

УДК 378.147

DOI <https://doi.org/10.32840/1992-5786.2021.77-2.27>**I. В. Чижикова**викладач кафедри іноземних мов та підготовки іноземних студентів
Придніпровської державної академії будівництва та архітектури**A. В. Токарева**кандидат педагогічних наук, доцент,
доцент кафедри іноземних мов та підготовки іноземних студентів
Придніпровської державної академії будівництва та архітектури

ВИКОРИСТАННЯ СУЧАСНИХ ГЕЙМІФІКОВАНИХ ЗАСОБІВ НАВЧАННЯ В КОНТЕКСТІ ВИКЛАДАННЯ ІНОЗЕМНИХ МОВ СТУДЕНТАМ ТЕХНІЧНИХ ТА ЕКОНОМІЧНИХ СПЕЦІАЛЬНОСТЕЙ

Статтю присвячено вивченню питання використання актуальних гейміфікованих засобів навчання (гейміфікації, або ігрофікації, освітнього процесу) в сучасних умовах для студентів технічних та економічних спеціальностей у вищих навчальних закладах. Гейміфікація розглядається як метод покращення процесу формування мовних навичок у студентів технічних та економічних спеціальностей за допомогою ігрових елементів. У статті наведено загальне визначення терміна «гейміфікація» та представлено загальні дані використання ігрових засобів у неігрових сферах, де застосовуються ігрові елементи задля мотивації та надання завданням новизни, сприяння розвитку діалогічного мовлення, жаги до досліджень та отримання кращих результатів. Також подано приклади впровадження гейміфікації в освітній процес у світовій практиці. Розглянуто та проаналізовано різні види гейміфікованих засобів (у вигляді повноцінної платформи або окремої гри), що дало змогу визначити переваги та недоліки гейміфікації в освітньому процесі. З огляду на отримані дані, виявлено корисність та необхідність використання ігор в освітньому процесі, що, безумовно, підвищує зацікавленість студентів на заняттях з іноземної мови та урізноманітнює освітній процес, а також впливає на рівень опанування нової інформації або закріплення вивченого матеріалу з урахуванням індивідуальних потреб та цілей студентів.

Здійснений аналіз основних наукових праць та поглядів на питання гейміфікації у світовій та вітчизняній науці доводить, що створення додаткових стимулів у навчанні, залучення більшої кількості зацікавлених студентів в освітній процес є доцільним та ефективним інструментом. Використання гейміфікованих засобів навчання іноземних мов шляхом підвищення рівня мотивації та автономії студентів дає змогу студентам відчувати безпосередній зв'язок між вивченим матеріалом та реальними умовами його використання.

Ключові слова: гейміфікація, навчальний процес, ігрові технології, гра, іноземна мова.

Постановка проблеми. Нагальна потреба пошуку шляхів підвищення ефективності підготовки майбутніх фахівців у вищих навчальних закладах (ВНЗ) України диктує подальше вдосконалення підходів та методів комп'ютерно-опосередкованого спілкування, включаючи дистанційне та електронне навчання як його різновиди. Тому дискусії навколо підвищення рівня цифрової компетентності співробітників ВНЗ, їх дидактичного знання й нових підходів до створення контенту у форматі електронного навчання, заохочення викладачів до розвитку культури співпраці та обміну досвідом використання новітніх цифрових платформ та навчальних інструментів продовжують набирати обертів як на зарубіжних, так і на вітчизняних наукових теренах. При цьому в наявній ситуації з COVID-19 у світі загалом і в Україні зокрема, коли робота в аудиторіях стала обмеженою, коли довелося переходити від особистого до

віртуального навчання, перед викладачами вищої школи постає дуже складне завдання, пов'язане з необхідністю пристосування до нових умов викладання в дистанційному форматі.

Якщо враховувати, що теперішній студент – це людина, яка виросла поряд із сучасними цифровими технологіями, в мережевому інтерактивному медіасередовищі, серед графічних зображень та багатозадачності, освітній процес сучасного студента, питання його мотивації та зацікавленості в навчанні потребують використання різноманітних ігор, спеціальних програм або гейміфікованих засобів.

Аналіз останніх досліджень і публікацій.

