

ГЕЙМІФІКАЦІЯ ЯК МЕТОД ВИКЛАДАННЯ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ СТУДЕНТАМ НЕМОВНИХ СПЕЦІАЛЬНОСТЕЙ

GAMIFICATION AS A METHOD OF TEACHING ENGLISH TO STUDENTS OF NON-LINGUISTIC SPECIALITIES

У статті висвітлено особливості методу гейміфікації під час викладання англійської мови студентам немовних спеціальностей. Узагальнено підходи до визначення гейміфікації (інтеграція елементів гри, ігрових технологій та ігрового дизайну в процес навчання, яка сприяє якісній зміні організації навчального процесу та приводить до підвищення рівня мотивації, залучення студентів, активізації та концентрації їх уваги при вирішенні навчальних завдань). З'ясовано, що емоційний стан людини впливає на її інтелектуальні здібності. Установлено, що гейміфікація дозволяє підвищити рівень уваги студентів. Загальновідомо, що такі види навчальної роботи, як лекції, читання, аудіо-візуалізація та демонстрація, є пасивними формами навчання і мають низькі показники щодо запам'ятовування інформації. У той же час такі види діяльності як обговорення, застосування на практиці, навчання інших та використання знань в реальних ситуаціях є активними формами навчання та сприятимуть отриманню нових знань та умінь. Під час гейміфікації відбувається стирання граней навчального процесу, студенти вчаться абстрагуватися від звичних соціальних ролей і вживаються в ролі своїх персонажів, використовуючи, наприклад, аватари та діючи відповідно до сюжету. Все це мінімізує страх зробити помилку. Виділено два види гейміфікації: структурну та змістовну. Під структурною гейміфікацією розуміється використання різних ігрових елементів у процесі навчання. Змістова гейміфікація має на увазі відхід від традиційних методів навчання, коли весь процес навчання побудований на обраному ігровому сюжеті і дотримується певних правил. При впровадженні гейміфікації з'являється можливість отримання постійного зворотного зв'язку від учасника навчально-виховного процесу з вивчення англійської мови. Це допомагає здійснювати динамічне коригування процесу навчання та дозволяє повноцінно використовувати індивідуальний підхід на підставі швидкості засвоєння матеріалу кожным студентом.

Ключові слова: гейміфікація, англійська мова, студенти, метод викладання, принципи навчання.

The article highlights the features of the gamification method when teaching English to students of non-linguistic specialties. Approaches to the definition of gamification (the integration of game elements, game technologies and game design into the learning process, which contributes to a qualitative change in the organization of the educational process and leads to an increase in the level of motivation, student involvement, activation and concentration of their attention when solving educational tasks) are summarized. It is found that a person's emotional state affects his/her intellectual abilities. It is established that gamification allows increasing the level of students' attention. It is stated that such types of educational work as lectures, reading, audio-visualization and demonstration are passive forms of learning and have low indicators of information retention. At the same time, such activities as discussion, practical application, teaching other students and using knowledge in real situations are active forms of learning and will contribute to the acquisition of new knowledge and skills. During gamification, the boundaries of the educational process are blurred, students learn to abstract from the usual social roles and act in the role of their characters, using, for example, avatars and acting according to the plot. All this minimizes the fear of making a mistake. Two types of gamification are distinguished: structural and meaningful ones. Structural gamification refers to the use of various game elements in the learning process. Meaningful gamification implies the absence of traditional learning methods, when the entire learning process is built on a selected game plot and follows certain rules. When implementing gamification, it becomes possible to receive a feedback from a participant in the educational process. This helps to dynamically adjust the learning process and allows you to fully use an individual approach based on the speed of learning by each student.

Key words: gamification, English language, students, teaching method, learning principles.

УДК 62:378.016.811.111 243
DOI <https://doi.org/10.32782/2663-6085/2024/69.2.48>

Парфьонова О.В.,
канд. пед. наук, доцент,
доцент кафедри іноземних мов
Харківського національного
університету радіоелектроніки

Мельник С.С.,
ст. викладач кафедри іноземних мов
Харківського національного
університету радіоелектроніки

Постановка проблеми у загальному вигляді.

