

РОЗДІЛ 7. ТЕОРІЯ І МЕТОДИКА ВИХОВАННЯ

ГЕЙМІФІКАЦІЯ ЯК ЗАСІБ АКТИВІЗАЦІЇ ПІЗНАВАЛЬНОГО ІНТЕРЕСУ СТУДЕНТІВ ДО ВИВЧЕННЯ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ

GAMIFICATION AS A MEANS OF ACTIVATING THE COGNITIVE INTEREST OF STUDENTS IN LEARNING A FOREIGN LANGUAGE

У статті розглянуто потенційні можливості та особливості використання методу «гейміфікація» як засобу активізації пізнавального інтересу студентів до вивчення іноземної мови. Наведено статистичні дані проведеного у 2020 р. дослідження аналітичною компанією «DFC Intelligence» щодо захоплення сучасної молоді іграми. Здійснено аналіз ключового поняття дослідження «гейміфікація» з погляду різних наукових підходів. Акцентовано увагу на важливості використання інтерактивних елементів та розваг із метою підвищення рівня дофаміну, ендорфінів та оксигену, що сприяє підвищенню концентрації до навчання та кращому запам'ятовуванню вивченого матеріалу. Окреслено функції використання ігор на практичних заняттях з іноземної мови (навчальна, інформаційна, формуюча, комунікативна, мотиваційна, орієнтуюча, коригуюча, компенсаторна та стимулююча). Здійснено класифікацію ігор за навчальною метою. Визначено їх мету та завдання. Обґрунтовано технології їх використання під час проведення практичних занять з іноземної мови. Наведено приклади граматичних, лексичних, орфографічних, фонетичних та творчих ігор, які доцільно використовувати на практичних заняттях з іноземної мови з метою активізації пізнавального інтересу студентської молоді. Наведено фрагменти авторської технології використання інтерактивних ігор («Roll the dice and make a question», «M&M's activity», «Same or different», «Rebuses», «Break the code»), спрямованих на вивчення лексичних одиниць, граматичних та орфографічних навичок, аудіювання та закріплення вивченого матеріалу. Доведено, що проведення практичних занять з іноземної мови з використанням ігрових форм сприяє особистісно-орієнтованому формуванню і вдосконаленню іншомовних комунікативних умінь і навичок студентів; розширенню пізнавальної діяльності; активній роботі студентів, їх самонавчанню; підвищенню вмотивованості студентської молоді до вивчення іноземної мови тощо.

Ключові слова: гейміфікація, іноземна мова, ігри, пізнавальний інтерес, Web-сервіси.

The potential possibilities and peculiarities of using the method of gamification as a means of activating students' cognitive interest in learning a foreign language are considered in the article. The statistics of the study conducted in 2020 by the analytical campaign «DFC Intelligence» on the fascination of modern youth with games are presented. Their analytical analysis was performed. An analysis of the key concept of the study «gamification» in terms of different scientific approaches. Emphasis is placed on the importance of using interactive elements and entertainment to increase the level of dopamine, endorphins, and oxygen, which in turn helps to increase concentration before learning and better memorization of the material studied. The functions of using games in practical classes in a foreign language (educational, informational, formative, communicative, motivational, orienting, corrective, compensatory, and stimulating) are outlined. The classification of games by educational purpose is carried out. Their purpose and tasks are defined. The technologies of their use during practical classes in a foreign language are substantiated. Examples of grammatical, lexical, spelling, phonetic and creative games are given, which should be used in practical classes in a foreign language in order to enhance the cognitive interest of student youth. Fragments of the author's technology of using interactive games («Roll the dice and make a question», «M & M's activity», «Same or different», «Rebuses», «Break the code») aimed at studying lexical units, grammatical and spelling skills, listening and consolidation of the studied material. It is proved that conducting practical classes in a foreign language with the use of game forms, promotes personality-oriented formation and improvement of foreign language communication skills and abilities of students; expansion of cognitive activity; active work of students, their self-study; increasing the motivation of student youth to learn a foreign language, etc.

Key words: gamification, foreign language, games, cognitive interest, Web-services.

