

О. В. Кречотеньстарший викладач кафедри іноземних мов
Сумського національного аграрного університету**О. П. Березняк**старший викладач кафедри іноземних мов
Сумського національного аграрного університету

СУЧАСНІ КОНЦЕПЦІЇ ГЕЙМІФІКАЦІЇ ВИВЧЕННЯ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ В НЕЛІНГВІСТИЧНОМУ УНІВЕРСИТЕТІ

Стаття присвячена новим тенденціям в навчальному процесі вивчення іноземних мов в університетському середовищі. Мова йде про гейміфікацію як інтеграцію педагогічних та професійних аспектів для створення сучасного курсу іноземної мови. Автори вважають гейміфікацію ідеальним засобом підвищення мотивації студентів нелінгвістичних вищих навчальних закладів та покращення навичок володіння мовою. Основна мета даної роботи полягає у висвітленні теоретичних основ та базових концепцій щодо гейміфікації курсу іноземної мови, а також запропонувати алгоритм створення педагогом власного гейміфікованого курсу в нелінгвістичному університеті, орієнтованого на існуючі дидактичні та теоретичні підходи. Автори визначили основні терміни та елементи гейміфікації. Як свідчить назва, у статті проаналізовані сучасні концепції та методи вивчення іноземних мов на основі принципів гейміфікації, що дозволить модернізувати курс вивчення іноземної мови нелінгвістичного університету. Відповідно до теорії співвідношення активного і пасивного сприйняття матеріалу, був представлений механізм гейміфікації. Проаналізовано сучасні наукові публікації українських і зарубіжних дослідників, визначено нові напрямки наукового пошуку. Зокрема, увага зосереджена на деяких особливостях гейміфікації навчального процесу. Здійснений аналіз дозволив визначити три типи гейміфікації: механічну, динамічну і цифрову. Кожен тип відрізняється специфічними характеристиками та особливим інструментарієм. На основі існуючих наукових досліджень визначено нові напрямки розвідок. З'ясовано особливості оцінювання студентів, базові інструменти, складові процесу гейміфікованого курсу. Визначено різницю між термінами «ігрові технології» та «гейміфікація». Відповідно до п'ятикрокової моделі створення курсу, орієнтованого на гейміфікацію, запропоновано алгоритм підготовчої роботи. Стаття містить інформацію про перспективи дистанційного навчання з використанням базових концепцій гейміфікації. Неможливо не визнати, що сучасні студенти є людьми, залежними від гаджетів, тому використання цифрових гейміфікованих платформ вважається перспективним. Що стосується перспектив продовження досліджень, наголошується на можливості розробки практичних гейміфікованих курсів з англійської, французької та інших мов саме для нелінгвістичних університетів.

Ключові слова: ігрові технології, гейміфікація, нелінгвістичні університети, методи викладання, мовні навички.

Постановка проблеми. Інтеграція іншомовних педагогічних та фахових складових навчального процесу нелінгвістичного університету передбачає оволодіння навичками, що забезпечать конкурентоспроможність майбутніх спеціалістів аграрного напрямку в Україні. Новітні технології та підходи до викладання іноземної мови допоможуть сучасному викладачеві університету досягти європейської якості освіти. Звісно, це потребує певних зусиль та переформатування процесу навчання іноземної мови, але мета варта того. Альтернативою традиційним підходам до викладання іноземної мови є гейміфікація процесу навчання, що дозволяє підвищити ступінь мотивації студента до оволодіння професійними навичками, лідерськими якостями та здатністю передавати власні думки іноземною мовою. Необхідність модернізації курсу вивчення іноземної мови

нелінгвістичного університету за рахунок використання ігрових технологій для засвоєння фахових компетенцій визначає актуальність дослідження.

Безсумнівно, гейміфікація має суспільний характер, людина використовує гру в розвиваючому аспекті від народження, навчаючись в освітніх закладах та згодом покращуючи свої професійні навички під час корпоративних тренінгів. Згідно опитуванню, 55% людей віддали б перевагу роботі в кампанії, яка запроваджує ігрову діяльність як шлях підвищення продуктивності [1, с.2]. Ігрові ситуації можуть виникати на інстинктивному рівні, одна людина здатна мотивувати іншу через продуктивну діяльність, розвага може відбуватись через виконання дій [2, с. 79].

