

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
Глухівський національний педагогічний
університет імені Олександра Довженка

Кафедра іноземних мов та методики викладання

Магістерська робота

ГЕЙМІФІКАЦІЯ В НАВЧАННІ СТАРШОКЛАСНИКІВ
ІНОЗЕМНІЙ МОВІ

Виконав: Падалка Б.О.,
магістрант спеціальності
014 Середня освіта (Англійська
мова і література)
ОПП Середня освіта (Мова і
література (англійська))

Науковий керівник:
к.ф.н., доцент Д. А. Марєєв

Допущено до захисту
« _____ » _____ 2023 р.

Завідувач кафедри
_____ О.К. Мілютіна

Дата захисту: « _____ » грудня 2023 р.

Оцінка _____ Підпис членів ЕК:

Глухів 2023 рік

Зміст

Вступ.....	3
Розділ 1. Теоретичні аспекти використання методів гейміфікації в освітньому процесі.....	6
1.1. Гейміфікація як вид діяльності.	6
1.2. Гейміфікація в освітньому процесі.....	9
1.3. Гейміфікація як засіб формування мовленнєвої та іншомовної компетентності старшокласників	23
Висновки до розділу 1	27
Розділ 2. Використання гейміфікації у навчанні старшокласників іноземній мові	28
2.1. Психолого-педагогічний і методичний потенціал гейміфікації у вивченні англійської мови	28
2.2. Форми реалізації гейміфікації на уроках англійської мови	41
2.3. Практичне упровадження гейміфікації у процес вивчення іноземної мови	61
Висновки до розділу 2	64
ВИСНОВКИ.....	65
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	68
ДОДАТКИ	75

Вступ

Вивчення іноземної мови, насамперед англійської, має вагоме значення для налагодження комунікації між представниками різних культур та народів. Попит на знання цієї мови посилюється через євроінтеграційний курс нашої держави та зростання ролі англійської мови у світовому інформаційному просторі.

З метою швидшого засвоєння іноземної мови існує потреба у використанні передових та інноваційних методів її вивчення. Одним з таких методів є гейміфікація.

Ігрове навчання близьке не тільки для дошкільного віку, в якому його активно впроваджують протягом багатьох десятиліть, а й для підлітків, які живуть в ері цифрових технологій.

Очевидно, що для досягнення освітніх цілей важливо й необхідно враховувати не тільки навчальні ситуації, а й загальне оточення індивідуумів. Це дає змогу підвищити ефективність освітнього процесу в цілому. Зокрема, вагому роль у житті сучасних старшокласників займають відеоігри, різноманітні флешмоби, спілкування й розваги у віртуальному середовищі. Таким чином, можемо припустити, що перенесення в освітній процес ігрової активності може позитивно вплинути на нього та стане ефективним засобом освіти.

Звернення до історії дидактики показує, що запровадження ігрових методів у навчанні відоме ще з XVII століття. Однак лише у XX столітті ігрові елементи освіти дорослих привернули увагу вчених. Сьогодні ж гейміфікаковані заняття допомагають вчителям урізноманітнити освітній процес та полегшити сприйняття й засвоєння знань учнями. Помічено, що ігри здатні стимулювати центри задоволення мозку, що заохочує навчання, забезпечуючи миттєвий зворотній зв'язок, підвищуючи цікавість та прискорюючи вивчення матеріалу.

Прийнято вважати, що термін «гейміфікація» у педагогіку був уведений після оприлюднення досліджень американських учених М. Поренськи (2008), К. Каппа (2012). К. Капп відзначає, що гейміфікація – це «впровадження ігрових технологій у неігрові процеси, зокрема в освіту» [42, с. 10], а також «використання ігрової механіки, естетики та ігрового мислення для залучення людей до навчання та вирішення різних завдань та для підвищення їх мотивації» [42, с. 15]. Подібні наративи знаходимо в праці С. Детердінга [33].

Оксфордський словник дає таке визначення поняття гейміфікація: «Застосування типових елементів гри (наприклад: окуляри, елементи змагання, правила гри) в інших сферах діяльності, часто як техніка онлайн-маркетингу для того, щоб підвищити залученість продуктом або сервісом» [35].

Учені відзначають, що близько 26% наукових студій щодо впровадження методу гейміфікації здобули практичне застосування в системі освіти [57].

Сьогодні до питання гейміфікації як засобу навчання англійської мови звертаються такі українські науковці: Ю. Біленька [1], Н. Бойко [2], К. Галацин, А. Хом'як [4], Т. Гунько [6], Л. Зеленська, К. Ковінько [8], Б. Качан [9], К. Костенко, Ю. Томіліна [10], Ю. Слободюк [15] та ін.