УДК 373.2.016:811.111]:004.77
DOI <https://doi.org/10.32843/2663-6085/2021/42.43>

Бровко К.А.,
докт. філософії,
ст. викладач кафедри іноземних мов
і методик їх навчання
Київського університету імені Бориса
Грінченка

Постановка проблеми у загальному вигляді.

Активні трансформаційні зрушення, що відбуваються в системі вищої освіти України, вимагають пошуку та використання нових форм, методів та технологій викладання і навчання з метою активізації пізнавального інтересу студентів до вивчення іноземної мови. Означене зумовлює культивування гейміфікації як одного з найефективніших засобів активізації пізнавального інтересу студентів до вивчення іноземної мови.

Адже проведення практичних занять з іноземної мови з використанням ігрових форм сприяє особистісно-орієнтованому формуванню й удосконаленню іншомовних комунікативних умінь і навичок студентів; розширенню пізнавальної діяльності; активній роботі студентів, їх самонавчанню; підвищенню вмотивованості студентської молоді до вивчення іноземної мови тощо.

Тому вивчення, узагальнення та систематизація передових науково-педагогічних практик щодо

використання ігрових форм, які активізують пізнавальну діяльність студентів під час вивчення іноземної мови в ЗВО, є актуальним питанням сьогодення.

Аналіз останніх досліджень і публікацій.

Значна кількість досліджень та науково-педагогічних праць доводить, що використання гейміфікації на заняттях з іноземної мови допомагає значно підвищити мотивацію та пізнавальний інтерес студентів [1; 9]. Ігри корисні тим, що вони заохочують, навчають та дають можливість для практики та закріплення лексики і комунікативних навичок.

Різноманітним аспектам проблеми активізації пізнавального інтересу студентів до вивчення іноземної мови з використанням ігрових форм присвячена значна кількість наукових досліджень, зокрема: гейміфікація в освіті (Е. Авсар, П. Брудер, С. Брулл, К. Вербах, Р. Капонетто, Н. Кравець, С. Переяславська, Л. Самчук, Дж. Стаальдуйнен, С. Фрейтас та ін.); гейміфікація як засіб підвищення мотивації студентів до навчання (К. Бабич, В. Бузько, О. Горбань, Л. Жубак, Д. Кларк, К. Мехед, Ю. Слободюк, Ш. Янг та ін.); гейміфікація в навчанні іноземних мов (Т. Головатенко, Л. Зеленська, С. Кожушко, А. Соломаха, В. Тарнопольський та ін.).

У контексті нашого дослідження заслуговує на увагу розроблена у 2015 році канадським науковцем Ш. Янгом рольова онлайн-гра Classcraft, за якою вже навчаються понад 7000 дітей у 25 країнах світу. У грі Classcraft клас або група складається з воїнів, магів і лікарів. Воїни можуть їсти в класі, маги – переміщуватися з лекцій, а лікарі – отримувати підказки на іспитах. Гра, яка нагадує відому рольову гру Dungeons & Dragons, за словами Янга, здатна допомогти відстаючим студентам. Отримані науковцем кількісні результати застосування рольової онлайн-гри Classcraft після декількох місяців засвідчили підвищення середнього балу студентів на 25%, що пов'язано зі збільшенням залученості студентів в освітній процес, викликані трьома факторами: важливими нагородами, безперервним зворотним зв'язком і заохоченням співпраці під час проведення занять [5].

Виділення не вирішених раніше частин загальної проблеми. Особливість нової парадигми освіти полягає в переорієнтації системи освіти загалом та вищої освіти зокрема на врахування потреб молоді шляхом інтеграції ігор та їхніх принципів у систему навчання, що вказує на небайдужість педагога до захоплення та інтересів сучасного покоління. Адже на практиці процес залучення молоді слід будувати на задоволенні її реальних потреб, враховуючи формат, який формує цікавість, змагальність, нові контакти. Саме такий підхід у використанні гейміфікованих акселераційних програм для залучення молоді (цифри, кейси, інсайти) є найбільш дієвим під час вивчення іноземної мови.

Мета статті полягає у вивченні гейміфікації освітнього процесу як засобу активізації пізнавального інтересу студентів до вивчення іноземної мови.

