

УДК 378.014

DOI <https://doi.org/10.32782/1992-5786.2023.89.15>**О. В. Вощевська**

кандидатка педагогічних наук, доцентка,
доцентка кафедри іноземних мов природничих факультетів
Київського національного університету імені Тараса Шевченка

О. І. Степаненко

кандидатка педагогічних наук,
асистентка кафедри іноземних мов
математичних факультетів Навчально-наукового інституту філології
Київського національного університету імені Тараса Шевченка

А. В. Кузнецова

старша викладачка кафедри загальнонаукових, соціальних та поведінкових дисциплін
Одеського інституту ПрАТ «ВНЗ «Міжрегіональна Академія управління персоналом»

СУЧАСНІ КОНЦЕПЦІЇ ВПРОВАДЖЕННЯ ГЕЙМІФІКАЦІЇ ПРИ ВИКЛАДАННІ ФІЛОЛОГІЧНИХ ДИСЦИПЛІН

У статті авторами проведений аналіз поняття «гейміфікація», проаналізовано конкретні приклади впровадження гейміфікації на базі цифрових освітніх платформ в закладах вищої освіти. Під час проведення досліджень використовувалися такі методи: аналіз, контент-аналіз, академічна аналітика. Теоретичними основами дослідження стали наукові праці провідних дослідників та практиків з питань впровадження гейміфікації в освітній процес. Метою дослідження було теоретичне обґрунтування особливостей використання методу гейміфікації в науковому просторі та аналіз специфіки імплементації цього методу в освітній процес при викладанні філологічних дисциплін. Зазначено, що зацікавленість до гейміфікації та ігрового навчання в освіті зросла у всьому світі з вимушеним переходом на дистанційні заняття через пандемію. Встановлено, що гейміфікація – це використання окремих ігрових елементів у неігрових ситуаціях, при цьому ігрові елементи інтегруються в реальні ситуації, щоб мотивувати учасників процесу до певних дій, підвищення візуалізації, мотивації навчання та, відповідно, рівня засвоєння теоретичного матеріалу, тобто зворотного зв'язку зі здобувачем. Авторами, під час проведення практичних занять здобувачам освіти Київського національного університету імені Тараса Шевченка та «Міжрегіональної Академії управління персоналом» Одеського інституту, було запропоновано проходити підсумкові завдання з певних модулів у вигляді гри в Kahoot! та Quizlet. Після чого здобувачі освіти повинні були оцінити якість практичного заняття, рівень набутих знань та необхідність впровадження занять з елементами гейміфікації. Проведене дослідження дозволило констатувати, що у здобувачів освіти підвищилась мотивація до заняття, покращився рівень засвоєння пройденого матеріалу, з'явилась можливість перевірити набуті знання в ігровій формі.

Ключові слова: заклади вищої освіти, цифровізація, гейміфікація, методи викладання, технології, іноземна мова.

Постановка питання в загальному вигляді.

У часи стрімкого розвитку ІТ-технологій заклади вищої освіти повинні створювати належні умови для здобувачів освіти, які вже зі школи мають високий рівень володіння цифровими технологіями. Для молоді покоління зумерів (народилися з 2005 року і вступили до ЗВО в 2022–2023 роках), які виростили на технологіях інтернету та не уявляють життя без нього; мають сторінки у соцмережах із народження та необмежений доступ до інформації, класична вища освіта не може забезпечити достатній рівень компетентності та softskills. Отже, комп'ютерні ігри є альтернативним видом навчання, а отже, мають стати основою освітнього процесу. Не менш важливими причи-

нами для пошуку та впровадження інноваційних методів викладання стали світова пандемія та війна в Україні, розпочата російською федерацією, які змусили заклади освіти переходити на дистанційне та змішане навчання.

Мета дослідження полягає в теоретичному обґрунтуванні особливостей використання методу гейміфікації у науковому просторі; аналізу специфіки імплементації цього методу в освітній процес при викладанні філологічних дисциплін (української та іноземної мови).