У зв'язку із розширенням міжнародних зв'язків України та проектів, в яких приймають участь студенти закладів вищої освіти все більшої актуальності набуває володіння англійською мовою на високому рівні, адже це є мовою міжнародної комунікації та необхідною умовою участі у багатьох заходах та проектах. Тому, викладачі іноземних мов весь час прагнуть вдосконалити процес викладання, зробивши його цікавим, корисним та таким, що відповідає вимогам сьогодення.

Аналіз останніх досліджень і публікацій засвідчив, що питання викладання іноземної мови неодноразово привертало увагу науковців.

Так, впровадження та вдосконалення інтерактивних методів навчання висвітлено у працях Дж. Брауна, роль соціо-емоційної уяви під час вивчення іноземної мови представлена у працях Р. Готліба, Е. Джанер, С. Кауфмана; Р. Джоунс та Р. Бегетто працювали над питаннями розвитку творчості у студентів, П. Лайтбоут та Н. Спада досліджували шляхи інтенсифікації вивчення іноземної мови. До питань впровадження гейміфікації в освітній процес зверталися П. Фресса, Ж. Піаже, К. Каппа та інші.

Глибоко поважаючи цінність наукових досліджень, вважаємо, що питання впровадження методу гейміфікації в навчальний процес студентів

немовних факультетів під час вивчення англійської мови не достатньо розкрито в науковій літературі, що і є **метою** нашої публікації.

Виклад основного матеріалу дослідження.

Ігрові методи під час викладання англійської мови все більше використовуються не тільки для роботи з учнями молодшої та середньої школи, але й під час роботи зі студентами нелінгвістичних спеціальностей. Це пов'язано з тим, що гра робить процес навчання захоплюючим для студента, мотивує його більше займатися і отримувати задоволення від процесу навчання. Зазначимо, що до ігрових методів навчання педагоги зверталися ще з XVII ст., у XXI ст. у зв'язку з інформатизацією освіти та широким використанням відкритих освітніх ресурсів та навчальних додатків з'явився термін гейміфікація або ігрофікація. Гейміфікація у навчанні іноземної мови безперечно має значний психологічний, дидактичний та методичний потенціал.

За Оксфордським словником гейміфікація – це застосування типових елементів гри (наприклад: система оцінювання досягнень, елементи змагання, чітко визначені правила гри) в інших сферах діяльності [3].

Термін «гейміфікація» набув поширення в педагогіці після публікації монографій американських педагогів М. Поренськи та К. Каппа за визначенням яких гейміфікація – це впровадження ігрових технологій у неігрові процеси, у тому числі в освіту, а також використання ігрової механіки, естетики та ігрового мислення для залучення людей до навчання та вирішення різних завдань, а також для підвищення їх мотивації [5].

Таким чином, зважаючи на вищезазначене, можна стверджувати, що гейміфікація в освітньому контексті – це інтеграція елементів гри, ігрових технологій та ігрового дизайну в процес навчання, яка сприяє якісній зміні організації навчального процесу та приводить до підвищення рівня мотивації, залучення студентів, активізації та концентрації їх уваги при вирішенні навчальних завдань.

Багато вчених (П. Фресса і Ж. Піаже, та інших), що вивчали взаємозв'язок емоцій, розумових процесів і запам'ятовування, дійшли висновку, що емоційний стан людини впливає на її інтелектуальні здібності. Зокрема, запам'ятовування, яке супроводжується позитивними емоціями, відбувається ефективніше. Відповідно, впровадження гейміфікації в процес вивчення англійської мови поліпшує якість засвоєння навчального матеріалу за допомогою залучення емоційних центрів студентів.

Розглядаючи психологічний аспект використання гейміфікації для вивчення іноземної мови, слід зазначити, що головною особливістю будь-якої гри є здатність заволодіти увагою гравця та утримувати її протягом тривалого часу. Ця

дидактична властивість ігрових технологій є психологічною основою впровадження гейміфікації в процес навчання [6].

Відповідно до цього, основною метою впровадження гейміфікації в освітній контекст є більш активне залучення студентів до процесу вивчення англійської мови без усвідомлення цього факту. Неусвідомленість студентів відіграє у такому разі важливу роль, оскільки сприяє заміні зовнішньої мотивації на внутрішню [4].

