

Ольга САПРИКІНА,
*старший викладач кафедри
суспільно-гуманітарної освіти
Рівненського ОІППО*

ГЕЙМІФІКАЦІЯ ЯК ВАЖЛИВИЙ ЕЛЕМЕНТ СУЧАСНОЇ МЕТОДИКИ НАВЧАННЯ ІНОЗЕМНИХ МОВ

Стратегічною метою впровадження Концепції «Нова українська школа» є формування компетентностей здобувачів освіти, необхідних для їхньої успішної самореалізації в суспільстві. Однією із ключових компетентностей, які потрібно сформувати, є володіння іноземною мовою на рівні вільного спілкування.

У сучасному розумінні освітній процес розглядається як процес взаємодії між учителем і учнями, учнями між собою, як процес ведення діалогу з метою залучення здобувачів освіти до засвоєння певних знань та удосконалення відповідних навичок і вмінь. Педагоги за цієї умови повинні використовувати різноманітні методи та підходи, що дозволяють здобувачам освіти бути активними учасниками навчального процесу. Неабияку роль в означеному контексті відіграє активне навчання, зокрема застосування ігор як привабливих сучасних освітніх практик. Така тенденція призвела до виникнення нового поняття – гейміфікація, що передбачає забезпечення реалізації досить складних завдань привабливим, цікавим, захоплюючим способом.

Ідея означеної інноваційної технології полягає в тому, щоб зробити процес навчання більш цікавим та, що досить важливо, мотивувати до нього учнів. Гра – це ідеальне навчальне середовище із передбаченим дозволом на помилку, що спонукає мислити нестандартно і розвиває самоконтроль.

Загалом термін «гейміфікація» походить від слова «*gamification*», «*game*» (*гра*), а поняття «*ед'ютейнмент*» – від англійського слова «*education*» (*освіта*) і «*entertainment*». Гейміфікація або ігрофікація – це використання окремих елементів ігор у неігрових практиках. За Саленом і Циммерманом, гра є системою, в котрій гравці задіяні у вирішенні штучного конфлікту, що визначається правилами та має своє вираження у кількісному результаті. Від інших ігрових форматів гейміфікація відрізняється тим, що її учасники орієнтовані на ціль своєї реальної діяльності, а не на гру як таку. Ігрові елементи в означеній площині інтегруються до реальних ситуацій із метою мотивації конкретних форм поведінки в заданих умовах.

Гейміфікація в навчанні – це застосування ігрових правил, що популярні в сучасних онлайн-іграх, для мотивації учнів і досягнення реальних освітніх цілей у процесі вивчення навчального предмета.

Відмінними рисами ігрових елементів в освітньому процесі є:

- негачийний зворотний зв'язок;
- застосування веселощів;
- збільшення кількості завдань та їх ускладнення;
- розвиток майстерності;

- поява індикаторів прогресу (наприклад, через значки / таблиці лідерів);
- наявність соціального зв'язку;
- можливість управління гравцем.

Урок, що передбачає деякі із перерахованих вище елементів, можна розглядати як «гейміфіковане» заняття. Кращі комбінації, що створюють стійку взаємодію, враховують унікальні потреби учнів. Крім того, найефективніші системи гейміфікації використовують додаткові елементи, зокрема зв'язок з іншими «гравцями»-учнями, що загалом дозволяє приділити увагу інтересам усіх здобувачів освіти.

Важливо зазначити, що гейміфікація – це не створення повноцінної гри, а тільки використання певних її елементів. Завдяки цьому забезпечується більша відповідність бажаних цілей. Іншими словами – за рахунок гри нудні завдання стають цікавими, бажаними, а складне – простим.

Використання прийомів гейміфікації на уроках іноземної мови сприяє активізації навчальної діяльності здобувачів освіти, формуванню стійкого інтересу до предмета та вдосконаленню рівня їхніх знань і вмінь.

Із метою впровадження гейміфікації в урок передусім необхідна захоплююча історія. Для цього потрібно визначити мету, розподілити ролі між учнями, а також придумати випробування і правила ігрового світу. Задля досягнення оптимального результату слід поступово нарощувати складність випробувань у досліджуваному процесі, створювати менше конкуренції, однак більше командної роботи. В означеному процесі слід використовувати такі ігрові елементи: завдання, шанс, змагання, співробітництво, зворотний зв'язок, накопичення ресурсів, винагороди, угоди, ходи, стан перемоги.

Метою гри є привернути увагу учнів до освітнього процесу та забезпечити процес засвоєння не тільки нового матеріалу, але й закріплення вивченого. Ігрові елементи можна застосовувати на етапах *warming up*, *lead in*, *vocabulary or grammar presentation*, *vocabulary or grammar practice*. Крім того, одна гра може одночасно передбачати вивчення як лексичного, так і граматичного та фонетичного матеріалів.

Для успішного впровадження гейміфікації пропонуємо задіяти інструкцію з побудови ігрової системи одного із провідних експертів в галузі гейміфікації Кевіна Вербаха. У публікації «*For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*» Кевін Вербах разом зі співавтором Деном Хантером подає шість кроків з упровадження гейміфікації. Розглянемо більш ґрунтовно ігрові механізми запропонованих кроків.