Аналіз наукових досліджень. Теоретичні та практичні засади впровадження гейміфікованого процесу навчання всебічно представлені в дослідженнях українських та зарубіжних науков-

ців: М. Барбера, К. Вербаха, Н. Пелінга (одним з перших застосував термін «гейміфікація»), Р. Бартла, А. Мостової, Г. Середи, Н. Головка (дослідниця розглядала ігрові технології як засіб активізації пізнавальної діяльності здобувачі освіти). На думку О. Пасічник, «в ігровій формі людина набуває необхідного досвіду, досліджує межі можливого, отримує право на помилку, адже завжди є можливість почати гру заново. Справжня цінність гейміфікації полягає в тому, що ігровий принцип сприяє створенню усвідомленого досвіду навчання» [1]. За визначенням С. Переяславської та О. Смагіна, «гейміфікація в освіті – це процес поширення гри на різні сфери освіти, який дозволяє розглядати гру як метод навчання і виховання, та як форму виховної роботи і засіб організації цілісного освітнього процесу» [5].

Основна частина дослідження. Інтернет-технології стали невід'ємною частиною життя сучасного здобувача, адже тотальна комп'ютеризація вторглася як в його особисте життя, так і в освітній процес. Гейміфікація привернула увагу багатьох педагогів і науковців, оскільки вона підвищує залученість і мотивацію здобувачів освіти під час процесу навчання. Тому, на нашу думку, вивчення філологічних дисциплін на сучасному етапі має бути підпорядковане методу гейміфікації, вбудованому в традиційні форми роботи, який має великий потенціал використання, що й зумовлює актуальність дослідження.

Для вивчення явища гейміфікації варто визначитися з термінологічним апаратом, що дасть можливість сформулювати цілісне уявлення про гейміфікацію. Термін «гейміфікація» створено одним з найпростіших способів утворення терміна на запозиченій основі – транскодуванням – побуквенній чи пофонемній передачі вихідної лексичної одиниці за допомогою алфавіту мови перекладу. Зокрема, у нашому випадку йдеться про змішане транскодування, коли частково зберігається оригінальне звучання та графічна форма терміна (корінь), однак вони поєднуються із характерними одиницями мови-реципієнта (афікси) [2]. Як зазначає Н. Абабілова, це переклад англійського слова або виразу шляхом точної передачі його засобами української мови». Згідно з науковими дослідженнями, термін «гейміфікація» вперше був використаний британським консультантом Н. Пеллінгом у 2002 році для опису консалтингового сервісу для стартапів ConundraLtd, акцентуючи увагу на застосуванні прискореного дизайну інтерфейсів для ігор з метою швидкого здійснення електронних транзакцій [3]. Науковиця О. Кондрашова розглядає термін «гейміфікація», як використання ігрових елементів та методів ігрового дизайну в неігрових контекстах, що сприяє залученню користувачів та підвищенню їхньої активності». Тому можна стверджувати, що гейміфікація – це використання окремих ігрових

елементів у неігрових ситуаціях, при цьому ігрові елементи інтегруються в реальні ситуації, щоб мотивувати учасників процесу до певних дій, підвищення візуалізації, мотивації навчання та, відповідно, рівня засвоєння теоретичного матеріалу, тобто зворотного зв'язку зі студентом.

Аналіз наукових робіт дає можливість стверджувати, що гейміфікація може покращити викладання філологічних дисциплін (української чи іноземної мови) у багатьох аспектах [1; 3; 5]:

1. Гейміфікація допомагає виявити лідера та визначити рівень підготовки здобувача освіти з певного питання (дисципліни).

2. Об'єднує здобувачів спільною мовно-літературною ідеєю і спрямовує їхні зусилля на її розкриття та репрезентацію.

3. Дає можливість знизити рівень конфліктності, підвищує ефективність освітнього процесу.

4. Надає ефективний та інтерактивний навчальний досвід і можливості.

5. Зміцнює мотивацію, залучення та задоволення майбутніх фахівців.

6. При викладанні філологічних дисциплін здобувачі свідомо збагачують словниковий запас та вміння застосовувати знання на практиці відповідно до ситуації спілкування.

7. Гейміфікація дає можливість формування лексикологічної субкомпетентності шляхом впровадження методів веб-квестів.

В рамках нашого дослідження вважаємо за необхідне звернутися до дослідження К. Вербаха та Д. Хантера [4], які пропонують наступні кроки для успішного впровадження гейміфікації при викладанні в закладах вищої освіти, а саме:

1. Конкретна, вимірювана, досяжна, релевантна, обмежена в часі мета гейміфікації; мета визначає конкретні завдання.