Поняття «гейміфікація» увійшло до наукового дискурсу порівняно нещодавно. У багатьох джерелах виникнення цього терміна відносять до 2010 року. Незважаючи на значний інтерес дослідників до питання гейміфікації освітнього процесу, питання

про її ефективне застосування на заняттях з іноземної мови вимагає поглибленого вивчення, яке триває і досі, але вже багато сучасних закордонних та вітчизняних фахівців пропонують свої визначення, погляди і думки стосовно гейміфікації, її засобів та ефективності використання в освітньому процесі.

Так, серед закордонних фахівців, які зробили вагомий внесок у дослідження, передусім можна виділити роботи М. Барбера, К. Вербаха, С. Детердінга, Д. Кларка, Е. Корноран, Дж. Макгонігел, Л. Шелдон. Значний внесок в обґрунтування та розвиток основних положень гейміфікації зробили представники вітчизняної науки – Ю.А. Гапон, Л.Б. Котлярова, Т.В. Паньків, Є.І. Пассов, Т. Свиридюк та інші. Науковці єдині в тому, що ігри – це потужний інструмент, який дає змогу ефективно опанувати новий матеріал або тренувати та закріплювати навички та вміння, що вже є.

Мета статті. З огляду на актуальність заявленої теми, основною метою цієї статті є теоретичний огляд та систематизація засобів гейміфікації, які набули широкого практичного застосування в контексті викладання іноземних мов студентам немовних спеціальностей у сучасних умовах навчання у ВНЗ.

Виклад основного матеріалу. Виклад основного матеріалу почнемо з твердження, що сучасний мережевий інтерактивний медіасвіт завдяки миттєвому доступу до інформації постійно рухається у напрямі розвитку та вдосконалення. Цей процес є неминучим, він зумовлює зміни не лише у побуті, а й в освіті. Розглядаючи далекосяжні перспективи, сучасні розробники освітніх стратегій підходять до навчання як до безперервного, цілісного досвіду, що спирається на дослідні, проєктні, проблемні, феноменологічні, персоніфіковані методи навчання, які доповнюються й оптимізуються технологією. Таким чином, інформаційно-комунікаційні технології (ІКТ) та «цифровізація» освіти розглядаються як важливі елементи сучасного навчального процесу. Це призводить до переоцінки навчального процесу з позиції того, як ефективно навчати з використанням сучасних цифрових інструментів, включаючи ігрові технології, які активно впроваджуються в освітній процес.

У загальному розумінні «гейміфікація» (або «ігрофікація») – це використання ігрових підходів для неігрових процесів, коли ігрові елементи (присудження балів, значки, рахунок, конкуренція, досягнення) застосовують у неігрових ситуаціях із метою зробити виконання рутинних завдань більш цікавим досвідом. Гейміфікація впливає на різні сфери життя людини, оскільки ігрові моменти присутні не лише в освітньому процесі. Численні акції, бонуси та програми лояльності є

прикладом гейміфікації у звичайному побутовому житті людини. Вона допомагає швидко долучити до участі сучасну молодь, яка має досвідченість у використанні комп'ютерних ігор та спілкуванні в соціальних мережах. Та найбільш цінною, як було зазначено вище, гейміфікація є в освіті [1].

Так, М. Барбер, фахівець у сфері гейміфікації навчання, у своїй роботі «Обучающая игра: аргументы в пользу революции в образовании» (“The learning Game: arguments for an Education Revolution”) говорить про необхідність покращення освітнього процесу різноманітними засобами, зокрема гейміфікованими засобами [2].

Власне розуміння цієї проблеми пропонує Д. Кларк, який своєю чергою досліджує вплив гейміфікації на питання мотивації студентів та зв'язок між цілями та їх успішним досягненням [3].

Вивчення гейміфікованих засобів навчання доводить, що останні мають потенціал збільшувати мотивацію студентів, забезпечувати автентичний освітній досвід, навчати системного підходу до опанування матеріалу та сприяти груповій динаміці і навчанню в колективі [4, с. 2].

Спираючись на дослідження В. Аллен та Е. Ерсоз, зупинимось на виокремленні деяких переваг використання гейміфікованих засобів навчання: використання сучасних цифрових технологій; індивідуальне або групове використання ігор, що сприяє росту навичок роботи в суспільстві; зручність використання у грі вивчених граматичних та лексичних структур; автономія в навчанні; підвищення мотивації [5].