Визначаючи сутність гейміфікації в освіті, варто відзначити, що елементи гри опосередковано пов'язані саме з отриманням певних знань,

у випадку нашого дослідження, з іноземної мови або фахових навичок через «пізнавальний інтерес, інтерактивну взаємодію та високий рівень мотивації» [3, с. 245]. Вчені здавна досліджували теорії ігор, а тема використання рольових ігор або ігрових ситуацій у навчанні студентів іноземним мовам з кінця минулого століття була дуже популярна. Комунікативна методика, здавалось, нічого нового не може виявити у викладанні іноземних мов. Одним з завдань цього дослідження є довести протилежне. Гейміфікувати можливо будь-яку рутинну діяльність з низькою мотивацією заради зацікавленості індивіда у виконанні цієї діяльності. Спираючись на таке твердження, процес гейміфікації перетворюється у «перспективний інноваційний засіб підвищення іншомовної компетентності студентів вищої освіти» [4, с. 346].

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Гра споконвіку сприймалась у якості розваги, та лише останнім часом її навчальні можливості для дорослого населення стають об'єктом наукових розвідок. Термін «гейміфікація», що означає «використання гри у неігрових контекстах» [2, с. 78], нам здається більш вдалим стосовно викладання іноземних мов студентам нелінгвістичних спеціальностей, бо є дещо ширшим за значенням від терміну «ігрові технології». Втім, термін, базові принципи та методи гейміфікації походять від досліджень зарубіжних вчених та й стосувались спочатку

лише сфери бізнесу [4, с. 345]. Вони яскраво описані у книзі Майхнера Х.Е. «Корпоративні тренінги» [5]. Теоретичною основою таких тренінгів Х. Майхнер визначив концепцію переваги активного сприйняття інформації. Отже, **пасивна презентація матеріалу** дозволяє зберігати в пам'яті того, хто навчається, від 10% до 50% інформації:

Що ж стосується переваг **активних методів навчання**, в пам'яті зберігається від 80% до 90% матеріалу (рис. 2).

Карл Капп, професор інтерактивних технологій університету Блумсберга, штат Пенсільванія, тлумачить гейміфікацію як використання принципів механіки ігрової діяльності, естетики та ігрового мислення для залучення людей до активного начального процесу, підвищення мотивації та вирішення освітніх проблем [1, с. 10]. Під терміном «механіка» мається на увазі використання загальних ігрових елементів, таких як рівні, бєджі, система балів, часові обмеження тощо. Самого «механізму» замало для ефективної гри, але вона виступає стрижнем процесу гейміфікації. Що стосується ігрового мислення, К.Капп має на увазі процес конвертації будь-якої щоденної рутини, типу оздоровчого бігу, в діяльність з елементами змагання, кооперації, дослідження та оповіді [1, с. 11].

Проблемами гейміфікації займаються і зарубіжні, і вітчизняні дослідники: Ю-Кай Чоу, тайван-

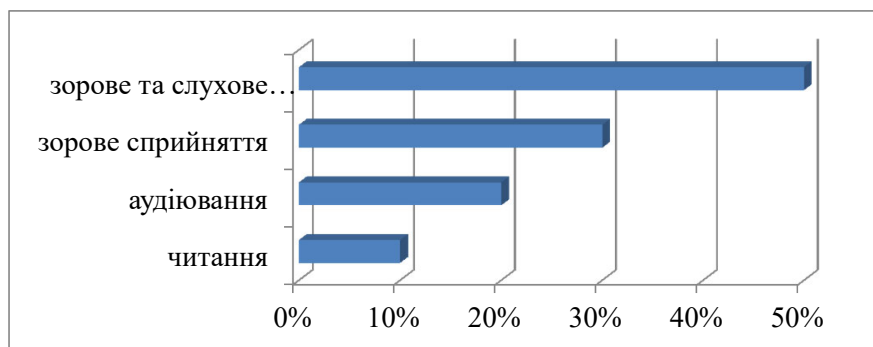


Рис. 1. Відсотки запам'ятовування інформації в залежності від видів пасивної навчальної діяльності (за Х. Майхнером [5])