Виклад основного матеріалу. Друга половина ХХ – початок ХХІ ст. знаменується епохою розвитку ІКТ, а також укорінення тренду геймерства, хакерства та блогерства як молодіжної субкультури, частка яких становить понад 3,1 млрд людей із загальної кількості населення планети. Із появою прихильників комп'ютерних ігор дедалі більше зростає сегмент споживачів, які грають в ігри на смартфонах, комп'ютерах, ігрових приставках та планшетах.

Означене підтверджується кількісними результатами проведеного у 2020 р. дослідження аналітичною компанією «DFC Intelligence» [3]. Станом на середину 2020 р. близько 40% світового населення грають в ігри у тій чи іншій формі. Такий світовий тренд актуалізує проблему використання гейміфікації в інших сферах, особливо в освіті та науці.

Корисність та значущість використання ігрових технологій під час проведення практичних занять з іноземної мови підтверджується також її функціональним спрямуванням, що має не тільки навчальну функцію, але й інформаційну, формуючу, комунікативну, мотиваційну, орієнтуючу, коригуючу, компенсаторну та стимулюючу [2; 4].

У контексті досліджуваної проблеми доцільно розкрити сутність ключового поняття дослідження «гейміфікація», а також розкрити його витоки.

Справжню популярність гейміфікація здобула в 2010 р. завдяки прикладам, які наочно продемонстрували характер і ефективність явища в дії, і була інтегрована у численні різноманітні структури та представлена широкій аудиторії [6].

Існує безліч трактувань поняття «гейміфікація», але всі вони зводяться до використання ігрових технологій у неігрових ситуаціях.

Дослідниця Д. Вілліс [9] у своїх наукових доробках зазначає, що інтерактивні елементи та розваги підвищують рівень дофаміну, ендорфінів та оксигену – всі ці елементи допомагають у підвищенні концентрації та сприяють кращому запам'ятовуванню вивченого матеріалу. Аналіз її досліджень доводить, що позитивні емоції, які приносять ігри, сприймаються студентами як мотивація для відвідування занять та розвитку власних навичок.

На думку К. Каппа [7], гейміфікація – це використання принципів ігрової механіки, естетики і мислення для того, щоб залучити слухачів до освітнього процесу, підвищити мотивацію, активізувати навчання і вирішити проблеми.

Науковець Е. Джо Кім [8] вважає, що гейміфікація – це використання ігрових технологій з метою перетворення завдань на більш захопливі та цікаві. Під гейміфікацією слід розуміти спосіб застосування ігрових механік у неігрових ситуаціях для досягнення певної мети.

Класифікація ігор за навчальною метою

Види ігор за навчальною метою	Мета / завдання / сутність пізнавального інтересу студентів	Каталог ігор
Граматичні	<ul style="list-style-type: none"> – навчають вживання мовних зразків, що містять певні граматичні труднощі; – створюють природну ситуацію для використання мовленевого зразка; – розвивають мовну активність та самостійність студентів; – допомагають закріпити нові ГО 	<ul style="list-style-type: none"> – «Roll the dice and make a question» – «Describing photo» – «Find the stranger» – «Taboo» – «Correct the teacher»
Лексичні	<ul style="list-style-type: none"> – тренування у використанні лексичних одиниць; – активізують мовно-розумову діяльність; – розвивають мовну реакцію; – ознайомлюють із сполученням слів; – – допомагають закріпити нові ЛО 	<ul style="list-style-type: none"> – «Встигни за 60 секунд» – «How would you feel if....?» – «My feelings monster» – «Snowball» – «Bingo!» Гра «Лексичне лото» – «M&M`s activity» – «I spy» – «Ask me»
Фонетичні	<ul style="list-style-type: none"> – навчають розуміння змісту одноразового висловлювання; – навчають виділяти головне в потоці інформації та розпізнавати окремі мовні зразки і сполучення слів у потоці мовлення; – розвивають слухову пам'ять; – розвивають слухову реакцію 	<ul style="list-style-type: none"> – «A story from my life» – «Missing vowels» – «Rhyming Race» – «Same or different»
Орфографічні	<ul style="list-style-type: none"> – формування навичок усвідомлення місця літери у слові; – перевірка засвоєння орфографії в межах вивчення лексичного матеріалу; – формування словотворних та орфографічних навичок 	<ul style="list-style-type: none"> – «Creating» – «Rebuses» – «Where is the logic?» – «Word-search grid» – «Лейблінг» – «Running dictation» – «Scrabble»
Творчі (рольові, ігри-драматизації, ділові)	<ul style="list-style-type: none"> – тренують у вживанні різноманітних граматичних явищ; – тренують усі види мовної діяльності; – вправлення у техніці ведення розмови іноземною мовою; – активізують мислення студентів; – вправляють у вимові; – розширюють кругозір студентів, збуджують інтерес до набуття іншомовної комунікативної компетентності 	<ul style="list-style-type: none"> – «Create a story» – «Simon says» – «Change the chant» – «Roleplay» – «Mafia» – «Dixit» – «Who am I?» – «Remake the movie» – «Call my bluff» – «Guess» – «Break the code»