В той же час до основних недоліків гейміфікації зараховують: надмірне використання ігор під час освітнього процесу замість подачі основного матеріалу або його пояснення; можливе легковажне ставлення до вивчення дисципліни при надлишковому використанні гейміфікації; труднощі із залученням студентів різних рівнів володіння мовою до процесу гри; зростання часу, проведеного перед комп'ютером [5].

Наведені порівняння дають нам змогу зазначити перевагу гейміфікованого навчання, яка проявляється у трьох основних формах: змагання, гра без переможця та візуалізація цілей [6].

На наш погляд, питання використання ігрових технологій набули особливого значення у процесі навчання іноземним мовам. Викладання студентам матеріалу з використанням елементів гри виявилось потужним засобом, що допомагає створити унікальне й безпечне навчальне середовище з широким спектром допоміжних опцій, значно сприяє запам'ятовуванню цільового матеріалу, розкриттю прихованих здібностей тих, хто навчається, за рахунок ігрових моментів.

Вважаємо за доцільне зазначити, що використання гейміфікованих засобів навчання для студентів різних спеціальностей, включаючи мовні,

має певні особливості, бо не є типовим для їх застосування у вивченні окремих дисциплін, наприклад «Іноземна мова за професійним спрямуванням». Програма з цього курсу передбачає роботу з фаховими текстами, вивчення лексичного мінімуму (термінів) та опрацювання необхідного граматичного матеріалу.

Зазначимо, що нині вже існує багато різних засобів, які використовуються для підвищення зацікавленості у вивченні іноземної мови. Зокрема, на українському ринку дуже широко використовують платформу MyGrammarLab від міжнародної організації Pearson Dinternal Ukraine. Ця платформа налічує велику кількість навчальних ресурсів, вправ та додаткового матеріалу для вивчення іноземних мов. Майже до кожного офіційного підручника цього видавництва існують додаткові онлайн-ресурси як для викладачів, так і для студентів. Також зазначимо, що ця платформа має миттєве автоматичне оцінювання результатів завдань, що є дуже корисним та доцільним у разі самоосвіти.

Що стосується світового ринку, то тут слід зазначити, що є більше прикладів використання гейміфікації в навчальному процесі. Наприклад, платформа Lingua Attack, яка була створена спеціалістами у сфері медіа та відеоігор у співпраці з вчителями та фахівцями в нейронауці у 2019 році як інноваційний мовний онлайн-ресурс для сучасного «цифрового» покоління тих, хто вивчає іноземну мову, та яка має 26 мов інтерфейсу та 6 основних мов для вивчення (англійська, іспанська, французька, німецька, португальська, китайська). Рівень складності варіюється від A1 до C1 (згідно з поясненням основної системи визначення рівня володіння мовою Common European Framework of Reference for Languages (CEFR), де A1 – це елементарне володіння та C1 – вільне володіння), що є важливим при груповому навчанні, коли спостерігаємо нерівномірний рівень знань студентів. Ця платформа існує у браузерному варіанті, а також окремо, як мобільний додаток.

Як альтернативний варіант Інтернет-платформ треба назвати окремі ігри, а не платформи загалом, які використовуються для підготовки до іспитів чи повторення вивченого матеріалу в ігровій формі, що, безумовно, підвищує відсоток повтореного та корисно для студентів будь-якої категорії (візуали, аудіали чи кінестетики) для успішного складання тестових чи екзаменаційних робіт. «Засвоєний за допомогою відеоігор матеріал зберігається в пам'яті студентів довше і є більш структурованим», – на перевірку цієї гіпотези було спрямовано роботу доцента бухгалтерської справи Руї Сильва (доцент Університету Трасос-Монтес и Альто-Дору, Португалія), який використав «серйозні» ігри для роботи з португальськими студентами у 2017-2018 навчальному році.

Бухгалтерська гра ("Accounting game") була застосована для студентів першого курсу з економіки та студентів першого курсу з менеджменту, а маркетингова гра ("Marketing game") – для студентів першого курсу з маркетингу. Обидві гри включали в себе квіз із питаннями стосовно силабусу з профільних дисциплін. У експерименті брали участь студенти з кількох вузів. Для початку роботи треба було зареєструватись та отримати доступ індивідуально чи у складі групи. Отримані результати були проаналізовані, та було доведено, що високий відсоток тих, хто використовував ігри у підготовці, успішно склали відповідний іспит [7].

