

ВПРОВАДЖЕННЯ ЕЛЕМЕНТІВ ГЕЙМІФІКАЦІЇ В НАВЧАЛЬНИЙ ПРОЦЕС СТУДЕНТІВ ЗВО

IMPLEMENTATION OF GAMIFICATION ELEMENTS IN THE EDUCATIONAL PROCESS OF UNIVERSITY STUDENTS

Стаття присвячена питанням впровадження елементів гейміфікації в освітній процес, що пов'язано з необхідністю підвищення мотивації студентів до вивчення англійської мови та удосконалення методик викладання. Узагальнено підходи до визначення гейміфікації (стратегія активізації пізнавальної діяльності студентів шляхом включення ігрових елементів в освітній процес, її мети (розвиток певних здібностей, оптимізація навчальної діяльності та сприяння соціалізації) та основних елементів (виконання завдань або гейміфікованих тестів; співробітництво між гравцями; застосування заохочень; відчуття перемоги). Висвітлено особливості таких платформ гейміфікації як Kahoot та Duolingo. Установлено, що доцільно використовувати Kahoot як додатковий інструмент в групах не більше 30 студентів, приблизно раз на тиждень, протягом 15–20 хвилин. Kahoot містить тести з кількома варіантами відповідей, питань для обговорення чи опитування, а також формування правильної послідовності запитань та відповідей. Цей популярний інструмент можна використовувати для різноманітних завдань та підвищення залученості студентів з одного боку, але водночас він не вимагає від викладача ґрунтовної підготовки. Ще однією ефективною онлайн-платформою є Duolingo, яка побудована за принципом проходження нових більш складних рівнів. Цю платформу доцільно використовувати для самостійної роботи студентів з метою вдосконалення володіння вокабуляром та навичок аудіювання, адже вона майже не передбачає розвитку усного мовлення. Зазначені онлайн платформи та елементи гейміфікації, які вони містять, є ефективними під час вивчення англійської мови, але скоріше мають доповнювати традиційні методики викладання, а не замінювати їх. Висвітлено проблеми впровадження елементів гейміфікації в навчальний процес (може супроводжуватися певними обмеженнями, одноразове використання, поверхня обробка інформації тощо).

Ключові слова: англійська мова, елементи гейміфікації, студенти ЗВО, Kahoot, Duolingo.

The article focuses on the integration of gamification elements into the educational process, addressing the need to enhance students' motivation to learn English and improve teaching methods. It summarizes approaches to defining gamification (a strategy to stimulate students' cognitive activity by incorporating gamification elements into education), its goals (developing specific skills, optimizing learning activities, and promoting socialization), and key components (task completion or gamified tests, player collaboration, the use of rewards, and the feeling of achievement). The article highlights the features of such gamification platforms as Kahoot and Duolingo. It is established that Kahoot is best used as a supplementary tool for groups of no more than 30 students, for 15–20 minutes approximately once a week. Kahoot offers multiple-choice tests, discussion questions or surveys, and tasks for arranging questions and answers in the correct order. This popular tool can be easily used for various assignments and increasing student engagement while requiring minimal preparation from educators. Another effective platform is Duolingo, which is designed around progressing through increasingly complex levels. This platform is suitable for students' individual work to improve vocabulary and listening skills, however it offers limited opportunities to develop speaking skills. The online platforms and gamification elements mentioned above are effective for learning English, but they are better suited to complement traditional teaching methods rather than replace them. The issues of implementing gamification elements in the educational process are highlighted (it may involve certain limitations, one-time use, superficial processing of information, etc.).

Key words: English, gamification elements, university students, Kahoot, Duolingo.

УДК 378

DOI <https://doi.org/10.32782/2663-6085/2025/79.2.10>

Решетняк І.О.,

ст. викладач кафедри педагогіки, іноземної філології та перекладу Харківського національного економічного університету імені Семена Кузнеця

Постановка проблеми у загальному вигляді.

Постійний розвиток міжнаціональних культурних, економічних та соціально-політичних зв'язків став однією з невіддільних ознак нашого сьогодення. Відповідно до цього підвищується необхідність налагодження вільної комунікації різних національних груп. Як відомо, однією з основних мов міжнаціонального спілкування є англійська мова.

Відповідно до цього підготовка майбутніх фахівців у закладах вищої освіти повинна мати не меті не тільки формування фахівця, але й передбачати можливість його працевлаштування за кордоном. Водночас це вимагає підвищення рівня володіння іноземною мовою під час навчання

у закладах вищої освіти. У свою чергу підвищення рівня викладання іноземної мови потребує удосконалення чинних методик та опрацювання і використання нових підходів до навчання, у тому числі і з використанням цифрових технологій.