1-й крок: встановлення цілей гейміфікації.

Мета має відповідати аббревіатурі SMART (Specific Measurable Achievable Relevant Time-bound).

Цілі мають бути:

- конкретними (specific);
- вимірюваними (measurable);
- досяжними (achievable);
- актуальними (relevant);

– обмеженими в часі (мати термін досягнення (time-bound)).

Завдання гейміфікації повинні містити зазначені характеристики та керуватися поставленими цілями відповідно до кожного елемента системи.

2-й крок: визначення цільової поведінки гравців. Поведінка повинна бути продуманою для кожного з учасників системи гейміфікації. Необхідно виконати опис всіх ланцюжків дій кожного із гравців, що в подальшому становитиме основу проектування системи. На цьому етапі потрібно відповісти на такі запитання:

- Що повинні зробити гравці (учні)?
- Як це виміряти?
- Як це сприяє досягненню мети?
- Як діє зворотний зв'язок?

3-й крок: виконання опису гравців. Образи гравців мають бути чітко визначеними. Опис різних типів гравців, з обдуманною мотивацією щодо виконання дій, визначених на кожному з етапів.

4-й крок: розробка структури системи гейміфікації. У К. Вербаха і Д. Хантера структура ігрової системи має такі рівні:

– мікрорівень – цикли залучення. Це ланцюжки «мотивація до дії – дія – зворотний зв'язок».

Мотивація гравця (учня) до дії, виконання дії, отримання зворотного зв'язку від системи (у вигляді нагород або інших подій, які є реакцією системи на дії гравця). На етапі зворотного зв'язку заохочення школяра до здійснення наступної дії (наприклад, за допомогою закликів до дії, прийомів управління мотивацією);

– макрорівень – «подорож гравця». Подання захоплюючої історії, на якій ґрунтується система гейміфікації. Поетапність завдань із безлічі циклів залучення за наперед розробленим сценарієм.

5-й крок: упровадження механізмів гейміфікації та забезпечення гравцям відчуття успіху та задоволення. Сам процес гри має бути приємним заняттям, розвагою.

6-й крок: обрання інструментів. Використання інформаційних технологій для роботи ігрової системи, реалізації процесу гейміфікації, задіяння хмарних технологій, гаджетів, мобільних застосунків, електронно-цифрових пристроїв, підготовлених на попередніх етапах

Ігрові технології можуть використовуватися на будь-яких етапах уроку:

- викладу нового матеріалу;
- автоматизації використання матеріалу на практиці;
- закріплення отриманих знань;
- перевірки засвоєння інформації.

Отже, гейміфікація, без сумніву, має неабиякий потенціал щодо позитивного впливу на результативність навчального процесу. Означена освітня технологія стрімко розвивається та є одним із ключових трендів сучасної освіти. Крім того, гейміфікована діяльність має можливість урізноманітнити навчальний процес, внести в нього елемент розваг, формувати в здобувачів освіти інтерес до знань, розвиток навчальної мотивації та ініціативи. Спектр

застосування гейміфікації в освіті є досить широким, що дозволяє стверджувати про її перспективність як одного з актуальних напрямів розвитку сучасних освітніх технологій.

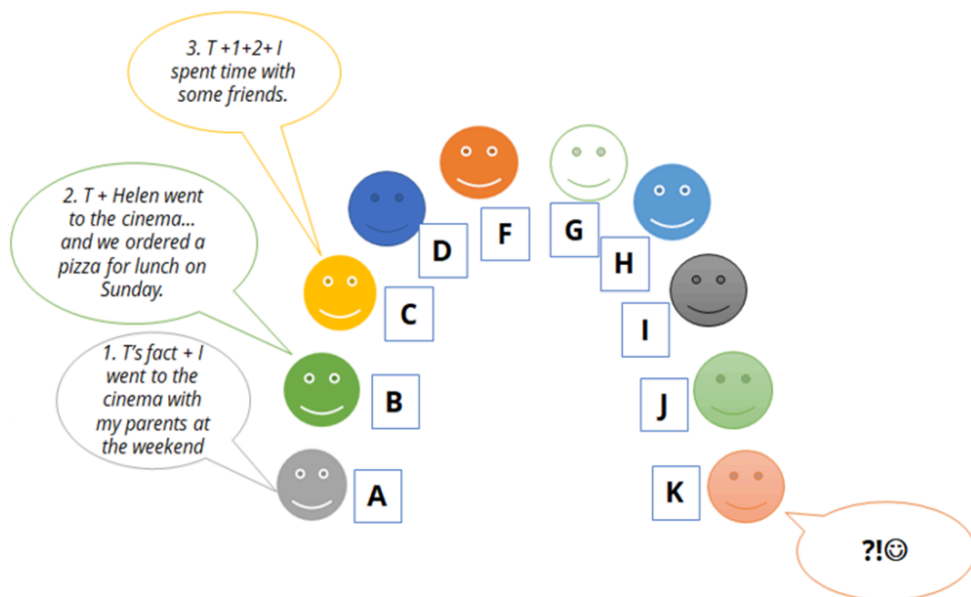
СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Гейміфікація. *Вікіпедія* – вільна енциклопедія: вебсайт. URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/Гейміфікація> (дата звернення: 11.02.2022).
2. Державний стандарт початкової освіти : затверджений Постановою Кабінету Міністрів України від 21.02.2018 № 87. URL: <https://www.kmu.gov.ua/ua/npras/pro-zatverdzhennyaderzhavnogo-standartu-pochatkovoyi-osviti> (дата звернення: 10.02.2022).
3. Ільченко О. В. Використання web-квестів у навчально-виховному процесі. URL: http://osvita.ua/school/lessons_summary/edu_technology/30113/ (дата звернення: 11.02.2022).
4. Левин М. Как технологии изменяют образование : пять главных трендов. URL: <http://www.forbes.ru/tehnobudushchee/82871-kak-tehnologiiizmenyayutobrazovanie-pyat-glavnyh-trendov> (дата звернення: 09.02.2022).
5. Herger M. Enterprise Gamification (Геймификация). *Coursera. University of Pennsylvania, Philadelphia*. 2017. URL: <http://enterprise-gamification.com/index.php/de/blog/4-blog/79-the-gamification-tipping-point> (дата звернення: 11.02.2022).

