

## **ГЕЙМІФІКАЦІЯ НА УРОКАХ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ**

Ігровими методами навчання педагоги займалися ще з XVII ст. На початку XX ст. вітчизняні вчені в галузі педагогіки і психології Л.С. Виготський, К.Д. Ушинський, А.Н. Леонтьєв, А.С. Макаренко, Д.Б. Ельконін та інші досліджували особливості гри як діяльності, що сприяє навчанню дітей і дорослих. У XXI ст., у зв'язку з інформатизацією освіти і широким використанням відкритих освітніх ресурсів і навчальних програм, з'явився термін «гейміфікація» [17].

Термін цей набув поширення в педагогіці після публікації монографій американських педагогів М. Поренскі (2008), К. Каппа (2012). Гейміфікація – це «впровадження ігрових технологій в неігрові процеси, в тому числі в освіту» [5, с.10], а також «використання ігрової механіки, естетики та ігрового мислення для залучення людей в навчання і рішення різних задач та для підвищення їх мотивації» [5, с.15].

Зростання інтересу до впровадження гейміфікації в навчальний процес пояснюється також тим, що гейміфікація є одним з дидактичних властивостей цифрових технологій поряд з мультимедійністю, інтерактивністю, нелінійністю подачі тексту і інформативністю [6, с.127]. Більш того, гейміфікація сприяє оптимізації навчального процесу, реалізуючи такі дидактичні принципи:

- свідомості і активності учнів (миттєвий зворотний зв'язок і можливість оцінювання і самооцінювання);
- наочності (мультимедійно-динамічна форма подачі матеріалу);
- послідовності і систематичності (поступове ускладнення умов гри і ігрового матеріалу);
- індивідуалізації навчання (можливість вибору індивідуальної траєкторії);
- доступності та посиленості (можливість самостійно вибирати складність навчального матеріалу);
- міцності (залучення емоцій учнів) [1, с. 128].

В процесі оволодіння будь-яким видом діяльності особливу важливість має те, наскільки учні мотивовані до вчинення дій. Мотивація не з'являється сама по собі. Учитель постійно шукає нові шляхи і способи «розбудити» прихований потенціал учнів і націлити їх на досягнення нових рівнів в навчанні.

Як домогтися, щоб учень із задоволенням займався чимось складним або на перший погляд малоцікавим? Правильно! Запропонувати йому зіграти.

Ідеологи гейміфікації (застосування ігрових методик) стверджують, що вона потрібна для:

- залучення;

- утримання;
- вільного експериментування (під час гри не страшно пробувати нове);
- поліпшення результату (витрачені зусилля не здаються в грі такими вже й великими) [13].

Завдяки гейміфікації учень відчуває, що контролює ситуацію. Ніхто не любить, коли його до чогось примушують. Вчимося ми (особливо діти) для когось, працюємо – для когось або чогось, а граємо завжди для себе: для задоволення, з цікавості, щоб перевірити свої сили.

Щодо навчання англійської мови, сформувати стійкий інтерес і, відповідно, мотивувати на досягнення результатів, дозволяють ігрові освітні технології.

Відмінністю гейміфікації від інших освітніх технологій, заснованих на принципах гри, є застосування підходів, характерних для комп'ютерних ігор, в освіті з метою підвищення залучення учнів до процесу навчання.

Розглянемо переваги даної технології:

- гейміфікація дозволяє зробити процес вивчення англійської мови яскравим та цікавим;
- в процесі гри матеріал запам'ятовується легше, без зайвих вольових зусиль;
- під час гри з'являються додаткові позитивні емоції, які не тільки покращують процес запам'ятовування, але і підвищують мотивацію.

Отже, урок, побудований з використанням гейміфікації, дозволяє утримувати увагу учнів, не залишає жодного учня в класі байдужим, «заряджає» позитивом і емоційно налаштовує на корисний лад.

Основний принцип гейміфікації – постійний зворотний зв'язок з учнями. Учитель завжди має можливість скорегувати процес навчання, утримуючи увагу класу. Елементи гейміфікації легко застосовуються як для групової, так і для індивідуальної діяльності та підходять для учнів будь-якого віку.