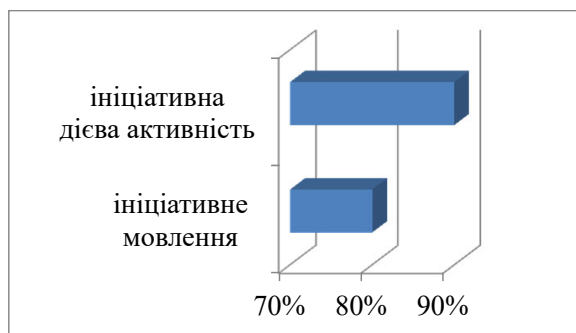


Рис. 2. Відсотки запам'ятовування інформації в залежності від видів активної навчальної діяльності (за Х. Майхнером [5])

сько-американський бізнесмен та вчений, один з засновників теорії гейміфікації, створив систему стимулів мотивації, здатну підштовхнути людину до досягнення певної мети не лише у бізнесі [6], *J. Figuera* визначив навчальні стратегії, елементи та контексти гейміфікованих занять з другої іноземної мови [7]. *И.Реджеки, Р.Мухаджир* присвятили свої дослідження можливостям використання цифрових ігрових технологій у вивченні іноземної мови [8]. Серед українських вчених слід відзначити *О.О.Пасічник*, яка визначила низку підходів до реалізації принципів гейміфікованого навчання під час університетського курсу вивчення іноземної мови [4], *Т.Ю. Шелестову* та *М.В.Ткаченко*, які зробили порівняльний аналіз гейміфікації з іншими видами ігрових технік та запропонували для використання онлайн платформи з елементами гейміфікації [9]. Окремо слід окреслити наукові досягнення українських дослідників *Г. Кутасевич* та *Н. Якубовської* за розвиток теорії використання гейміфікації в оцінюванні студентів. Мова йде про заміну поняття оцінювання знань на оцінювання заради знань [2, с. 79]. Віддаючи належне прогресивним дослідженням даної сфери, не можна не відзначити, що мало уваги приділяється стратегіям гейміфікації курсу іноземної мови саме нелінгвістичних університетів, де відзначається досить невисока мотивація до вивчення іноземної мови, хоч саме майбутні економісти, юристи чи ветеринари мають зрозуміти безсумнівну ефективність таких стратегій. Маючи сильне теоретичне підґрунтя, можливо створити окремі курси або посібники з елементами гейміфікації для оволодіння фаховою іноземною мовою, що буде кроком вперед порівняно з традиційною методикою.

Мета статті полягає у висвітленні теоретичних основ та основних аспектів механізму гейміфікації курсу вивчення іноземної мови в нелінгвістичному університеті.

Виклад основного матеріалу. Завдяки гейміфікації людина по-новому сприймає світ, через «призму ігор» [6, с. 13]. Навчити отримувати від життя позитивний досвід – це першочергове завдання університетського викладача будь-якої спеціалізації, але особливо іноземної мови, бо від бажання спілкуватись з іноземними колегами та вирішувати спільні фахові завдання напряму залежить кар'єра майбутнього спеціаліста.

У *К. Каппа* зустрічаємо дуже простий приклад гейміфікованої вправи: «У вас 10 секунд. Назвіть три країни, що починаються з літери «U». Відлік пішов: десять, дев'ять, вісім, сім, шість,... Не забудьте відповісти на питання, як ви це зробили, чи написали більше, ніж три, чи дивились у довідник у кінці книги... [1, с. 2].

Перш за все, мусимо визначити різницю між ігровою технологією та гейміфікованим заняттям в університеті. За *Н.Онищенко*, ігровою технологією є певна система методів і прийомів роботи педагога, що підпорядковується певній меті та сприяє розвитку особистісних якостей студентів [3, с. 263]. До ігрових технологій автор включає як ділові, так і комп'ютерні ігри. Дозволимо собі не погодитись із точкою зору автора з приводу включення до ігрових технологій комп'ютерних ігор. По-перше, при їх використанні робота педагога мінімізується, по-друге, поняття ігрової технології та гейміфікації схожі, але не тотожні. Головна відмінність гейміфікації від ігрових технологій, за *Т.Шелестовою* та *М. Ткаченко*, те, що реальність не стає грою, незважаючи на використання ігрових елементів та ігрових настанов, а залишається реальністю [9, с. 277].