Гейміфікація у вивченні англійської мови дозволяє підвищити рівень уваги студентів. Загальновідомо, що такі види навчальної роботи, як лекції, читання, аудіо-візуалізація та демонстрація, є пасивними формами навчання і мають низькі показники щодо запам'ятовування інформації. У той же час як обговорення, застосування на практиці, навчання інших та використання знань в реальних ситуаціях є активними формами навчання та сприятимуть отриманню нових знань та умінь.

Науковцями доведено, що сприйняття та запам'ятовування інформації з елементами гейміфікації відповідає засвоєнню інформації, застосованої на практиці або використанню в реальному житті. Окрім цього, під час гейміфікації у навчанні відбувається активізація можливостей особистості, реалізація її творчих здібностей. Згідно з дослідженнями зарубіжних учених, впровадження гейміфікації в освітньому середовищі сприяє не тільки підвищенню рівня внутрішньої мотивації, продуктивності в роботі студентів, а також веде до підвищення відсотка відвідуваності занять [1].

Відомо, що значною психологічною проблемою, з якою зустрічаються викладачі та студенти під час вивчення іноземної мови це страх робити помилки. При впровадженні гейміфікації змінюється спосіб організації навчального процесу, це сприяє подоланню страху здійснення помилок та використання помилок як важливого джерела набуття досвіду та ліквідації «білих плям» в знаннях, що отримали студенти.

При використанні гейміфікації відбувається стирання граней навчального процесу, студенти вчаться абстрагуватися від звичних соціальних ролей і вживаються в ролі своїх персонажів, використовуючи, наприклад, аватари та діючи відповідно до сюжету. Все це мінімізує страх зробити помилку.

К. Вербах і Д. Хантер порівнюють впровадження гейміфікації в навчальний процес з будівництвом будинку, де необхідно мати уявлення про три рівні цього процесу. За аналогією автори представили типологію ігрових елементів за трьома рівнями абстракції: динаміка, механіка та компоненти гри.

Динаміка – це найбільш загальний та абстрактний рівень, тобто по аналогії її можна порівняти

із стадією проектування будівництва. Механіка є середнім рівнем абстракції, аналогічно до етапу монтажу конструкцій будівлі. Під механікою розуміють основні процеси, що рухають процес навчання. Кожен елемент механіки – це спосіб реалізації однієї чи кількох елементів динаміки. Завдяки елементам цього рівня (віртуальним нагородам, статусам, отриманим очкам, випробуванням, співпраці, зворотньому зв'язку) студенти просуваються вперед і ще більше залучаються до навчального процесу. Третій рівень абстракції – компоненти гри, це найбільш конкретні механізми, в яких втілюються динаміка та механіка гри.

Найвищий ступінь абстракції та концептуалізації під час вивчення іноземної мови відбувається на рівні динаміки. Під динамікою розуміють загальні аспекти системи гейміфікації, які слід брати до уваги, але їх не можна безпосередньо впровадити в гру через їх абстрактність. Динаміка включає такі аспекти, як тимчасові обмеження, тема, сюжет, емоції, взаємини [7].

Американський вчений К. Капп у своїй монографії виділяє два види гейміфікації: структурну та змістовну. Під структурною гейміфікацією розуміється використання різних ігрових елементів у процесі навчання. Змістовна гейміфікація має на увазі відхід від традиційних методів навчання, коли весь процес навчання побудований на образному ігровому сюжеті і дотримується певних правил [5].

За рахунок таких елементів, як сюжет і сценарій гри, ефект присутності, дизайн інтерфейсу та інтерактивність зворотного зв'язку, досягається розвиток внутрішньої мотивації студентів під час вивчення англійської мови.

Яскравими прикладами змістовної гейміфікації є дидактичні ігри. На даний момент багато викладачів вдаються до використання саме структурної гейміфікації, яка передбачає використання елементів змагання. Однак, як зазначають деякі вчені, іноді даний елемент може мати демотивуючий ефект, тому доцільно виносити на загальний розгляд та відзначати лише трьох найкращих гравців [1; 2].

Ще одним цікавим елементом гейміфікації є складні завдання, які використовуються для проміжного та підсумкового контролю. Як і в комп'ютерних іграх, вони допомагають студентам усвідомити перехід від одного важливого етапу навчання до іншого, підбити підсумки та здійснити самооцінювання [7].