Крім того, на сучасному етапі розвитку мовної освіти слід приділяти особливу увагу розвитку системи самоосвіти, що вимагає стимулювання навчально-пізнавальної активності учнів в організації їхньої самостійної діяльності [4, с.112]. У дистанційних і змішаних формах навчання англійської мови, що особливо актуально в даний час, використовуються різні форми реалізації гейміфікації: комп'ютерні ігри, навчальні мобільні додатки (наприклад «Learningapps», «Quizlet» і «Classtools»), програми і додатки з елементами доповненої реальності (наприклад, Peronio, Reading Kingdom) і з 3D-спілкуванням за допомогою аватарів (наприклад, Machinima, Second Life).

Вивчати англійську мову в школі починають зазвичай в початкових класах. Учні дуже люблять ігри і все, що з ними пов'язано. Для учнів 2–4 класів на допомогу приходить програма «Enjoy Listening and Playing». Програма створена як мультимедійний додаток до підручника «Enjoy English», має універсальність і гнучкість та може бути використана в якості додатку до будь-якого підручника для перших років навчання.

Програма сприяє формуванню навичок аудіювання (розвиваючи фонематичний слух і пам'ять), читання, полегшує запам'ятовування і відпрацювання нової лексики; розрахована на колективну і індивідуальну роботу вчителя в класі з застосуванням мультимедіапроектора, інтерактивної дошки або персональних комп'ютерів, може бути використана для самостійної роботи учнів в домашніх умовах як закріплення вивченого матеріалу.

Для учнів старших класів становить інтерес платформа Duolingo [18]. Платформа пропонує численні письмові уроки, диктанти, тут приділяється увага і розмовним навичкам. Користувачі отримують «бали досвіду» у міру вивчення мови. Курс вважається вивченим, коли користувач виконав всі пов'язані з ним уроки. За один курс користувач може вивчити до 2000 слів.

Ще однією освітньою платформою для вивчення іноземної мови є платформа Lingualeo [20]. Назва походить від імені її талісмана та ігрового персонажа – левеняти Лео. Lingualeo ґрунтується на таких секретах вивчення англійської мови, як розуміння мети навчання, задоволення від регулярних занять, робота з живою мовою, наслідування носіям мови і доведення умінь до автоматизму за рахунок використання зорової, слухової та моторної пам'яті.

Учень починає роботу з проходження тесту на знання мови і заповнює список своїх інтересів. На їх основі Lingualeo встановлює персональний план навчання, виконання якого в різних категоріях навичок – від сприйняття мови на слух до зростання словникового запасу і числа граматичних помилок.

Lingualeo пропонує вивчати мову на цікавих користувачеві матеріалах: аудіокнигах і піснях, відеозаписах або текстах, розміщених у відкритих джерелах або завантажених іншими учасниками. Серед джерел оригінального тексту і аудіо : виступи на конференціях TED і курси освітнього сайту Coursera, тематичні уроки, які публікуються в Evernote-блокноті.

«Learningapps» – це безкоштовний мобільний додаток для створення завдань і тестів в мобільному форматі [19]. Додаток пропонує двадцять шаблонів для тестів і п'ять інструментів для організації навчального процесу. Серед форматів завдань з елементами гейміфікації можна виділити завдання: «Хто хоче стати мільйонером?», «Скачки» і «Парочки». Шаблон завдання «Хто хоче стати мільйонером?» являє собою імітацію відомої гри, де потрібно відповісти на питання, вибираючи з чотирьох варіантів відповіді. Таким чином, звичне завдання на множинний вибір приймає ігровий формат. Дане завдання може бути використане в якості проміжного контролю або самоконтролю. Це підвищить рівень мотивації і посприє формуванню готовності до самоосвіти.