Використання елементів гейміфікації на заняттях є актуальним, адже підвищення ефективності засвоєння знань сприяє успішності здобувачів освіти й підвищує мотивацію до навчання. Останнє доведено такими вченими, як Р. Альсаваєр [21], К. Белл [27], К. Бевінс [28], Ф. Фаїєлла [36], Дж. Хамарі [39], Т. Рейнертс [53].

Метою роботи є дослідити особливості впровадження гейміфікації під час вивчення іноземної мови старшокласниками.

Відповідно до мети було сформовано такі завдання:

- 1) подати характеристику гейміфікації як методу навчання;
- 2) з'ясувати специфіку використання гейміфікації в освітньому середовищі;

3) визначити психолого-педагогічний і методичний потенціал гейміфікації у вивченні іноземних мов;

4) проаналізувати форми реалізації гейміфікації на уроках іноземної мови;

5) з'ясувати вплив гейміфікації на мотивацію старшокласників до вивчення англійської мови.

Об'єкт дослідження – гейміфікація в освітньому процесі.

Предмет дослідження – використання гейміфікації в процесі навчання іноземної мови старшокласників.

Методи дослідження: аналіз навчально-методичної літератури, синтез, абстрагування, спостереження, моделювання, експеримент.

Джерельною базою дослідження стали наукові й лінгводидактичні праці з питань гейміфікації освітнього процесу.

Наукова новизна. У магістерській роботі запропоновано ігрові елементи, які допомагають учням досягти освітніх цілей курсу, підтримати в ньому мотивацію та навчальний інтерес.

Теоретичне значення роботи полягає в поглибленні теоретичних відомостей щодо впровадження методів гейміфікації у процесі навчання іноземної мови.

Практичне значення роботи: матеріали дослідження та одержані висновки можуть бути використані вчителями іноземної (англійської) мови під час навчання мови старшокласників.

Апробація. Основні положення роботи обговорено на XII Міжнародній інтернет-конференції молодих учених і студентів «Глухівські наукові читання – 2023. Актуальні питання суспільних та гуманітарних наук». За матеріалами доповіді опубліковано тези.

Структура роботи. Магістерська робота складається зі вступу, двох розділів із висновками до кожного з них, списку використаної літератури й додатків. Загальний обсяг – 76 с., з них основного тексту – 67 с.

Розділ 1. Теоретичні аспекти використання методів гейміфікації в освітньому процесі

1.1. Гейміфікація як вид діяльності

Під гейміфікацією розуміють використання елементів гри в нетипових для неї контекстах, зокрема в освіті, бізнесі, охороні здоров'я та ін. У сфері освіти гейміфікація набуває популярності і її розглядають як один із найбільш перспективних підходів до проведення занять, оскільки вона дозволяє покращити мотивацію учнів і зробити навчання більш ефективним і захопливим процесом через застосування принципів та механік ігор для досягнення освітніх цілей.

Взаємодія людини та комп'ютера сприяла появі наукового інтересу до вивчення різних аспектів досвіду користувача, дизайну ігор, залученості та мотивації. Область використання елементів ігрового дизайну в неігрових контекстах, продуктах та послугах для мотивації бажаного було прийнято називати «гейміфікацією».

Вважають, що вперше термін «гейміфікація» використав у 1980 році британський письменник та дослідник штучного інтелекту Р. Бартл [62, с. 68] для позначення використання ігрових елементів у спільній роботі користувачів. Він є одним із творців першої розрахованої на багато користувачів онлайн гри, заснованої на текстовій інформації, яка дала початок всій індустрії масових ігор. Його розробка не була спрямована на узагальнення всіх ігор без урахування користувачів, проте стала корисним алгоритмом для розуміння, навіщо люди грають в ігри.

Р. Бартл також розробив класифікацію гравців відеоігор «Класифікація типів гравців за Бартлом» («Bartle taxonomy of player types») [25]. В її основі лежить сегментування всіх гравців за психологічними типами: «накопичувачі» (achievers), «кілери» (killers), «дослідники» (explorers), «соціальники»

(socializes). Цією типологією досі послуговується чимало розробників ігор різних країн.

У 1980 році Т. Мелоун опублікував дослідження під назвою «Що робить те, чого потрібно вчитися: дослідження мотивуючих комп'ютерних ігор» [48], у якому розглянуто два питання: (1) Які особливості роблять комп'ютерні ігри такими захопливими; і (2) Як можна використати ці функції, щоб зробити навчання, особливо навчання за допомогою комп'ютера, цікавим?

