

Механцева В., здобувач вищої освіти
Рускуліс Л., д.пед.н., завідувач кафедри української мови та
літератури

Миколалаївський національний університет імені В.О. Сухомлинського

ГЕЙМІФІКАЦІЯ ЯК ІННОВАЦІЙНИЙ МЕТОД НАВЧАННЯ МОВИ

Усемережеві технології стали невід'ємним складником сучасного учня, оскільки тотальна комп'ютеризація ввірвалася як у його особисте життя, так і в освітній процес. А отже, вивчення мови на сучасному етапі, на нашу думку, доцільно підпорядкувати вкрапленням в традиційні уроки методу гейміфікації, адже, як наголошує О. Пасічник, «в ігровій формі людина здобуває необхідний досвід, досліджує межі можливого та отримує право на помилку, оскільки завжди є можливість розпочати гру знову. Справжня цінність гейміфікації полягає у тому, щоб ігровий принцип сприяв створенню усвідомленого навчального досвіду» [7, с. 345].

У вітчизняних та закордонних студіюваннях знаходимо велику кількість тлумачень цього методичного явища. Зокрема, Г. Зікерман та Дж. Ліндер зазначають, що це процес використання ігрового мислення й механіки з метою залучення аудиторії та розв'язування проблем [5, с. 122-137], зауважуючи, що він уможливорює набуття досвіду, що створює необхідний сенс та мотивує. Нам імпонує думка К. Каппа, який з'ясовує, що гейміфікація – використання принципів ігрової механіки, естетики й мислення, а в основі – залучення учнів до навчання, його активізація, підвищення мотивації до процесу навчання [9, с. 89]. Основне призначення гейміфікації – використання елементів гри та створення ігор в неігровому полі вбачають К. Вербах та Д. Хантер [3, с. 45], уважаючи розвагу цінним інструментом. К. Вербах також підкреслює, що гейміфіковані проєкти мають переваги ігрових механік, програм лояльності та поведінкової економіки для розв'язання проблем [11]. На відмінність гейміфікації від інших форм роботи вказують К. Сален і Е. Зіммерман, наголошуючи, що її учасники орієнтовані на кінцеву мету власної діяльності, а не на саму гру [10, с. 80].

Є. Кондрашова вбачає в гейміфікації використання ігрових елементів і методів ігрового дизайну в неігрових контекстах, що сприяє залученню користувачів, підвищенню їхньої активності. Чільним у процесі такої діяльності є методологія правильної мотивації, аналіз поведінки користувача [6, с. 467-472]. У межах нашого дослідження звертаємося до студіювань О. Бойко та Ю. Зелінга, де з'ясовано, що гейміфікація – процес перенесення гри на різні сфери освіти, де гра – це і метод навчання, і метод виховання, і форма виховної роботи, і засіб організації освітнього процесу [1, с. 43-45]. Отже, гейміфікація – упровадження в навчальну діяльність комп'ютерних ігор, додавання ігрових елементів для збільшення візуалізації, підвищення мотивації навчання й, відповідно, підвищення рівня оволодіння теоретичним матеріалом.

С. Переяславська, О. Смагіна пропонують компоненти гейміфікованого процесу, до складу яких входять: *користувач* (учасник освітнього

процесу); завдання, передбачені для виконання; накопичувальні бали – результат виконаних завдань; рівні гри, що повинні пройти учасники; ранжування учасників відповідно до їхніх досягнень у процесі гри (шкала досягнень, сумарний показник балів, підсумковий бал, рейтинг); значки, що є відзнакою за кожен пройдений рівень [8, с. 258]. Останні компоненти науковиці уналежнюють до механіки процесу гейміфікації, з'ясовуючи, що це – «виклик (мета для досягнення); завдання, тести; співробітництво (виконання роботи над помилками, взаємодопомога під час вирішення задач); зворотний зв'язок (інформація про успіхи гравця); накопичення ресурсів (показників знань); винагороди (бали, нагороди, бейджики, віртуальна валюта); стан перемоги (шкала досягнень, сумарний показник балів, поточний показник знань з урахуванням бонусів, підсумкова оцінка, рейтинг)» [Там само, с. 258]. Гейміфікований процес навчання, на переконання С. Переяславської та О. Смагіної, може базуватися як на всіх цих компонентах одночасно, так і на окремих комбінаціях її елементів [Там само, 258]. Про важливість урахування механіки наголошує К. Бугайчук, звертаючи увагу на таких аспектах: динаміка – розробка та репрезентація таких сценаріїв ігор, що вимагають миттєвої реакції в реальному проміжку часу, та соціальна взаємодія – техніки, що забезпечують тісну взаємодію учасників [2].