Спираючись на аналіз досліджень вищевказаних вчених, спробуємо коротко визначити основні типи гейміфікації навчального процесу у *Таблиці 1*.

Слід відзначити окремо важливість гейміфікації оцінювання занять з іноземної мови. Основною

Таблиця 1

Особливості різновидів гейміфікації навчального процесу

	Види гейміфікації		
	Механічна	Динамічна	Цифрова
ХАРАКТЕРИСТИКА	Не передбачено зміни ігрового контенту процесу навчання	Повна зміна контенту, ігровий сюжет за певними правилами	Результативність за рахунок високої мотивації, незалежність від викладача
ІНСТРУМЕНТАРІЙ	Дошка лідерів, бали, рівні, бєджі, значки, нагороди за певні досягнення	Сюжет, сценарій, зворотній зв'язок, емотивний компонент	Спеціальні цифрові застосунки, комп'ютерні ігри, програми тощо.

характерною ознакою гейміфікації курсу можна окреслити використання баджів як засобів мотивації студентів [2, с. 79]. Г. Кутасевич, Н. Якубовська наголошують на важливості їх використання у якості маркера належності до певної групи, рівня або рангу. Студенти збирають бали за виконання різних видів робіт з метою накопичування таких відзнак. Отримання баджу як візуального статусу означає перехід до наступного рівня [2, с. 80]. Такий підхід надає можливість відійти від традиційного оцінювання студентів нелінгвістичних закладів вищої освіти та зберегти позитивні емоції від засвоєння знань.

Компонентами гейміфікованого процесу навчання *J. Figueroa* називає бали (кількісне накопичення за певні види діяльності), баджі (візуальна відзнака за визначену кількість балів), турнірні таблиці (рейтингова успішність групи), діаграми прогресу (демонстрація статусу гравця), графіки виконання (демонстрація результативності), квести (обов'язкові до виконання завдання), рівні (диференціація завдань в залежності від рівня володіння мовою), аватари (візуальна презентація), нагороди (мотивація найкращих). Всі вони мають на меті різні цілі і мають бути адаптовані до конкретного навчального процесу [7, с. 39].

Більшість елементів гейміфікації базується на традиційній освітній психології, відомій поколінням викладачів. Дієве співробітництво у проєктній роботі учасників групи використовуються педагогами здавна. Але, згідно досліджень, результат поліпшується, щойно викладач вживає ключові принципи гейміфікації: змагання, обмеження у часі та зворотній зв'язок. Опитування он-лайн (створене за допомогою Socrative, Kahoot, Quizinière тощо) надає можливість на занятті реалізувати оцінювання з виведенням результатів на екран. Студент отримує мету, завдання зробити якнайшвидше і моральну компенсацію за успішний рейтинг [2, с. 80].

Варто наголосити, що дистанційне навчання відкриває для гейміфікації занять з іноземної мови ще більші перспективи, адже надає можливість поєднувати звук з графікою та з текстовим матеріалом, що, в свою чергу дозволяє «занурити студентів в іншомовне середовище та сприяє формуванню та розвитку іншомовних комунікативних умінь» [4, с. 346]. У якості прикладу можна привести досягнення професора Джонса, який досяг стовідсоткової відвідуваності групи з 300 студентів та їх гарних результатів, започаткувавши вебсайт, де студенти, що змагались у відповідях на питання під час лекцій, могли бачити свій прогрес та свій рейтинг [1, с. 5].