Дослідник дійшов висновку, що мотивація гравців залежить від балансу таких поведінкових чинників, як виклик, фантазія, цікавість та контроль. Саме ці фактори в подальшому лягли в основу створення низки освітніх ігор, наприклад, «Where in the World Is Carmen Sandiego?» (1985 р.).

Сьогодні гейміфікація стала популярною тактикою для заохочення конкретних моделей поведінки та підвищення мотивації учасників освітнього процесу. За її допомогою викладачі здатні знаходити баланс між досягненням освітніх цілей та задоволенням потреб учнів.

О. Ткаченко виділяє такі напрями гейміфікації освітнього процесу: освітні ігри та використання ігрових технік і методик з освітньою метою [16].

Гейміфікація використовує психологію гри. Бажання отримати задоволення є одним із найсильніших мотивів, що спонукають людину захоплено займатися чимось. Через це, використовуючи механізми гри, ігрові елементи та формуючи ігрове мислення, можна домогтися залучення учнів до певних процесів, спонукати їх відвідувати заняття, а також створити таке освітнє середовище, у якому формують новий досвід та нові способи вирішення проблем.

У той же час не варто ототожнювати поняття «гейміфікація» і «гра». Гейміфікація передбачає використання деяких елементів гри для реалізації професійних, а не розважальних цілей. Гра ж є системою, абстракцією або абстрактною ситуацією, в якій у учасників є певні ролі та правила, керуючись якими вони приходять до певного результату. Отриманий результат зазвичай не пов'язаний ні з освітніми, ні з трудовими цілями.

Гра існує як самостійна одиниця, в якій учасники взаємодіють у визначеному «ігровому просторі» з чіткою структурою процесу, яка містить початок, середину і кінець. У грі мета виграшу чітко визначена, і гравці повністю розуміють всі правила, яких необхідно дотримуватися для досягнення цієї мети. Правила є необхідною частиною самої гри і її ігрової діяльності, і зазвичай гра складається з низки взаємопов'язаних ігрових елементів. У контексті гейміфікації діяльність може бути удосконалена за допомогою використання окремих ігрових елементів, які не обов'язково формують повноцінну гру. Використання цих незалежних елементів спрямоване на заохочення учасників активніше залучатися до конкретної діяльності та досягати мети, при цьому не створюючи повноцінної гри або самостійної структури [40].

Переважно цифровий (трансмедіальний) характер гейміфікації розширює можливості взаємодії та мотивації за межами особистих контактів. Це дозволяє подолати «бар'єри масштабу, часу, відстані, взаємопов'язаності та вартості» [30, с. 39]. Така особливість відрізняє гейміфікацію від звичайних (реальних) ігор і робить її інноваційним явищем.

Гейміфікація також відрізняється від багатьох ігрових практик (таких, наприклад, як гра, симуляція) тим, що реальність не перетворюється на гру, а залишається реальністю, тоді як учню даються ігрові установки, які співвідносяться з реальністю.

Іноді для позначення гейміфікації в навчанні послуговуються іншими термінами: ігрове мислення, ігрові принципи для освіти, створення мотивації, створення взаємодії тощо.

Гейміфікація відрізняється від інших методів навчання, які опираються на принципи ігор, застосуванням інтерактивної техніки для активізації пізнавальної діяльності здобувачів освіти й більшої їх залученості до процесу навчання [8, с. 24].

На думку Т. Рейнерса, гейміфікація відбувається тільки тоді, коли навчання відбувається у неігровому контексті, наприклад, у шкільному класі, і

коли ряд ігрових елементів організований у систему або «ігровий шар», що діє у координації з навчанням у цьому звичайному класі [53, с. 24].

Досвід, отриманий через взаємодію з іграми, дозволяє подолати психологічні та соціальні обмеження, що відкриває перед людьми можливість розкрити свій потенціал. Д. Макколінг зазначив, що процес може бути визнаним гейміфікацією за умови, коли він включає чотири основні характеристики:

- 1) цілі для забезпечення мотивації участі у грі;
- 2) правила, за допомогою яких задають обмеження та рамки для досягнення поставлених цілей;
- 3) згода на участь у грі і наслідування правилам для досягнення поставлених цілей;
- 4) система зворотного зв'язку [42].

Чимало вчених схильні вважати, що основне завдання інтеграції гейміфікації в будь-якій сфері полягає у підвищенні залучення користувачів без втрати їх довіри до цього процесу [38; 52, с. 195; 62].

