практично повністю дорівнює звичайній версії. Все це робить LinguaLeo чудовим ресурсом для самостійної роботи студентів, спрямованої на розширення словникового запасу та на подальший розвиток навичок та вмінь читання й аудіювання. Тим не менш, на відміну від попереднього ресурсу, цей онлайн-сервіс не надає можливості спілкування з носіями мови, що унеможливило б розвиток навичок та вмінь письма і говоріння.

Онлайн-сервіс *Lang-8* [15] являє собою чудовий ресурс для розвитку навичок та вмінь письма. На сайті відсутні розважальні або ігрові елементи, ресурс розрахований на серйозно налаштованих та мотивованих людей. Користувачі можуть писати тексти іноземною мовою, яку вивчають, а потім їх перевіряє носій відповідної мови та виправляє усі помилки, які допустився виконавець. На сайті можна додавати друзів з переписки, вказавши, якою мовою має володіти друг. На *Lang-8* також можна знайти бажаючих практикувати усне мовлення в *Skype*. Під час написання повідомлень студенти мають змогу розвинути цілу низку важливих навичок, зокрема: використання складних, не характерних для усного мовлення конструкцій, користування не тільки активним словниковим запасом, а й пригадування слів з пасивного словника, використання словників або довідників, обдумування слів та речень. Виправлені іншими учасниками носіями відповідної мови повідомлення, які студенти будуть отримувати, виявлятимуть їх слабкі місця та дозволитимуть проводити роботу над помилками. Але, як і будь-який ресурс, *Lang-8* має і певні недоліки. Наприклад, деякі виправлення можуть бути помилковими, адже цілком зрозуміло, що середньостатистичний носій мови не ідеал і може бути недостатньо компетентним в граматиці, стилістиці тощо. Тим не менш, спілкування з носіями мови, на думку розробників проекту, все ж таки має більше переваг, ніж недоліків.

В основі онлайн-сервісу *Memrise* який, створений на базі передових знань про роботу мозку, щоб запам'ятовування було більш ефективним, має три ключових наукових принципи: 1. *Свідоме кодування*. 2. *Кероване тестування*. 3. *Задані нагадування*.

Свідоме кодування: *Memrise* допомагає наочно засвоювати нові знання, сприяючи кодуванню і кращому запам'ятовуванню. В сервісі використовуються меми, щоб допомогти сформулювати яскраві, чуттєві спогади. Завдяки регулярним тестуванням та нагадуванням, мозок користувача отримує необхідне тренування. Нагадування надходять з науково вивіреними інтервалами, так що спогади зміцнюються і назавжди залишаються в нашій пам'яті. Навчання має стати улюбленою розвагою. Студенти найкраще засвоюють матеріал, коли вони розкуті, зацікавлені і впевнені в собі. Навчання користувачів *Memrise* урізноманітнюється за допомогою мультимедійних засобів, таких як: відео, аудіо, мнемоніки і етимології та створюється живий процес навчання.

Кероване тестування зміцнює пам'ять декількома способами.

Задані нагадування, задавши інтервал нагадувань, можна підвищити ефективність навчання в два - три рази.

Основною ідеєю статті є вивчення можливості організації змагання як основи для підтримки зацікавленості студентів у процесі навчання. Розглянемо основні складові частини цього процесу — азарт та захопливі емоції, органічне підвищення складності, візуалізація досягнень.

Азарт та захопливі емоції. Більшість представників сучасного молодого покоління полюбляють комп'ютерні ігри. Вони дозволяють відчувати яскраві емоції, у першу чергу, завдяки тому, що для гравця перемога або поразка набуває психологічного значення. Основна ідея запровадження змагань у вивчення іноземної мови полягає у експлуатації потреби молоді у яскравих емоціях та азарту у поєднанні із корисним процесом навчання, що перетворюється у захопливу пригоду. Неймовірний успіх таких онлайн-ігор як *World of Tanks*, *Contra Strike*, *Dota* та інших показує, що момент двобою для гравців часто перетворюється на щось більше, ніж просте прийняття управлінських рішень у віртуальному середовищі. Він являє собою додаткову сторону життя гравця, його досягнень та спосіб самовираження. Особливо актуальним є аспект яскравих емоцій для підвищення кількості асоціацій та спогадів, пов'язаних із навчальним матеріалом. Ситуація, коли гравець отримує перемогу чи програє у фінальному раунді епічного змагання за допомогою вірної або невірної відповіді на поставлене запитання, то правильна відповідь залишиться у його пам'яті не лише як просто правило граматики, а як легендарна подія у віртуальному світі.

Органічне підвищення складності. У багатьох онлайн іграх передбачається система рівнів які показують кваліфікацію користувача. При переході на кожен наступний рівень гравець починає взаємодію із новим колом опонентів, що мають більшу кількість знань та навичок. Наявність чітких критеріїв оцінювання дозволяє оцінити кожного суперника, змоделювати ситуацію успіху. Така система, по-перше, стимулює до розвитку, а по-друге, дає користувачам можливість поступово збільшувати складність вирішуваних завдань, що є необхідним для поступового та успішного