Освітня платформа «Quizlet» також дозволяє створювати електронні інтерактивні завдання та використовувати вже існуючі напрацювання інших викладачів [21]. Платформа має вісім режимів роботи з навчальним матеріалом, три з яких містять елементи гейміфікації і становлять найбільший інтерес. Це два шаблони для створення інтерактивних тестів «Гравітація» (Gravity) і «Підбір» (Scatter) для максимальної візуалізації процесу навчання, а також функція Live, яка дозволяє ввести елемент змагання в класі під час навчання.

За допомогою платформи «Quizlet» можна організувати інтерактивну групову роботу (QuizletLive) в класі в форматі змішаного навчання. QuizletLive є різновидом Student Response System (SRS), коли всі учні, маючи смартфон з виходом в інтернет, виконують колективне завдання. Завдання створюється викладачем або запозичується з бази завдань платформи. Клас ділиться на групи для виконання завдань, на екрані викладача і на загальному екрані проектора відображається інтерактивна дошка лідерів і прогрес кожної команди. Робота в даному режимі влаштована таким чином, що всі учасники однієї команди отримують одне і те ж питання, але різні варіанти відповідей, і вірно відповісти на питання команда може, тільки радячись між собою. У такий спосіб реалізується розвиток умінь кооперації і співробітництва. Моментально мінливі в реальному часі результати значно підвищують інтерес учнів, їхню мотивацію і залученість в процес навчання [21].

Неможливо обійти увагою нову технологію ігрового навчання Voxmate, яка також набирає популярність. Головним принципом тут є використання ефекту від ендорфіну – речовини, за допомогою якої клітини мозку обмінюються інформацією. Інтерактивні ігри задіюють максимальну кількість каналів сприйняття інформації: зір, слух і моторику. Крім того, вони спеціально спроектовані так, щоб користувач постійно отримував щось нове – наступний рівень, чергове досягнення. З Voxmate вибір ігор великий, і кожне тренування онлайн покращує мовні навички в комплексі, учень не втомлюється від одноманітності.

Наприклад, тренування англійських часів можливе в інтерактивних діалогах, де учень вибирає правильний варіант відповіді або питання для свого героя. Так захоплюючі ігри замінюють звичні і набридливі вправи.

Корисним для вчителя буде познайомитися з програмою «Hot Potatoes», за допомогою неї можна урізноманітнити уроки англійської мови різними інтерактивними завданнями. В даному додатку успішно складаються цікаві кросворди, вправи на заповнення пропусків тощо.

Останнім часом набирає популярності і технологія MindMap, вона дозволяє створювати інтелект-карти, які задіюють уяву, творче та критичне мислення і всі види пам'яті: зорову, слухову, механічну, що сприяє ефективному запам'ятовуванню лексичного матеріалу.

Застосування інтелект-карт на заняттях англійської мови дозволяє:

- створити мотивацію до оволодіння англійською мовою як засобом спілкування;
- організувати індивідуальну, групову та колективну діяльність учнів;
- здійснювати диференційований підхід до учнів;
- організувати проєктну діяльність учнів. Інтелект-карту можна використовувати для представлення результатів проєктної діяльності;
- навчити користуватися спеціалізованими словниками, довідниками з метою оволодіння новими мовними засобами, збільшення обсягу знань профільно-орієнтованого характеру (зокрема, термінології).

Технологія Mind mapping виявиться корисною і під час складання презентацій або вебпроектів.

На даний час розроблена величезна кількість методик, завдяки яким навчальний процес стає цікавою і захоплюючою дитячою пригодою. Безкоштовні онлайн-олімпіади – це можливість для учнів показати свої творчі здібності. Взяти участь в таких заходах може будь-хто. Немає ніяких обмежень, і зайнятися вирішенням завдань можна на різних порталах («МетаШкола», «Skyeng» тощо) [12].

Недостатньо назвати процес грою, щоб він нею став, і щоб ефективність навчання підвищилася. Важливо задіяти психологічні «тригери», знати і враховувати ігрові принципи і механіки, а ще – любити гру. Всім цим вимогам відповідає Skyeng.