Відзначимо, що впровадження та застосування гейміфікації в освітньому процесі мають численні переваги. Важливо враховувати специфічні особливості цього методу. Можна припустити, що лише якісний методичний супровід гейміфікованих занять може допомогти досягти найкращих результатів у навчанні.

1.2. Гейміфікація в освітньому процесі

Поділяємо думку А. Марчевського про те, що освітній процес вже є гейміфікованим. Зокрема, правильне виконання учнями завдань і вправ дозволяє їм отримати хороші оцінки, бали, а за допущені помилки оцінювання знижується. Наприкінці кожного навчального року учні переходять до старшого класу, у такий спосіб підвищуючи свій рівень (т. зв. «level up», що характерно для ігор). Нерідко в закладах освіти є дошки пошани, на яких

розміщують світлини й інформацію про найкращих учнів, які досягли вагомих результатів у різних сферах – навчання, спорті й т.д., що схоже на рейтинг чи дошку лідерів в онлайн-іграх. Проте, крім цього, ігрові елементи можуть бути привнесені в інші аспекти освітньої діяльності, що дозволить зробити освітній процес більш ефективним [49]. Зокрема, в нього можна включити такі риси ігрових елементів:

- швидкий зворотний зв'язок;
- веселощі;
- збільшення кількості та ускладнення завдань;
- розвиток майстерності;
- упровадження індикаторів прогресу (наприклад, через поінти / значки / таблиці лідерів);
- соціальний зв'язок;
- керування гравця [49, с. 21-23].

В. Горелов зазначає, що гейміфікація позитивно впливає на оптимізацію освітнього процесу, оскільки за її допомогою можна реалізувати низку дидактичних принципів:

- свідомості й активності здобувачів освіти (швидкий зворотний зв'язок і можливість оцінювання і самооцінювання);
- наочності (мультимедійно-динамічна форма подання матеріалу);
- послідовності й систематичності (поступове ускладнення умов гри й ігрового матеріалу);
- індивідуалізації навчання (можливість вибору здобувачем освіти персональної траєкторії);
- доступності та посильності (можливість індивідуального вибору рівня складності навчального матеріалу);
- міцності (опора на емоції учнів) [5, с. 128].

Як слушно зауважили американські геймдизайнери К. Сален та Е. Ціммерман, гейміфікація вимагає конкретності. Цю технологію застосовують лише до тих процесів, які мають чіткі цілі і завдання. Будь-яка

гра з декількома рівнями формує розуміння того, що для переходу на наступний рівень потрібно виконати певний набір умов. Це дозволяє гравцю досягти поставленої мети [55, с. 80].

Для створення в учнів відчуття прогресу протягом навчального курсу часто використовується система рівнів класу. Рівні представляють собою конкретні етапи у покращенні навичок учнів. За аналогією до більшості ігор, перші рівні є менш складними, тоді як вищі містять більше викликів та вимагають додаткових зусиль та знань. Система рівнів також відображає процес трансформації, який служить показником досягнень. Це сприяє відчуттю задоволення та мотивації у здобувачів освіти, оскільки вони отримують винагороду за досягнення нового рівня на шляху до головної мети курсу [24; 44].

На думку Т. Рейнерса, використання гейміфікації в освітньому середовищі дає такі переваги:

- здобувачі освіти почуваються «господарями» процесу навчання, у якому вони беруть участь;
- невимушена атмосфера, зокрема щодо невдачі, оскільки учні можуть спробувати виконувати завдання знову;
- отримання більше задоволення у процесі навчального заняття;
- навчання стає видимим та фіксованим через використання індикаторів прогресу;
- здобувачі освіти можуть виявити внутрішню мотивацію для навчання;
- здобувачі освіти можуть використовувати різні навчальні стратегії з допомогою різних аватарів/персонажів;
- ігрове середовище є більш комфортним для значної частини учнів [53, с. 25 – 26].

Використання гейміфікованого навчання дозволяє забезпечити діяльнісний підхід в освіті, а перевага використання гейміфікації полягає передусім у можливості формування ціннісно-орієнтаційного аспекту гри. Участь у ділових іграх дозволяє здобувачам освіти внутрішньо усвідомити як

загальносоціальні, так і конкретні професійні та особисті цінності, зробивши гру ефективним засобом виховання. Іншою перевагою використання ігор у навчанні є створення умов для розвитку соціально-комунікативної компетентності, яка включає безпосередню взаємодію, мисленнєві процеси, що стосуються взаємодії, і саморегуляцію як суб'єкта взаємодії [8, с. 26].