marvelous me

Tell the table about yourself based on which color m&m you pull out of your bag

 What's your name?	 What can you do?
 How old are you?	 What's your favourite sport?
 What is your favourite colour?	 What's your favourite game?



Рис. 1. Приклад використання гри «M&M`s activity»

Оскільки означене дослідження відображає власний ефективний досвід автора з активізації пізнавального інтересу студентів до вивчення іноземної мови, на нашу думку, доцільним є здійснення класифікації ігор за навчальною метою, а також обґрунтування технології їх використання під час проведення практичних занять з іноземної мови (таблиця 1).

Розглянувши класифікацію ігор за навчальною метою, слід навести декілька прикладів кожної із зазначених вище видів ігор та зупинитися на технології їх використання під час проведення занять з іноземної мови.

Цікавою граматичною грою є «Roll the dice and make a question». Студентам пропонується тематичний напрям та шість пронумерованих Question Words (1. Who?; 2. Why?; 3. Where?; 4. When?; 5. What?; 6. How?), з використанням яких вони мають задати питання своєму опоненту. Завдання полягає в тому, щоб студент кинув кубик і склав запитання, після чого вибирає, хто на нього відповідатиме. Для онлайн-версії можна скористатися сервісом PiliApp.

Чудовим прикладом лексичної гри слугує «M&M`s activity» (рис. 1), яка поєднує в собі також риси фонетичної, граматичної та творчої ігор. Для гри потрібно підготувати мішечки з різнокольоровими цукерками M&Ms або Skittles та картки із питаннями, які будуть розподілені за категоріями. При цьому кожна з категорій має градацію за певним кольором (наприклад: Work (red), Life style (green), Entertainment (yellow), Education (orange), Family (blue)). Студенти розподіляються на дві команди, кожен гравець із команди по черзі витягає цукерку і залежно від її кольору вибирає картку відповідного кольору та надає розгорнуту відповідь на одне із запитань, які зазначені на картці: «What is your dream job?» (red); «Do you

follow any specific diet?» (green); «How do you usually spend your free time?» (yellow); «Do you get along with your relatives?» (blue) тощо. До того ж кожна з команд має свого капітана, який може допомагати гравцю, даючи при цьому усього три підказки за всю гру. Виграє та команда, яка надасть найбільшу кількість повних та розгорнутих відповідей.

З метою розрізнення звуків у вимові доцільно використовувати гру «Same or different», яка є в доступі на багатьох навчальних платформах: Cambridge English, British Council, Real English тощо. Гра пропонує розрізнити схожі за звучанням слова, але різні за значенням (наприклад: sit [sɪt] or seat [si:t]) (рис. 2).

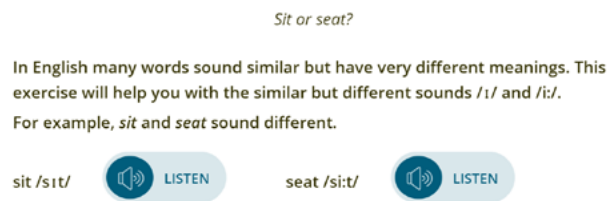


Рис. 2. Приклад завдань до гри «Same or different»


Для практикування орфографічних навичок доцільно використовувати англійські ребуси, які можна створювати за допомогою онлайн-сервісу генерації ребусів Rebus1.com. Ребус генерується на основі введеного користувачем слова (рис. 3).