2. Продумана поведінка для кожного учасника гри (що робити? як досягти мети? який зворотній зв'язок?).

3. Чітко визначені описи гравців та їхня роль у грі.

4. Розробка системи гейміфікації, побудованої на макрорівні за принципом «мотив – дія – зворотний зв'язок» та мікрорівні на основі «подорожі гравця» за певним сценарієм, на якому базується вся система гейміфікації.

5. Забезпечення механізмів гейміфікації та відчуття задоволеності від успішності проходження гри.

Аналіз наукових джерел свідчить про використання досить великої кількості сервісів для впровадження гейміфікації в систему освіти. Наведемо деякі з них, які будуть корисні викладачам, педагогам та науково-педагогічним співробітникам при викладанні філологічних дисциплін:

1. Kahoot! (<https://kahoot.com/>) – це безкоштовний онлайн-сервіс для створення інтерактивних навчальних ігор.

2. MinecraftEdu (<https://www.minecraft.net/>) – це онлайн-симулятор, в якому гравці можуть створювати ігрові світи з блоків, а також взаємодіяти з іншими гравцями.

3. Duolingo. Величезна онлайн-спільнота, яка поєднує в собі можливість вивчення мови через інтернет з платним сервісом для перекладу текстів.

4. Coursera (<https://www.coursera.org/>). Являє собою освітній майданчик і соціальну компанію, яка співпрацює з провідними університетами, щоб перетворити деякі з їхніх програм в онлайн-курси для безкоштовного доступу всім бажаючим. Система містить багато різних курсів: від гуманітарних наук і мистецтва до інженерії та бізнесу. Курси представлені у вигляді коротких відео-лекцій з різних тем і завдань, які зазвичай виходять щотижня.

5. Quizlet (<https://quizlet.com/subject/quizlet-5/>). Гра, яка допомагає перевіряти рівень знань та термінів у здобувачів освіти.

6. Learningapps (<https://learningapps.org/login.php>). Це безкоштовний онлайн-конструктор. З його допомогою можна створювати інтерактивні ігрові завдання з будь-якої дисципліни. Для цього слід лише обрати шаблон і вписати свої завдання. Мультимедійний сервіс, який можна налаштувати 22 мовами, зокрема, українською. Комбінуючи окремі блоки, можна створювати інтерактивні завдання для здобувачів освіти у формі вікторини, пазлів, гри-перегонів, стрічки часу, інтерактивного зображення.

7. R.I.D. (<http://rid.ck.ua/>). Програма вивчення української мови, відкриває користувачу три нових слова щодня. За вивчення цих слів нараховується ігрова грошова одиниця – «пісок часу». Що більше його у користувача, то вищий рейтинг. У програмі сім рівнів. Також є словник, із яким здобувачі можуть пригадати, що таке «громовиця», «фіранка» та «поліття».

На думку авторів, проведені на сьогодні дослідження чітко переконують нас у тому, що гейміфікація має великі переваги у освітньому процесі. Зокрема, встановлюється тісна психоемоційна взаємодія між викладачем та здобувачем, активізується мислення, увага, уява, самоосвіта, самоорганізація; з'являється можливість передавати навчальну інформацію в стислій формі; здобувачі освіти покращують навички міжособистісної комунікації та вільно висловлюють власну думку. Під час пандемії та війни в Україні такий вид роботи може бути реалізований у процесі змішаних чи дистанційних форм навчання.

Під час проведення практичних занять з української та англійської мови, здобувачам освіти Київського національного університету імені Тараса Шевченка та ПрАТ «ВНЗ «Міжрегіональна Академія управління персоналом» Одеський інститут» було запропоновано проходити під-

сумкові завдання з певних модулів у вигляді гри в Kahoot! та Quizlet (рис. 1, рис. 2). Варто зазначити, що вагомою є перевага підключення відео посилань на обрану тему, тобто здобувачі можуть паралельно переглянути відео в ютуб. При проведенні ігрових практичних занять викладачі використовували ментальні карти з QR-кодами; обговорення текстового матеріалу, яке супроводжувалось демонстрацією медіатекстів, презентацій.