Аналіз останніх досліджень і публікацій.

Зазначене питання неодноразово досліджувалось як вітчизняними, так і іноземними науковцями. Мобільні додатки в якості одного з засобів викладання та вивчення іноземної мови, зокрема формування іншомовної лексичної компетентності розглядали Горбатюк Л. В., Кравченко Н. В., Алексєєва Г. М., Розумна Т. С.; проблематику використання гейміфікованих елементів на заняттях

з іноземної мови висвітлено Л. Тимощук; питання гейміфікації як засобу навчання досліджували А. Кнутас, Дж. Іконен, Ю. Нікула; психологічні аспекти впливу гейміфікації на процес та результати навчання вивчав Ю-Кай Чоу.

Виділення невирішених раніше частин загальної проблеми. Разом з тим, питання гейміфікації як одного з інструментів у покращенні рівня володіння іноземною, зокрема англійською, мовою студентами під навчання у закладах вищої освіти потребує подальшого вивчення та дослідження, що і є **метою** публікації.

Виклад основного матеріалу. Одним з нових методів викладання іноземної мови є метод гейміфікації. Він полягає в використанні ігрового елементу та самих ігор в процесі вивчення англійської мови. Дослідження останніх років свідчать про високий рівень ефективності гейміфікації під час її використання у навчально-виховному процесі.

Гейміфікацію в освіті визначають як стратегію активізації пізнавальної діяльності студентів шляхом включення ігрових елементів в освітній процес. Мета гейміфікації полягає у розвитку певних здібностей, оптимізації навчальної діяльності та сприянню соціалізації [6].

До основних елементів гейміфікації відносять:

- визначену мету;
- виконання завдань або гейміфікованих тестів;
- співробітництво між гравцями;
- застосування заохочень;
- відчуття перемоги.

Як підкреслюють науковці, гейміфіковане навчання може містити як усі ці компоненти одночасно, так і їх окремі комбінації [1; 3; 7].

Переваги гейміфікації полягають у її відповідності до таких психологічних теорій як теорія потоку і теорія самовизначення. Теорія самовизначення припускає, що люди мотивовані розвиватися та змінюватися відповідно до вроджених та універсальних психологічних потреб і припускає, що люди можуть самовизначатися, коли вони задовольняють свої компетентнісні та індивідуальні потреби. Потік як стан оптимального досвіду зосереджений на залученні до діяльності і є одним із найбільш важливих психологічних результатів гейміфікації та ігри. Розробники ігор використовували теорію потоку, щоб краще зрозуміти користувачів. Відповідно до теорії, коли людина має справу з чимось складним і знаходить шлях виконання завдання, з'являється відчуття щастя та бажання долати інші бар'єри [3].

В останні роки створено велику кількість онлайн-ресурсів та програм, які будуються саме на використанні методу гейміфікації. Хоча існує велика кількість таких програм та додатків, ми сконцентруємо увагу на тих платформах, які можна використовувати під час навчально-виховного процесу з вивчення англійської мови у ЗВО.

На нашу думку, цікавий та широкий функціонал має платформа Kahoot, яка була розроблена в 2012 році фахівцями Норвезького університету природничих та технічних наук в 2012 році, з 2013 року було відкрито доступ до загального користування, в 2017 році було зареєстровано більше 1 мільярда користувачів, а станом на 2020 рік численність унікальних користувачів склала 70 мільйонів осіб щомісячно.

Гра на платформі Kahoot проходить у формі онлайн-вікторини. Студенти приєднуються до програм онлайн, кожний зі свого власного пристрою. На екрані з'являється питання, на яке необхідно надати відповідь протягом 30–60 секунд. За кожну правильну відповідь учасникам гри нараховуються бали, які в кінці підсумовуються для всіх учасників групи, що брали участь в грі.

Онлайн-гра на освітній онлайн-платформі Kahoot використовує три основних види: тести з кількома варіантами відповідей, питання для обговорення чи опитування, а також формування правильної послідовності запитань та відповідей.

Це популярний інструмент електронного навчання, який можна легко використовувати для різноманітних завдань, підвищення залученості до початково-виховного процесу студентів та метакогнітивної підтримки в аудиторії, що вимагає мінімум участі самого викладача [5].