Розробляючи власну модель гейміфікації курсу з іноземної мови, варто взяти до уваги дослі-

дження *J. Figueroa*. Він довів ефективність п'яти-крокової моделі застосування освітньої гейміфікації (розроблену *Huang ma Soman*). Для педагога кожен з цих кроків має бути послідовним та продуманим: *Крок 1.* Розуміння мети аудиторії та контексту навчання. *Крок 2.* Визначення освітніх завдань. *Крок 3.* Структурування досвіду. *Крок 4.* Визначення ресурсів. *Крок 5.* Створення елементів гейміфікації [7, с. 43].

Спробуємо визначити алгоритм гейміфікації курсу іноземної мови у нелінгвістичному закладі вищої освіти. Слід наголосити, що не лише слабка мотивація заважає студентам робити успіхи, але досить різний рівень початкової мовної підготовки. Розробляючи курс, викладачеві варто зробити ряд досліджень не лише мовного рівня, але й емоційного стану, здатності до роботи у групі, лідерських якостей. Визначивши це за допомогою анкетування, вже тоді викладач може розробляти мету гейміфікованого курсу та власне види елементів гейміфікації. Досягнення мети слід поділити на етапи та «індивідуалізувати та специфікувати згідно з рівнем та потребами групи» [4, с. 347]. До проєктування ж самої гри має залучитись певна кількість студентів, особливо ті, яким притаманні лідерські якості з результатів анкетування. Гейміфікувати курс іноземної мови не легко, спершу має бути створено графічне відображення етапів гри, виокремлено правила, обов'язкові до виконання, зроблено систему оцінювання. Наприклад, за коротку правильну відповідь на питання студент отримує 1 бал, за розширену – 2 бали. Певна кількість балів надає можливість перейти на новий рівень. Можна надавати бали за допомогу більш слабкому учаснику. Окремо слід продумати компоненти рольової гри, якщо рівень та бажання студентів дозволяє театралізувати процес вивчення іноземної мови, то заздалегідь має бути продуманий кожен персонаж та дієве супроводження. І нарешті, враховуючи сучасні умови тотальної гаджетизації молоді, можна передбачити використання соціальних платформ або спеціальних програм під час навчального процесу або з метою самостійної роботи. О.О. Пасічник рекомендує використання платформи DuoLingo (www.duolingo.com), що дозволяє засвоювати мову кожен на своєму рівні з можливістю його підвищення. Користувачі засвоюють спочатку лексику, потім граматику, після чого закріплюють знання системою вправ [4, с. 347].

Провівши дослідження з результативності використання DuoLingo у курсі «ГраMATика для писемного мовлення» у 2020 році *I. S. Redjeki ma R. Muhajir* дійшли до висновку, що цей застосунок може оптимізувати засвоєння студентами програмних вимог з англійської мови, посиливши при цьому мотивацію до вивчення на 100%.

Експеримент проходив у Богорському університеті (West Java) протягом 4 днів. 15 різнорівневих студентів працювали над граматичними завданнями у DuoLingo з власних смартфонів під керівництвом дослідників. Спираючись на результати анкетування, 100% студентів підтвердили підвищення мотивації до вивчення іноземної мови, 100% студентів насолоджувались засвоєнням мови, бо це весело, цікаво, просто, сучасно і легко у використанні. 87% вважали, що саме цей застосунок допомагає засвоїти необхідні для вивчення граматики навички, 67% присвячували завданням до 20 хвилин кожен день, інші працювали нерегулярно. 67% погодились використовувати DuoLingo у якості регулярного домашнього завдання, решта ж погодились робити вправи як доповнення до основного завдання [8, с. 76–77].

Для розробки власних гейміфікованих курсів варті уваги відкриті платформи, на основі яких викладач може створити власні інтерактивні ігри, квести, вікторини (Content Generator (<http://contentgenerator.net>), вікторини типу *Jeopardy* на основі платформи Jeopardy Labs (<http://jeopardylabs.com>) [4, с. 347].

Висновки і пропозиції. Підсумовуючи вищесказане, слід окреслити створення гейміфікованих курсів серед першочергових напрямів розвитку освітніх інновацій методики вивчення іноземної мови у нелінгвістичному університеті. Гейміфікація стає тенденцією в он-лайн викладанні та у професійному розвитку педагогів [7, с. 42]. Визначивши теоретичні аспекти гейміфікації іншомовного навчання, стаття надає поштовх до практичних розробок курсів англійської, німецької чи французької мов. Використання ігрових правил має укріпити мотиваційну платформу студентської молоді, їх креативне мислення. Сучасна молодь не мислить життя без блогів, чатів та соціальних платформ, тому місія сучасного викладача іноземної мови – поставити гейміфікацію на службу навчальній меті.