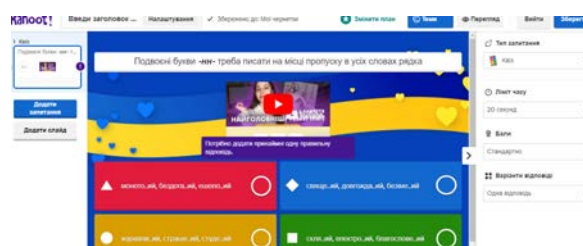


Рис. 1. Проходження елемента модуля дисципліни «Українська мова»

Варто зазначити, що програма Quizlet базується на можливостях вивчення лексики за допомогою карток. Вона розширює концепцію навчання і на мобільне навчальне середовище, що досить зручно здобувачам, включаючи додаткові дії з письма, орфографії та встановлення відповідності. Іншими словами, додаток добре підходить для інтеграції в курси словникового запасу.

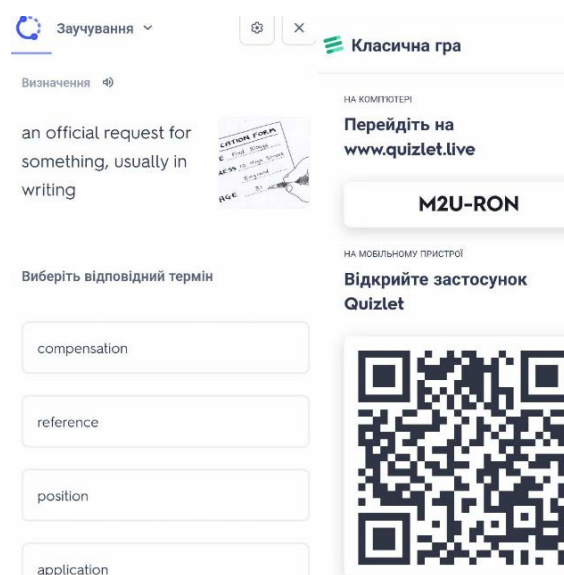


Рис. 2. Проходження елемента модуля дисципліни «Іноземна (англійська) мова»

Після проведених практичних занять з використанням ігор, здобувачі освіти зазначили, що Quizizz привернув їхню увагу своїми гейміфікованими онлайн-вікторинами, де вони могли виконувати індивідуальні і групові завдання як вдома у формі тестів із заповненням пустих місць, так

і в аудиторії, використовуючи відкриті тести або тести з вибором відповідей. В процесі проведення практичних робіт викладачі могли налаштувати модулі та контрольні запитання відповідно до своїх цілей та рівня володіння англійською мовою здобувачів. У програмі Quizizz можна додавати таймер, переміщати запитання та відповіді, додавати меми та музику, відображати таблицю лідерів наприкінці кожного тесту. Здобувачі могли бачити свої результати в реальному часі та оцінки вікторини після тесту. Викладачі після проведених занять провели опитування серед здобувачів щодо зацікавленості до заняття з елементами гейміфікації та перспективи впровадження їх при викладанні дисциплін з вивчення української та англійської мов. В опитуванні взяли участь 68 здобувачів освіти Київського національного університету імені Тараса Шевченка (КНУ іМТШ) та ПрАТ «ВНЗ «Міжрегіональна Академія управління персоналом» Одеський інститут» (МАУП ОІ) віком 19–20 років, з яких 65% жінок та 35% чоловіків (рис. 3).

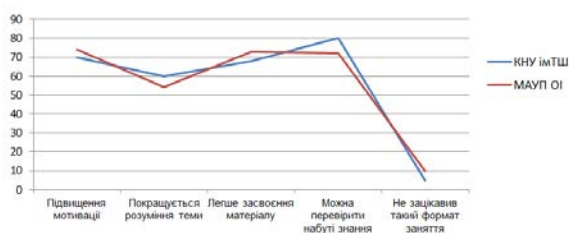


Рис. 3. Відповіді здобувачів освіти щодо задоволеності проведенням занять з використанням гейміфікації

Проведене дослідження дозволило констатувати, що у здобувачів освіти підвищується мотивація до заняття (КНУ іМТШ – 70%, МАУП ОІ – 74%); покращується засвоєння пройденного матеріалу (КНУ іМТШ – 60%, МАУП ОІ – 55%); можна перевірити набуті знання (КНУ іМТШ – 80%, МАУП ОІ – 72%). В середньому лише 7% здобувачів відмітили, що таке заняття їм не було цікаве.