Ефект від використання нових технологій залежатиме від ступеня та частоти їх застосування у навчальному процесі. Використання програмного комплексу Kahoot допомагає підтримувати інтерес студентів, забезпечуючи моментальний зворотний зв'язок. Kahoot також пропонує можливість не лише оцінити концептуальні розуміння студентами англійської мови, але й також підтримати формування нових знань та розуміння шляхом подальшого пояснення під час або після гри.

Загалом, зазначається, що використання Kahoot є прогресивним методом, який доповнює заняття у ЗВО активністю та спрямованістю та надає можливість усім студентам брати участь у початково-виховному процесі та зробити свій індивідуальний внесок у процес навчання.

В цілому викладачам доцільно використовувати Kahoot як додатковий інструмент в групах стандартної чисельності, як правило не більше 30 студентів, приблизно раз на тиждень, протягом 15–20 хвилин. В цілому програмні можливості Kahoot передбачають можливість залучити до гри до 4000 гравців одночасно [2].

Студенти також можуть створити свій власний Kahoot-тест як завдання або для підготовки до тесту. Викладачі можуть використовувати дану специфіку в якості підготовки рекомендованих визначених ними проєктів на цій платформі за визначеними робочою програмою темами

занять. Це дозволяє формувати навички самостійної роботи під час вивчення англійської мови та зробити навчальний процес більш різноманітним. Поряд з цим це є інструментом налагодження взаємодії в навчальній групі, а також надає змогу контролювати рівень опанування навчальним матеріалом.

Платформа Kahoot є ефективним доповненням для організації навчального процесу в закладах вищої освіти, враховуючи вільний доступ до мобільних пристроїв, наявність Wi-Fi та власне саму прихильність студентів до комп'ютерних ігор.

З точки зору психології навчання Kahoot, додає позитивну атмосферу під час навчально-виховних занять. Можливо, найважливіше те, що «гейміфікація» навчання підвищує активність студентів, оскільки вона залучає всіх здобувачів освіти, навіть найсоромливіших, поєднуючи як динамічне середовище навчання, засновану на співробітництві, і дружню конкуренцію.

Платформа Kahoot рекомендована для груп, де важко налагодити спілкування студентів один з одним і з викладачем. Необхідно зазначити, що станом на сьогодні програмний комплекс Kahoot активно використовується для вивчення різних предметів, починаючи від природничих наук, закінчуючи аматорським тестом знання зірок кінематографа. Серед них Kahoot також позитивно та дієво позитивний впливає на викладання та вивчення англійської мови у закладах вищої освіти.

Отже, доцільним є використання даної онлайн-платформи як впливового додаткового інструменту при опануванні визначеними чинною навчальною програмою знаннями, навичками та уміннями. Доцільно використовувати його для перевірки якості набутого навчального матеріалу за окремими темами навчальної програми, організації самостійної роботи серед студентів, урізноманітнення навчально-виховного процесу [6; 8; 9].

Ще однією онлайн-платформою, що в процесі гейміфікації може підвищити рівень оволодіння англійською мовою студентами закладів вищої освіти, є онлайн-платформа Duolingo, яку було створено в місті Пітсбург фахівцями Університету Карнегі в Сполучених штатах Америки. Насамперед це платформа, спрямована на вивчення іноземної мови, побудована за принципом підвищення прогресу у навчанні через проходження нових рівнів. Зазначимо, що переважно цю платформу доцільно використовувати для самостійної роботи студентів з метою вдосконалення володіння вокабуляром та навичок аудіювання.

Зазначимо, що з метою вивчення ефективності платформи у порівнянні з офіційною навчальною програмою було проведено низку досліджень науковими групами університету Нью-Йорку та Університету Південної Кароліни. За результатами досліджень було з'ясовано, що 34 години

роботи на навчальній платформі Duolingo по своїй ефективності надають стільки ж навичок письма та читання, скільки стандартний 130-годинний початковий семестровий курс у більшості закладів вищої освіти США [4; 7].

Користувач може вибрати одну з багатьох мов, включаючи англійську, іспанську, португальську, італійську, німецьку та французьку. Зворотний зв'язок відбувається миттєво, і студент може легко відстежувати свій прогрес. Досягнення прогресу в процесі навчання визначено на онлайн-платформі Duolingo за принципом фіксації здобутків, низки нагород, підвищення офіційного ігрового статусу.

