

**Супрун Олена**  
*Таврійський державний агротехнологічний університет імені Дмитра Моторного*  
olena.suprun@tsatu.edu.ua  
<https://orcid.org/0000-0003-4369-712X>

## **ГЕЙМІФІКАЦІЯ ЯК ІНСТРУМЕНТ НАВЧАННЯ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ У ЗАКЛАДАХ ВИЩОЇ ОСВІТИ**

**Summary.** The article considers the prospects of introducing gamification into the educational process while teaching foreign languages in higher education institutions. The main components of the gamification process and elements of its implementation are looked into, the positive factors of using the principles of gamification for enhancing e-learning and the independent work of students in the context of distance and blended learning are described. An overview of resources for gamification of the educational process is provided.

**Key words:** gamification, e-learning, interactive methods of teaching, game mechanics, teaching ESP, enhancing learning, motivation.

Системне реформування освітньої сфери в Україні наразі є одним із пріоритетних напрямків діяльності уряду нашої країни. Воно має на меті створення конкурентоспроможної системи професійної освіти, яка посилить зв'язок із ринком праці та надасть можливості для професійної реалізації кожного громадянина України. Потреба у докорінних змінах освітнього середовища продиктована як трансформаційними процесами в суспільстві, так і змінами змісту та форм людської діяльності, адже в умовах пандемії людство стикнулося з багатьма новими викликами, що потребували швидкого пристосування та загалом сприяли виникненню численних інновацій в усіх сферах, зокрема й в освіті.

Із переходом освіти у дистанційну форму змінилися потреби як викладачів, так і здобувачів вищої освіти, що вимагає застосування інтерактивних форм та методів навчання, які сприяють підсиленню ефективності навчання в цілому, і іноземної мови зокрема [9, с. 164]. На потребі застосування нових форм та методів наголошує дослідниця сучасних тенденцій викладання іноземних мов Зайцева Н.В. [5; 8]. Як зазначає Гладких Г.В., застосування інтерактивних методик навчання є важливою передумовою студентоцентрованого підходу у вищій освіті [6]. Одним із таких методів є гейміфікація.

У наш час ігрові концепції дедалі частіше застосовуються в сферах,

відмінних від стандартного ігрового середовища. Можна сказати, що основним принципом кожної гри є досягнення певної мети. Незалежно від того, яка саме мета ставиться (виграти приз, виконати завдання, перемогти конкурента чи посісти перше місце в таблиці лідерів), це, без сумніву, механізм, який включає мотивацію, залучення, емоції та певний поведінковий шаблон. Не дивно, що елементи гри застосовуються в неігрових контекстах, таких як маркетинг, бізнес, електронна комерція, освіта, робоче середовище, соціальні медіа тощо.

Використання ігор для сприяння навчанню – ідея не нова. Термін гейміфікація вперше був використаний в 2002 році Ніком Пеллінгом, але він став набувати більшої популярності після 2010 року [3]. Кількість тематичних досліджень, що стосуються гейміфікації в освітньому контексті, невпинно зростає через широке використання адаптивних систем навчання на основі ігор, вибух мобільних навчальних програм та стрімке зростання застосування ігрових стратегій, що робить гейміфікацію однією з найважливіших освітніх тенденцій останнього десятиліття та [1; 2].

Основні проблеми сучасної освіти пов'язані з недостатньою залученістю та мотивацією учнів до активної участі у навчальному процесі. Через це викладачі намагаються використовувати нові техніки та підходи, щоб спровокувати активність учнів та мотивувати їх до участі у тренінгах. Одним із можливих рішень є винагорода за зусилля та досягнуті результати нагородами, що призводить до підвищення мотивації до участі та активності. Це рішення ґрунтується на використанні ігрових елементів у процесі навчання, адже вони залучають різні типи вивчення мови: аудитивний, візуальний та кінестетичний [7].

Слід зазначити, що існує різниця між ігровим навчанням та гейміфікацією. Ігрове навчання пропонує здобувачам освіти ігри, які мають освітні цілі, що досягаються завдяки ігровій діяльності [4]. Ці ігри можуть доповнювати фронтальне навчання або замінювати його. Суть гейміфікації полягає в тому, що вона відбувається в неігровому контексті, тому вона застосовується таким

чином, щоб не змінювати існуючу практику навчання, а натомість зосередитись на тому, щоб зробити її більш привабливою та складною для студентів.