Додатки

Snowball game

Додаток 1



себе: можливо, про
не weekend) або про
ісе) – це може бути

ості змінюючи деякі
одає факт про себе.
гуватися на те, що
о конкретної мовної

є. Звісно, учень J
і повертатися назад.
вже розслабився і
ого моменту. Такий

«сюрприз» можна робити 2-3 рази за гру.

Насамкінець учителю необхідно повторити факти про всіх учнів. Зазвичай це вражає дітей і формує у них розуміння того, що вони важливі для вчителя, що він/вона цікавиться їхнім життям.

Якщо цей вид роботи проводиться вперше, краще виконувати його всім класом. Надалі, коли всі все зрозуміють, можна об'єднати клас у групи по 6-8 учнів.

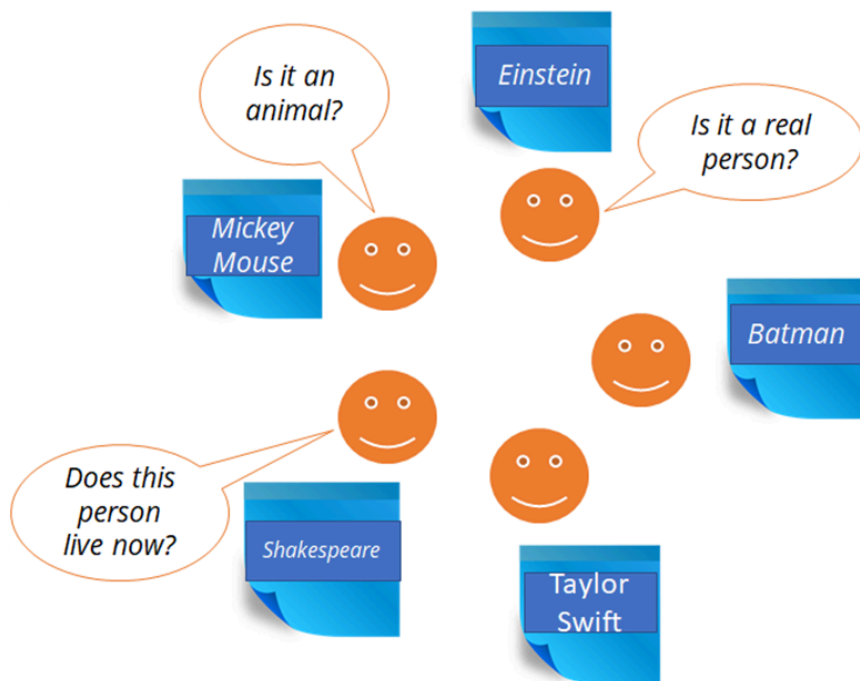
Учитель розпочинає з власного прикладу, розказує про те, чого він (вона) ніколи у житті не робив (не робила): «I've never been to Egypt (eaten sushi, ridden a bicycle etc)». Учні, які мають відповідний досвід, тобто були у Єгипті, куштували суші чи каталися на велосипеді, мають зігнути один палець. Важливо! Приклад учителя, так само як і подальші речення учнів, мають бути правдивими, інакше гра втрачає свою комунікативну цінність.

Далі учні працюють у групах, по черзі продовжуючи речення «I've never...».

Той, хто зігнув усі п'ять пальців однієї руки, на жаль, вибуває з гри. Активність продовжується, доки не залишиться лише один учасник або доки учням не стане надто важко пригадати ще щось, чого вони не робили.

Додаток 4

20 Questions



людини, героя фільму, или аркушів один одного. по команді за допомогою ю у них на спині.

ясано на спині, ставлячи ги «Так» або «Ні». Перед питань: «Is it an animal (a oes it (he/she) help people

римує відповідь на нього. овж гри дітям необхідно

оя, але ж гру можна