Для підвищення навичок аудіювання та письма онлайн-платформа Duolingo передбачає курс письмових уроків та диктантів. Для розвинування навичок читання та перекладу на платформі сформована велика бібліотека з літератури різноманітного спрямування. В процесі читання студент виділяє незнайоме слово, та програма миттєво надає варіанти перекладу, причому не тільки одного слова, але й словосполучення або речення. Таким чином студент отримує можливість працювати з текстами безпосередніх носіїв мови, а не з адаптованими навчальними варіантами. В бібліотеці представлені роботи всіх класичних англомовних письменників, включаючи сучасних авторів. Незнайомі слова студент може відправити в особистий словник для подальшого вивчення та закріплення.

Розглядаючи впровадження гейміфікації в освітній процес необхідно також висвітлити проблеми, які можуть виникнути під час освітнього процесу:

- впровадження елементів гейміфікації може супроводжуватися певними обмеженнями. Наразі існує достатня кількість безплатних опцій, але перед їх використанням викладач має оцінити як саме вони сприятимуть засвоєнню навчального матеріалу. Розробка власних гейміфікованих курсів, з іншого боку, вимагає багато часу та певних знань роботи з тією чи іншою платформою;

- елементи гейміфікації можна використовувати тільки один раз, адже після проходження учасники навряд чи захочуть її повторювати для ознайомлення з певним контентом;

- деякі дослідження вказують, що значки, змагання, лідерборди та очки – це елементи дизайну ігор, які найчастіше спричиняють негативні ефекти. Найбільш згадуваними негативними ефектами були відсутність результату, нерозуміння, недоречність, мотиваційні проблеми та погіршення продуктивності. Також часто згадуються етичні проблеми, такі як маніпулювання системою та шахрайство;

- існує розрив між навчальним матеріалом і доступними на ринку іграми. Відповідальність

викладача полягає в тому, щоб знайти таку гру, яка забезпечить відповідність результатів прогресу в грі навчальним цілям;

– хоча прихильники впровадження елементів гейміфікації в освітній процес стверджують, що студенти більше залучені та зацікавлені у навчанні, деякі вважають ігри способом підкупу студентів. Здобувачі освіти засвоюють цілі, щоб розблокувати досягнення; таким чином, вони навчаються лише заради досягнення контрольної точки чи подолання рубежу. Студенти можуть не зберігати інформацію, а лише вивчати її настільки, щоб виконати завдання, після чого одразу забувають її [3, с. 547].

Висновки. Підсумовуючи, зазначимо, що ефективна організація навчального процесу в закладах вищої освіти, особливо які працюють виключно в онлайн форматі, неможливо без впровадження елементів гейміфікації. Наразі існують багато цікавих та ефективних платформ для засвоєння інформації, але ми розглядаємо їх більш як додаткові інструменти до традиційних методів навчання.

БІБЛІОГРАФІЧНИЙ СПИСОК:

1. Горбатюк Л. В., Кравченко Н. В., Алексєєва Г. М., Розумна Т. С. Мобільні додатки як засоби формування іншомовної лексичної компетентності студентів нефілологічних спеціальностей. *Інформаційні технології і засоби навчання*. 2019. № 6. С. 150–164.
2. Тимошук Л. Гейміфіковані елементи на заняттях іноземної мови професійного спрямування. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2020. Вип. 28. Т. 4. С. 147–151.
3. Bita Mirzaie Feiz Abadi, Neda Khalili Samani, Alireza Akhlaghi, Sara Najibi, Molood Bolourian. Pros and Cons of Tomorrow's Learning: A Review of Literature of Gamification in Education Context. *Med Edu Bull*. 2022. Vol. 3. N. 4. No. 10. P. 543–554.
4. Duolingo. Official site. <https://uk.duolingo.com/course/en/uk/>
5. Kahoot. Official site. <https://kahoot.com/>
6. Knutas, A., Ikonen, J., Nikula, U., Porras, J. Increasing collaborative communications in a programming course with gamification: a case study. *Proceedings of the 15th International Conference on Computer Systems and Technologies*. 2014. <https://dl.acm.org/citation.cfm?id=2659620> (pp. 370–377): ACM. Krause, M., Mogalle
7. Roumen Vesselinov, John Grego. Duolingo Effectiveness Study. 2012. P. 25.
8. The MindShift Guide to Digital Games and Learning. KQED. <https://www.kqed.org/mindshift/series/guide-to-games-and-learning>.
9. Yu-kai Chou: Gamification & Behavioral Design. <http://yukaichou.com/gamification-examples/octalysis-complete-gamification-framework>.