Список використаної літератури:

1. Kapp K. *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for training and education*. John Wiley & Sons: 2012. 336p. URL: https://media.wiley.com/product_data/excerpt/47/11180963/1118096347-61.pdf
2. Кутасевич Г., Якубовська Н. Гейміфікація оцінювання на уроках французької мови. *Актуальні питання суспільних наук та історії медицини*. Спільний українсько-румунський науковий журнал (АПСНІМ). 2021. № 1(29). С. 78–81. DOI 10.24061/2411-6181.1.2021.247
3. Онищенко Н. Застосування ігрових технологій під час викладання педагогічних дисциплін у вищій школі. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2021. Т. 4. № 35. С. 260–267 DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4863/35-4-39>
4. Пасічник О. Гейміфікація процесу навчання іноземної мови студентів закладів вищої освіти. *Педагогічна освіта: теорія і практика* : зб. наук. пр. Кам'янець-Подільський, 2018. Вип. 24(1). Ч. 2. С. 344–349.
5. Майхнер Х.Е. Корпоративные тренинги. М. : ЮНИТИ, 2002. 354 с.
6. Чоу Ю. Геймифицируй это. Как стимулировать клиентов к покупке, а сотрудников к работе. Эксмо, 2016. 400 с.
7. Figueroa J. Using Gamification to Enhance Second Language Learning. *Digital Education Review*. 2015. № 21. P. 32–54. [Accessed: 10/05/2022] URL: <http://greav.ub.edu/der>
8. Redjeki I. S., Muhajir R. Gamification in EFL classroom to support teaching and learning in 21st century. *JEES (Journal of English Educators Society)*. 2021. № 6(1), P. 68–78. DOI <https://doi.org/10.21070/jees.v6i1.882>
9. Шелестова Т.Ю., Ткаченко М.В. Геймификация в процессе обучения иностранному языку. *International Scientific Discussion: Problems, Tasks and Prospects*. «Interconf». № 99. С. 273–285 DOI 10.51582/interconf.19-20.02.2022.032

Krekoten O., Bereznyak O. Modern gamification concepts of foreign language learning in non-linguistic universities

The article defines new tendencies in the universities educational process of teaching foreign languages. It deals with the gamification as the integration of pedagogical and professional aspects in creating modern foreign language game-based course. The authors consider the gamification to be a perfect way to increase the motivation of non-linguistic university students. The main aim of this paper is to highlight the theoretical foundations and basic aspects of the gamification of a foreign language course, as well as to propose an algorithm in order to create a new game-based course at a non-linguistic university focused on existing didactic and theoretical approaches. An effort has been made to identify the basic notions and main elements of the gamification. As the title implies the article describes modern concepts and methods of teaching foreign languages based on principles of gamification. According to the theory of the ratio of active and passive perception, the mechanism of gamification has been formulated. The latest scientific publications of Ukrainian and foreign researchers have been analyzed, some new areas of educational exploration have been determined. In particular, the attention has been focused on some features of the game-based educational process. It has been noted three types of the gamification, such as mechanic, dynamic and digital. Each type is differed by specific characteristics and methods. According to scientific research on this field, new area of exploration

is determined. Some peculiarities of the gamification of students' assessment as well as the components of game-based process and assessment tools have been clarified. The difference between the term "game technologies" and "gamification" has been stressed. According to the five-step model of creating a course focused on gamification, an algorithm of preparatory work has been proposed. The article gives information on distance learning perspectives aimed at using principles of gamification. Recognizing that modern students are gadgets-dependent people, the use of digital gamified learning platforms is considered to be perspective. As for the logical continuation of the present research, the need is stressed to elaborate practical game-based courses in English, French and other languages taught at non-linguistic universities.

Key words: *game technologies, gamification, non-linguistic universities, teaching methods, language skills.*