Прикладом захопливої творчої гри слугує «Break the code». Студентам пропонується цифровий код, де кожна окрема цифра відповідає певній літері. Створивши питання за вибраною темою, слід згенерувати на них відповіді з використанням таємного коду (рис. 4). Той, хто першим відгадає закодовані слова, отримає додатковий бонусний бал за роботу на практичному занятті.



Рис. 3. Приклад використання сервісу Rebus1.com: на основі топіку «Sports»

Some facts
about me!



Break the code:

26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m
13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z

1. The hobby that I could never give up is (8-11-12-9-7)
2. My worst habit is (25-22-18-13-20-15-26-7-22)
3. The thing I find most attractive in a person is (25-9-26-18-13)
4. I mostly listen to (9-12-24-16) music
5. I have visited (22-18-20-19-7) countries in my life

Рис. 4. Приклад використання гри «Break the code» на основі топіку «Some facts about me»

Висновки. Підсумовуючи, слід зазначити, що використання гейміфікації на практичних заняттях з іноземної мови сприяє підвищенню рівня володіння англійською мовою студентів, дає змогу реалізувати принципи доступності навчання, сприятливого емоційного фону, оптимізації освітнього процесу, індивідуального підходу в навчанні, а також створює міцне підґрунтя для активізації пізнавального інтересу студентів, самонавчання і саморозвитку, формування умінь працювати в команді, навичок комунікації та кооперації. Мотивація разом з ігровими механіками, інтерактивністю, зворотним зв'язком та кооперативними завданнями створює інтерес до залучення у процес навчання, а також допомагає здобувачам освіти краще засвоїти та використовувати на практиці вміння володіння англійською мовою.

Наприкінці відзначимо, що граматичні ігри слугують «плацдармом» до активного мовлення студентів через використання граматичних конструкцій в активному мовленні; лексичні ігри продовжують «будувати» фундамент мови; фонетичні ігри використовують для корекції вимови на етапі формування мовних умінь та навичок; орфографічні ж ігри мають на меті засвоєння правопису вивченої лексики.

Перспективи подальших розвідок полягають в експериментальній перевірці впливу гейміфікації на підвищення рівня пізнавального інтересу та вмотивованості студентів до навчання англійської мови під час практичних занять з іноземної мови.

БІБЛІОГРАФІЧНИЙ СПИСОК:

1. Горбань О., Малецька М. Відеоігри як засіб підвищення мотивації студентів. *The Modern Higher Education Review*. 2019. № 4. С. 66–74.

2. Зеленська Л., Ковінько К. Гейміфікація як метод навчання здобувачів вищої освіти англійської мови. *Засоби навчальної та науково-дослідної роботи*. 2019. Вип. 52. С. 21–35.

3. Офіційний сайт «DFC Intelligence». URL: <https://www.dfciint.com> (дата звернення: 15.12.2021 р.).

4. Палецька-Юкало А. Використання методу комунікативних завдань для формування іншомовної лексичної компетентності на основі автентичних художніх творів. *Педагогічні науки: теорія, історія, інноваційні технології*. 2019. № 2 (86). С. 81–90.

5. Alsawaier R. The Effect of Gamification on Motivation and Engagement. *The International Journal of Information and Learning Technology*. 2018. № 35 (1). С. 56–79.

6. Bevins K. & Howard C. Game Mechanics and Why They Are Employed: What We know About Gamification So Far. *Issues and Trends in Educational*. 2018. № 6 (1). С. 1–21.

7. Kapp K.M. The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education. *Bloomsburg: John Wiley & Sons*. 2012.

8. Kim A.J. Community building on the web: Secret strategies for successful online communities. *Berkeley: Addison-Wesley Longman Publishing Co., Inc*. 2000. URL: https://www.researchgate.net/publication/221581355_Towards_a_design_theory_for_online_communities (дата звернення: 15.12.2021 р.).

9. Willis D., Willis, J. Doing task-based teaching. Oxford : Oxford University Press., 2007. 52 p.

10. Yu-kai Chou Gamification & Behavioral Design. 2019. URL: <http://yukaichou.com/gamification-examples/octalysis-complete-gamification-framework> (дата звернення: 15.12.2021 р.).