Висновки і пропозиції. Підсумовуючи, зазначимо, що освітній ландшафт спостерігає швидкі зміни, спрямовані на використання соціальних медіа і мобільних технологій для нової студентської аудиторії. Для того, щоб досягти освітньої мети, сучасному викладачу необхідно підібрати засоби навчання, які б полегшили сприйняття інформації й одночасно досягти певної навчальної мети. Сучасний педагог під час занять виконує ролі експерта, тренера, фасилітатора, оцінювача, також здійснює технічну підтримку, здійснює обов'язки IT-адміністратора, модератора, «дебрифіра». Виконання цих ролей потребує широкого педагогічного, методичного, технічного досвіду. Велика кількість електронних ресурсів та засобів навчання іноземних мов, використання гейміфікованих засобів націлені на полегшення засвоєння матеріалу та можливість його мобільного використання у будь-який час у зручному для студента місті.

Тому аналіз і систематизація гейміфікованих інструментів навчання та ситуацій їх ефективного використання є подальшим шляхом до розвитку необхідних педагогічних навичок та знання для формування у студентів цифрової компетентності, підвищення їх мотивації, залученості до освітнього процесу та досягнення конкретного навчального результату.

Список використаної літератури:

1. Гейміфікація в освіті. URL: <http://osvitanova.com.ua/posts/2596-heimifikatsiia-v-osviti> (дата звернення: 02.06.2021).
2. Барбер М. Обучающая игра: аргументы в пользу революции в образовании. Москва, 2007. 349 с.
3. Clark D. Does gamification play Pavlov with learners? URL: <http://donaldclarkplanb.blogspot.com/2015/04/does-gamification-play-pavlov-with.html> (дата звернення: 02.06.2021).
4. Tokarieva A. Educational digital games: from theory to practice. Guidelines for teachers. Lap Lambert Academic Publishing. 2019. p. 2
5. Allen V. techniques in teaching vocabulary. Oxford: Oxford University Press, 1983. 136 p.

6. Сергеева Л. Гейміфікація: ігрові механіки у мотивації персоналу. URL: [https://lib.iitta.gov.ua/6072/1/%D0%B3%D0%B5%D0%B9%D0%BC%D0%B8%D1%84%E2%94%82%D0%BA%D0%B0%D1%86%E2%94%82%D1%8F_\(1\).pdf](https://lib.iitta.gov.ua/6072/1/%D0%B3%D0%B5%D0%B9%D0%BC%D0%B8%D1%84%E2%94%82%D0%BA%D0%B0%D1%86%E2%94%82%D1%8F_(1).pdf) (дата звернення: 02.06.2021).
7. Silva R., Rodrigues R., Leal C. Gamification in management education: a systematic literature review. URL: http://www.researchgate.net/publication/334530150_Gamification_in_Management_Education_A_Systematic_Literature_Review (дата звернення: 03.06.2021).
-

Chyzykova I., Tokarieva A. Use of modern gamified teaching means in the context of teaching foreign languages to students of technical and economic specialties

The article is devoted to the study of contemporary gamified means of learning (gamification of the learning process) in modern conditions for students of technical and economic departments of higher educational establishments. Gamification is viewed as one of the means that help to improve the process of language skills formation among students of technical and economic specialties with the help of gamified elements. The article presents a general definition of the term "gamification" and also discusses basic data of gamified means usage in nongame areas, where gamified elements are applied in order to motivate students or to supply them with new ideas; moreover, to create a dialogue between players; to motivate students to explore and obtain better results. The examples of gamification implementation in the learning process in world practices are also presented in the article. Different gamified means (platforms or separate games) are analyzed and the advantages and disadvantages of gamification in the learning process are identified. Based on the data obtained, the usefulness and the necessity of games usage in learning process are proved as totally increasing students' interest at the lessons where foreign languages are studied. Gamification also diversifies the learning process and raises the level of new information processing, helps to revise already learnt material, incorporates individual needs and aims of students by means of play, competitions, bonuses, rating, score systems, etc.

The analysis of the main scientific works and views on the question of gamification in the foreign and domestic scientific discourse proves that the creation of additional educational incentives adds motivation to students in the process of learning and works as a necessary and effective tool. The use of gamified means in the context of foreign language studying by increasing the level of motivation and autonomy of students makes it possible for the latter to feel the direct connection between the material learnt and the real contexts of its usage.

Key words: gamification, learning process, game technologies, game, foreign language.