Мотивація є важливим елементом процесу викладання іноземних мов у закладах вищої освіти, адже при вивченні дисципліни «Іноземна мова за фаховим/професійним спрямуванням» здобувачі стикаються із складними текстами фахової тематики та необхідністю опанування термінологічного апарату з відповідної спеціальності. Через це традиційні методи навчання, коли студенти виконують пасивну роль, працюють не достатньо оптимально. На відміну від цього, добре продумана гра, застосована в освітньому контексті, є потужним мотиваційним чинником, адже у гейміфікації застосовуються елементи, пов'язані з теорією і механікою ігор, такі як використання призів та винагород, що дозволяє збільшити зацікавленість та мотивацію користувачів у нетрадиційному контексті.

Гейміфікація в освіті означає використання ігрової механіки та елементів гри у навчальному середовищі. Електронне навчання (e-learning), засноване на сучасних ІКТ, створює сприятливі умови для здійснення гейміфікації, адже процеси обробки даних студентів та відстеження їх прогресу можуть бути автоматизованими, а програмні засоби можуть створювати докладні звіти. Якщо говорити мовою ігрового дизайну, ігрова механіка – це метод взаємодії учасників із самою грою. Інтегрування ігрової механіки в рамках навчального процесу – це перший крок до гейміфікації. Розробка ефективної стратегії впровадження гейміфікації в навчання іноземної мови передбачає глибинний аналіз існуючих умов та наявних програмних засобів. Основні кроки такої стратегії передбачають наступні елементи:

1) Визначення цільової аудиторії та контексту застосування гейміфікації – викладачеві важливо встановити, які навички потрібні учасникам для досягнення мети (чи вимагають завдання та спеціальних навичок учнів; якщо завдання занадто легкі або складні, це може сприяти демотивації учнів та призвести до негативного результату).

2) Визначення навчальної мети – цілі навчання повинні бути конкретними та чітко визначеними, оскільки в іншому випадку вся діяльність (включаючи гейміфікацію) буде неефективною. Цілі визначають, який освітній зміст та діяльність слід включати в процес навчання та вибору відповідної механіки гри та техніки їх досягнення.

3) Створення навчального змісту та заходів для гейміфікації – на цьому етапі викладач визначає, чого студенту потрібно навчитися та досягти до кінця кожного етапу. Навчальний зміст повинен бути інтерактивним, цікавим та насиченим мультимедійними елементами (можливість кількох спроб, досяжні цілі, підвищення рівня складності, кілька шляхів досягнення мети тощо).

4) Визначення ресурсів – викладач повинен чітко усвідомлювати, який етап може чи не може бути гейміфікованим. Він повинен замислюватись над кількома аспектами, які мають розглядатися: механізми відстеження, рівні, правила та фідбек.

5) Застосування ігрових елементів та механізмів – ключовим елементом гейміфікації є включення завдань, які учні повинні виконувати, що веде до накопичення балів, переходу на вищі рівні та виграшу нагород. Всі ці дії спрямовані на досягнення наперед визначених цілей навчання.

Існує багато інструментів для гейміфікації. Деякі з них створені на основі веб-технологій (хмарних сервісів) і не вимагають встановлення спеціального програмного забезпечення, надаючи користувачам доступ у будь-який час і з будь-якого місця. Серед найпопулярніших інструментів можна назвати Socrative, Kahoot!, FlipQuiz, Duolingo, Ribbon Hero, ClassDojo та Goalbook. BadgeOS™ та його доповнення BadgeStack – це безкоштовний плагін для WordPress, який автоматично створює різні типи досягнень та сторінки, необхідні для налаштування системи значків. Проект Mozilla Open Badges – це проект, метою якого є ідентифікація та визнання придбаного знання та вміння збокувачів в самостійній позааудиторній роботі.