До 70–75 % уроку в Skyeng – це ігрові заняття і практики. У деяких уроках ігри прописані методикою, а в деяких викладач сам може придумати свої ігри. Ігрові практики дуже корисні для дітей, зокрема для закріплення теми. Skyeng – це дуже зручна платформа. Тут дається відмінна презентація граматики, після чого можна переходити до ігор.

Серед навчальних ігор мені особисто подобаються interview each other і ask questions and guess the word. Дуже часто учні, які добре знають мову, не можуть спокійно розмовляти. А інтерв'ю допомагає розвивати здатність думати і спілкуватися англійською, так як на це не дається багато часу. Ігри vocabulary допомагають запам'ятовувати слова. Платформа Skyeng дає можливість реалізувати ігри з картами, які використовуються не тільки в іграх vocabulary, але і в role play. Spin the wheel дуже допомагає краще пізнати свого учня.

Популярні навчальні ігри в Skyeng – це кросворди, «хто я?», асоціації – для вивчення нових слів; прослуховування музики, перегляд відео – для практики розмовної лексики, питання-відповідь і storytelling – для опрацювання граматики. На мій погляд, найкраще працюють storytelling і кросворди. Учням дуже подобаються різні опитування і вікторини (такі є в spoken 12 facts about me). Ще важливо, що фільми, які можна переглянути на платформі, дуже цікаві для дітей та мотивують їх вивчати мову, адже так приємно дивитися улюблені серіали і фільми в оригіналі.

Урок англійської – це вже незвичайний урок. Необхідно домогтися того, щоб діти чекали кожного нового уроку з великим нетерпінням, щоб англійська стала свого роду «змінною картинкою» для них. Щоб кожен наступний урок не був схожий на попередній, щоб він надовго запам'ятовувався. Гейміфікація – найбільш підходящий інструмент для досягнення наших цілей.

Отже, основними причинами застосування гейміфікації під час навчання англійської мови є такі:

1. Ми розвиваємо всі чотири основних види мовної діяльності: говоріння, слухання, читання і письмо. При цьому дані види мовної діяльності тренуються НЕ за допомогою нудних, одноманітних вправ з підручника, а шляхом активної, зацікавленої участі учнів в процесі гейміфікації, який є найсильнішим стимулом оволодіння англійською мовою. У даній ситуації не вчитель, а саме



умова участі в грі з певним запасом англійських слів і виразів та ненав'язливо направляє учнів до вивчення лексики і граматики англійської мови.

2. Ефект змагання збільшує активність учнів і продуктивність праці. Головна мета будь-якої гри – перемогти. А для того, щоб перемогти, потрібної 100-відсоткова участь, мобілізація всіх сил і знань. Також під час гри розкриваються додаткові ресурси учнів – художній, літературний, музичний, артистичний або інший потенціал в залежності від завдань гри.

3. Підвищується увага аудиторії. Під час гри вчитель утримує всю увагу учнів. Вони не десь у хмарах, як це іноді буває на початку заняття і під час пояснення нудного матеріалу. Коли урок англійської стає частиною гри, учні мають на 100 % бути на занятті, «тут і зараз», інакше перемогти буде складно.

4. Ігри сприяють емоційному розслабленню і подоланню мовного бар'єру. Будь-яка гра виводить дитину з серйозного, напруженого стану, який несвідомо створюється, коли вона намагається опанувати англійську мову і ще невпевнено спілкується нею.

Ігри розслаблюють і розкріпають учнів. Якщо дитина розслаблена, вона показує гарні результати і здатна досягти ще більш високих, також в розкутому, психологічно спокійному стані краще і легше долається мовний бар'єр.

5. Під час гри ми створюємо комунікативну ситуацію. Самоціль вивчення мови взаємозамінюється певною комунікативною ситуацією – пояснити слово, щоб його зрозуміли, зрозуміти, що тобі намагаються пояснити, зробити потрібну дію і, нарешті, виграти.