Аналіз наукових джерел свідчить про використання досить великої кількості сервісів для впровадження геймікації в систему освіти. Наведемо окремі з них: *Alice*, *Scratch*, *Студія Коду* – середовища для вивчення основ алгоритмізації та програмування в ігровій формі; *CodeSchool* – сервіс навчання програмуванню з елементами гейміфікації; *MotionMathGames* – мобільні та десктопні ігри з математики; *Mathletics* – освітній сайт для школярів, спрямований на залучення дітей до математики через ігри та змагання; *Spongelab* – платформа для персоналізованої наукової освіти; *LinguaLeo.ru* – цікавий і ефективний спосіб вивчення англійської мови; *Kahoot!* – безкоштовний онлайн-сервіс для створення інтерактивних навчальних ігор; *Zombie-Based Learning* – сервіс для навчання із застосуванням тематики зомбі й ігрових елементів для побудови навчального курсу з географії; *MinecraftEdu* – онлайн-симулятор, в якому гравці можуть створювати з блоків ігрові світи, а також узаємодіяти з іншими гравцями; *WorldofClasscraft* (WoC) – безкоштовна ігрова платформа, що відноситься до сфери проектування навчання; *Дикий Інтернет Ліс* – гра-подорож для найменших користувачів мережі Інтернет, яка передбачає виконання різноманітних завдань та квестів, у процесі яких відбувається засвоєння правил безпечного користування мережею та застосування цих знань на практиці.

Проведені студіювання [4] переконують, що геймікація має великі переваги в процесі навчання. Зокрема, між учителем та учнем встановлюється тісна психоемоційна взаємодія, у старшокласників активізується мислення, увага, уява, посилюється самоосвіта, самоорганізація, самоконтроль та самодисципліна; уможливується передавання навчальної інформації в стислому вигляді за короткий проміжок часу; учні вдосконалюють навички міжособистісного спілкування та вільно висловлюють власні думки. У час

пандемії цей вид роботи можна впроваджувати в процесі змішаних форм навчання.

Однак, наголошуючи на значних перевагах гейміфікації, не слід забувати й про недоліки такого виду роботи: виключення індивідуальної форми роботи й однаковий рівень складності для всіх учнів; стандартизація завдань, що не сприяє розвитку здібностей старшокласника; збільшення часу, проведеного за комп'ютером; розчарування процесом гри у випадку отримання низького результату. З боку вчителя потрібна спеціальна підготовка й значні витрати часу для розробки ігор.

Отже, гейміфікація є методом навчання, який сприяє зацікавленню учнів завдяки нестандартності вирішення навчальних завдань, духу ризику й перемоги, накопиченню нагород, що є показниками успіхів старшокласників у процесі засвоєння теоретичного матеріалу.

ЛІТЕРАТУРА

1. Бойко О. П., Зелінга Ю. О. Дослідження особливостей розробки засобів гейміфікації для навчання інформатики. *Матеріали шостої міжнародної конференції з адаптивних технологій управління навчанням ATL-2020*. Одеса, 2020. С. 43-45.
2. Бугайчук К. Л. Гейміфікація у навчанні: сутність, переваги, недоліки. *Дистанційна освіта України 2015. Міжнар. наук.-практ. конф.: зб. матеріалів* (м. Харків, 19-20 листопада 2015 р.). Харків: ХАДІ, 2015. С. 39-43.
3. Вербах К., Хантер Д. Вовлекай и властвуй: Игровое мышление на службе бизнеса. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2015. 100 с.
4. Захарова О. В., Грузд А. В. Підвищення якості послуг вищої освіти за допомогою гейміфікації. *Наукові праці Кіровоградського національного технічного університету. Економічні науки*. Кіровоградський національний технічний університет – Кропивницький, 2017. Вип. 32. С. 113-122.
5. Зикерманн Г., Линдер Дж. Геймификация в бизнесе: как пробиться сквозь шум и завладеть вниманием сотрудников и клиентов. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2014. 240 с.
6. Кондрашова Е. В. Геймификация в образовании: математические дисциплины. *Образовательные технологии и общество*, 2017. 20 (1). С. 467-472.
7. Пасічник О. О. Гейміфікація процесу навчання іноземної мови студентів ВНЗ. *Педагогічна освіта: теорія і практика*: зб. наук. пр. Кам'янець-Подільський, 2018. Вип. 24, Ч. 2. С. 344-349.
8. Переяславська С., Смагіна О. Гейміфікація як сучасний напрям вітчизняної освіти. *Відкрите освітнє е-середовище сучасного університету*. 2019. С. 250-260.
9. Kapp K. M. *The Gamification of Learning and Instruction: Case-Based Methods and Strategies for Training and Education*. New York: Pfeiffer: An Imprint of John Wiley&Sons, 2012, S. 89.
10. Salen K., Zimmerman E. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: MIT Press, 2003. 688 p.

11. Werbach K. For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Busi. Philadelphia, 2012. 148 p. URL: http://loveread.ec/read_book.php?id=65948&p=1.