Висновки та пропозиції. Гейміфікація, інтеграція елементів гри в освіту, привернула увагу як багатообіцяючий підхід до покращення вивчення мови. У зв'язку з тим, що комп'ютерні ігри є провідною частиною діяльності сучасного покоління здобувачів вищої освіти, їх адаптація до процесу навчання та практичної діяльності на практичних (лабораторних) заняттях філологічних дис-

циплін набуває особливого значення. У процесі дослідження автори з'ясували теоретичні основи гейміфікації як методу навчання у працях зарубіжних і українських науковців; з'ясували складові, форми, сервіси для впровадження гейміфікації в систему освіти. Встановили, що гейміфікація сприяє активному навчанню та взаємодії з інтерактивними заходами, пов'язаними із засвоєнням словникового запасу, граматичною практикою, лексикою та постановкою мови. Вона надає здобувачам безпечний простір для експериментів, застосування знань і розвитку лінгвістичних навичок. Співпраця та соціальна взаємодія сприяють гейміфікації, заохоченню командної роботи та зворотньому зв'язку, що покращує мовні та міжособистісні навички. Миттєвий зворотній зв'язок і відстеження прогресу в гейміфікації пропонують цінні можливості для навчання. Авторське дослідження мало за мету поповнити знання про мобільні, цифрові ігрові платформи та технології і створити практичне заняття, яке стане індивідуальним, соціальним і відбуватиметься поза межами аудиторії. *Подальшими перспективами* вважаємо дослідження впровадження певної ігрової платформи при вивченні філологічних дисциплін з розробкою моделі проведення занять, проведенням педагогічного експерименту та доведенням підвищення якості навчання.

Список використаної літератури:

1. Пасічник О. О. Гейміфікація процесу навчання іноземної мови студентів вищих навчальних закладів. Педагогічна освіта: теорія і практика: зб. наук. праць. Кам'янець-Подільський пр. 2018. Випуск 24, частина 2. С. 344–349.
2. Абабілова Н. М. Особливості перекладу термінів українською мовою. *Молодий вчений*. 2015. № 2. С. 126–128.
3. Pelling N. The (Short) Prehistory of «Gamification. Funding Startups (&Other Impossibilities). *NanoDome*. URL: <http://nanodome.wordpress.com/2011/08/09/the-short-prehistory-of-gamification> (дата звернення 09.09.2023)
4. Werbach K., Hunter D. Wharton Digital Press, 2012. URL: <https://senteo.net/game-theory/for-the-win/> (дата звернення 10.09.2023)
5. Переяславська С., Смагіна О. Гейміфікація як сучасний напрям вітчизняної освіти. *Відкрите освітнє е-середовище сучасного університету*. 2019. Спецвип. С. 250–260.

Voshchevska O., Stepanenko O., Kuznetsova A. Modern concepts of gamification implementation in teaching philological disciplines

In the article, the authors analyzed the concept of “gamification” and analyzed specific examples of the implementation of gamification based on digital educational platforms in higher education institutions. The following methods were used in conducting the research: analysis, content analysis, academic analytics. The theoretical foundations of the study were the scientific works of leading researchers and practitioners on

the implementation of gamification in the educational process. The purpose of the study was to theoretically substantiate the features of using the gamification method in the scientific space and analyze the specifics of the implementation of this method in the educational process when teaching philological disciplines

It is noted that interest in gamification in education and game-based learning has increased worldwide with the forced transition to distance learning due to the pandemic. It has been established that gamification is the use of individual game elements in non-game situations, while game elements are integrated into real situations in order to motivate participants in the process to take certain actions, increase visualization, learning motivation and, accordingly, master the level of theoretical material, that is, feedback with the student.

During practical classes, applicants for education at Taras Shevchenko National University of Kiev and higher educational institution the Interregional Academy of Personnel Management, Odessa Institute, were asked by the authors to complete final assignments for certain modules in the form of a game in Kahoot! and Quizlet.

After that, the students had to evaluate the quality of practical training, the level of knowledge gained and the need to implement classes with gamification elements. The conducted research made it possible to state that the students' motivation to study has increased, the level of assimilation of the material has improved; there was an opportunity to test the acquired knowledge in a playful way.

Key words: *higher education institutions, digitalization, gamification, teaching methods, technology, foreign language.*