6. Створення сприятливої атмосфери на занятті. Гра сприяє згуртуванню, дружній підтримці, взаємовиручці, командному духу, коли кожний не сам за себе, а в інтересах команди, як єдине ціле. «Team building» позитивно позначається на успіхах учнів і створює позитивну атмосферу в класі на уроках англійської мови.

7. Системне вивчення англійської мови. Під час гри ми тренуємо правильну вимову слів (фонетика), правила складання речень в потрібному часі (граматика), повторюємо і дізнаємося значення нових слів (лексика).

Фонетика, лексика і граматики – це «три кити» навчання англійської мови, і опанувати їх нам допоможе гейміфікація.

### **Список використаних джерел**

1. Горелов В. Гейміфікація навчання / Віталій Горелов, Даріуш Саля. Інформаційні технології та комп'ютерне моделювання : матеріали Мжнар. наук.-практ. конф., 15–17 трав. 2017 р., Івано-Франківськ / Прикарпат. нац. ун-т ім. Василя Стефаника [та ін.]. Івано-Франківськ, 2017. С. 136–139.

2. Кравець Н. С. Метод відбору ігрових механік для використання в навчальних гейміфікованих системах. *Вісн. Харків. держ. акад. культури*. Серія: Соціальні комунікації / Харків. держ. акад. культури. Харків, 2017. Вип. 51. С. 116–125.

3. Карпенко О.М., Лукьянова А.В. Геймификация в электронном обучении. *Дистанционное и виртуальное обучение*. 2015. № 4. С. 24–27.

4. Неверова Н.В., Рыбакова Л.В. Самостоятельная работа студентов при освоении иностранных языков как форма учебной познавательной деятельности. *Педагогика и психология образования*. 2017. № 3. С. 109–116.
5. Певзнер В.В., Погорелов В.И., Шуклин Д.А., Некоторые особенности применения геймификации в процессе обучения. *Проблемы современного образования*. 2016. № 2. С. 98–101.
6. Титова С.В. Цифровые технологии в цифровом обучении: теория и практика. М., 2017. 224 с.
7. Воздействие геймификации на информационно-образовательную среду школы. URL : <https://science-education.ru/ru/article/view?id=22236>.
8. Геймификация в помощь обучению. URL : <http://voxmate.ru/blog/geymifikaciya-v-pomoshh-obucheniyu>.
9. Геймификация vs образовательные игры: найди отличия. *Велика ідея*. Киев, 2017. URL : <https://biggggidea.com/project/naukova-k-vest-gra-sekretna-ekspeditsiya/blog/1827/>.
10. Дідякова О. Гра як інструмент: що таке гейміфікація? URL : <https://mistosite.org.ua/articles/hra-iak-instrumentshcho-take-heimifikatsiia>.
11. Игры и геймификация на уроках английского. URL : <https://smartprogress.do/goal/187537/>.
12. Игрофикация в образовании: к вопросу об определении понятия URL : <http://www.scienceeducation.ru/ru/article/view?id=20103/>.
13. Левин М. Как технологии изменят образование : Пять главных трендов. URL : <http://www.forbes.ru/tehnobudushchee/82871-kak-tehnologii-izmenyatobrazovaniepyat-glavn>.
14. Столяревська А. Технології освіти 21 століття. URL : <http://www.slidesearchengine.com/slide/stolyarevska-2013>.
15. Тенденции развития геймификации в области дистанционного обучения в общеобразовательных учреждениях. URL : <http://tmo.ito.edu.ru/2014/section/233/94732/>.
16. Технологии геймификации в образовании. URL : <https://infourok.ru/statya-tehnologii-geymifikaciiya-v-obrazovanii-1088440.html>.
17. Що таке гейміфікація. URL : <http://delo.ua/lifestyle/chto-takoe-geymifikacija-i-kak-ona-pomogaetrasshevelitso trudni-202074>.
18. Duolingo. URL : <https://ru.wikipedia.org/wiki/>.
19. Learningapps. URL : <https://learningapps.org/>.
20. LinguaLeo. URL : <https://ru.wikipedia.org/wiki/>.
21. Quizlet. URL : <https://quizlet.com>.