Слід наголосити на тому, що оволодіння іноземною мовою для студентів

немовних спеціальностей повсякчас викликає певні труднощі. Важливий аспект гейміфікації пов'язаний з освітніми цілями, адже вони будуть розглядатися здобувачами як завдання, які потрібно виконати для переходу від одного етапу до іншого. Це надає альтернативи викладачам іноземних мов для ефективного планування процесу навчання мови. Наприклад, при застосуванні гейміфікації в навчальному процесі, студент постає у ролі гравця, який з нетерпінням чекає проходження кожного наступного рівня.

У Таврійському ДАТУ імені Дмитра Моторного дистанційне навчання реалізується через платформу Moodle (освітній портал ТДАТУ), яка надає широкі можливості для застосування гейміфікації навчального процесу, а саме: можливість обирати фото/аватар користувача, відстеження успіху здобувачів, відображення результатів вікторин тощо, рівні, надання фідбеку, значки, таблиця лідерів. Крім того, Moodle підтримує обмежувальні заходи щодо доступу до навчального контенту в електронних курсах. Викладач може встановити декілька умов/критеріїв виконання завдань, яким повинні відповідати користувачі, щоб отримати доступ до діяльності; це інструмент, який створює передумови для постановки навчальних цілей, які студентами необхідно досягти, щоб продовжити виконувати наступні етапи. Ці опції застосовуються викладачами кафедри іноземних мов для активізації процесу навчання, адже всі види діяльності, які студенти виконують на освітньому порталі, та події регулярно висвітлюються на сайті кафедри [10].

Таким чином, застосування гейміфікації є одним із перспективних інструментів для навчання іноземної мови, вона передбачає зміщення перспективи від пасивного процесу навчання, перетворення здобувачів на активних учасників процесу, зосереджених на досягненні конкретних цілей. Без сумніву, ігрові прийоми та механізми можуть бути впроваджені в навчальний процес як заходи, метою яких є досягнення певних навчальних цілей, підвищення мотивації здобувачів до їх завершення та їх залучення до дружнього конкурентного середовища з іншими учасниками.

### ЛІТЕРАТУРА

1. Dichev, C., Dicheva, D. Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review. *Int J Educ Technol High Educ* 14, 9. 2017.
2. Kiryakova, G., Angelova, N., Yordanova, L. Gamification in education. *Proceedings of ASBBS*, Volume 21, Number 1, 2014
3. López Carrillo, D. et al., 2019. Using Gamification in a Teaching Innovation Project at the University of Alcalá: A New Approach to Experimental Science Practices. *The Electronic Journal of e-Learning*, 17(2), pp. 93-106.
4. Scepanovic S., Zaric N. Gamification in higher education learning - state of the art, challenges and opportunities. *The Sixth International Conference on e-Learning (eLearning-2015)*, 24-25 September 2015, Belgrade, Serbia.
5. Zaitseva N.V. Specifics of teaching English as a foreign language to generation Z students. *Актуальні проблеми функціонування мови і літератури в сучасному поліетнічному суспільстві: Матеріали IV Міжнародної науково-практичної конференції (Мелітополь, 27-28 вересня 2018 р.)*. Мелітополь: Видавництво МДПУ ім. Б. Хмельницького, 2018. С. 265-268.
6. Гладких Г.В. Забезпечення студентоцентрованого підходу у закладах вищої освіти. *Українські студії в європейському контексті: зб. наук. пр.* Мелітополь: ФОП Однорог Т.В., 2020. Вип. 2. С. 153-157.
7. Жукова Т.В. Language learning styles and strategies. Матеріали Міжнародної конференції «Філологія та культурологія: проблематика та перспективи розвитку». Щецин, 2014. С. 109-111.
8. Зайцева Н.В. Інноваційні технології у викладанні іноземних мов. *Інновації в професійній діяльності педагога: проблеми, теорія, практика* : матеріали міжнар. наук.-практ. конф., Одеса, 17-18 жовтня 2019 р. Одеса, 2019. С. 30-32.
9. Супрун О.М. Використання інтерактивних методів навчання при викладанні іноземної мови студентам немовних спеціальностей. *Науковий вісник Мелітопольського державного педагогічного університету. Серія : Педагогіка*. 1(22). 2019. С. 162-169.
10. Сайт кафедри «Іноземні мови» ТДАТУ [Електронний ресурс]. URL: <http://www.tsatu.edu.ua/im/>