Однак необхідно зазначити, що хоча у структурній гейміфікації й використовуються ігрові елементи в рамках навчальної системи, але сама система при цьому не перетворюється на гру та навчальний зміст не зазнає суттєвих змін.

Раціональне і комплексне використання всіх перелічених вище елементів необхідні для того,

щоб сконцентрувати увагу студентів на розв'язанні поставлених проблем для досягнення освітніх цілей. Зростання інтересу до впровадження гейміфікації в навчальний процес під час вивчення англійської мови пояснюється також тим, що гейміфікація є однією із дидактичних властивостей цифрових технологій поряд з мультимедійністю, інтерактивністю, нелінійністю подачі тексту та інформативністю.

За допомогою миттєвого зворотного зв'язку та можливості реалізації взаємооцінювання та самооцінювання реалізується принцип свідомості та активності студентів. При інтерактивній формі проведення занять підвищується групова активність та взаємодія між самими студентами. Завдяки мультимедійно-динамічній формі подачі матеріалу реалізується принцип наочності.

Використання гейміфікації передбачає максимальну візуалізацію навчального матеріалу за допомогою новітніх технологій, технологій доповненої реальності та технологій, що забезпечують ефект присутності. Принцип послідовності та систематичності здійснюється за рахунок поступового ускладнення умов гри, ігрового та навчального матеріалу, коли студенти долають рівні один за одним та відповідно вивчають навчальний матеріал від простого до складного [2].

Також при впровадженні гейміфікації з'являється можливість отримання постійного зворотного зв'язку від учасника навчально-виховного процесу з вивчення англійської мови. Це допомагає здійснювати динамічне коригування процесу навчання та дозволяє повноцінно використовувати індивідуальний підхід на підставі швидкості засвоєння матеріалу кожним студентом. Будь-яке завдання може бути адаптоване під студента з його вихідним рівнем володіння іноземною мовою. Принцип міцності засвоєння матеріалу реалізується за рахунок залучення емоційних центрів студентів при впровадженні гейміфікаційних елементів.

Висновки. Говорячи про впровадження гейміфікації при навчанні іноземної мови, слід зазначити, що неімітаційний характер активності, властивий гейміфікації, дозволяє розвивати не тільки іншомовні комунікативні вміння, а й професійні навички та вміння, набувати досвіду, а також розвивати критичне мислення, уміння працювати в команді, готовність до співробітництва, толерантності.

Це робить гейміфікацію унікальним методом організації навчальної діяльності на заняттях англійської мови, під час якого відбувається відхід від пасивних методів навчання, де знання надаються в готовому вигляді, і стає можливою реалізація проблемних методів навчання, пошукової діяльності та дослідницьких проектів, організація самооцінювання та групового оцінювання

симуляція процесу навчання шляхом створення віртуального мовного простору. Поряд з цим, гейміфікація забезпечує стимуляцію самоосвіти шляхом створення інформаційно-навчального середовища, що сприяє самостійному прагненню студентів до саморозвитку та розкриття творчих здібностей.

БІБЛІОГРАФІЧНИЙ СПИСОК:

1. Banfield J., Wilkerson B. Increasing student intrinsic motivation and self-efficacy through gamification pedagogy. *Contemporary Issues in Education Research*. V. 7. № 4. P. 291–298.
2. Barata G., Gama S., Jorge J., Gongalves D. Improving participation and learning with gamification. *Proceedings of the First International Conference on Gameful Design, Research, and Applications*. 2013. P. 10–17.
3. English Oxford Living Dictionaries online. URL: <https://en.oxforddictionaries.com/definition/gamification>.
4. Gamification: Using Game Design Elements in Non-Gaming Contexts. URL: <http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2011/04/01-Deterding-Sicart-Nacke-0Hara-Dixon.pdf>.
5. Kapp K. The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education. San Francisco, CA: Pfeiffer. 2012. 334 p.
6. Reem S.Al-T., Lamy F.D., Lamiaa F.I. Increasing Students Engagement. *Data Structure Course Using Gamification*. 2018. V. 8. № 4. P. 193–211.
7. Werbach K., Hunter D. For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business. Wharton Digital Press, 2012. 148 p.