Гейміфікація може стимулювати учнів брати активну участь у класі, надавати вчителям ефективніші інструменти для орієнтації та винагородження, а також заохочувати учнів зосереджуватися на навчанні на повну потужність. Однак, як і в будь-якому методі чи технології навчання, ігрове навчання має недоліки. Зокрема, воно може призводити до неефективного розподілу зусиль викладачів, які зосереджені над наповненням ігрового контенту [47].

Співробітниця компанії EdEra А. Ляшенко пропонує 6 кроків упровадження гейміфікації в освітній процес [18] (унаочнено в рис. 1.1):

Крок 1: визначити аудиторію та контекст.

Перш, ніж створити освітній контент, варто усвідомити, з якою метою і для кого він потрібний.

Важливо визначити цільову аудиторію (вік майбутніх здобувачів знань, сформовані навички), навчальне середовище (контекст), для того, щоб передбачити форму роботи (лекційні, практичні заняття), кількість учасників (група чи заняття з однією людиною), обмеження в часі та місці (оточення).

Після отримання інформації про контекст та аудиторію важливо визначити гальмівні фактори (так звані «больові точки»), які залежать від аудиторії та контексту. Серед них виділено:

- труднощі з концентрацією уваги та мотивацією;
- недостатній рівень умінь та навичок;
- гордість (коли окремі особи схильні вважати, що вже обізнані в тому, чому їх пропонують навчати);
- фізіологічні, ментальні й емоційні чинники (голод, спрага, знесиленість, сторонні емоції);

- освітнє середовище та структура курсу.

Крок 2: поставити навчальну мету.

Навчальна мета є комплексним поняттям, що передбачає загальні (виконання завдання, підготовка невеликої наукової розвідки, написання підсумкової кваліфікаційної роботи), специфічні (розуміння освітньої ідеї, здатність виконувати окремі різновиди завдань) та поведінкові цілі (спроможність зосередитися на навчанні, не відволікатися, здатність виконати завдання якомога швидше), яких має досягти здобувач освіти після опанування курсу.

Крок 3: створити чітку структуру.

Чітка структура дозволяє визначити, що саме має опанувати здобувач освіти та в якому порядку. Очевидно, що навчатися легше за чітко організованого освітнього процесу.

Експертиня компанії EdEra радить освітній процес поділити на етапи. На перших етапах завдання повинні бути легшими, щоб студент з огляду на свої досягнення прагнув просуватися далі, не втрачав віру у власні сили.

Виразна поетапна структура курсу має також інші переваги. Зокрема, здобувачам освіти здається, що пройти певний етап більш досяжна мета, ніж опрацювати великий за обсягом матеріал. У свою чергу таке дозування матеріалу є легшим для викладача, який у змозі більш уважно проаналізувати невеликий обсяг матеріалу й помітити ті фактори, які стають на заваді навчання студентів.

Поетапність, окрім цього, відіграє важливу роль мотиватора як для сильних, так і для слабких здобувачів освіти. Здобувачі освіти, які опрацьовують матеріал зі складнощами, будуть прагнути *завершити* етап і це буде їх основним мотивом, який буде переноситися на кожен наступний етап. Ті здобувачі освіти, яким курс дається легко, мають бажання *перейти* на наступний етап.

Крок 4: обрати етапи, які можна гейміфікувати.

Очевидно, що не кожен етап освітнього процесу вдасться гейміфікувати. Необхідно пересвідчитися у правильності вибору освітніх компонентів, які придатні для цього. А. Ляшенко радить звернути увагу на такі пункти:

- *Механізм обліку*, тобто прийоми вимірювання прогресу здобувача освіти саме на цьому етапі через ігрову валюту чи певні рівні. Необхідно визначити, чи можна застосувати певний механізм обліку до цього етапу.

- *Валюта та рівні*. Своєрідною валютою можуть бути оцінки (бали), кількість завдань, швидкість виконання завдань тощо. Рівень, на думку експерткині, – це певна кількість валюти: за умови її накопичення відкривається можливість підвищити свій рівень (перейти на вищий). У зв'язку з цим валюта допомагає визначити чіткі рівні певного навчального етапу.

- *Правила* – один з основних елементів гри, який створює *однакові умови для всіх гравців*. Наприклад, для переходу на наступний рівень потрібно не просто виконати всі завдання, а зробити це *вчасно*. Необхідно визначити, чи можна застосувати чіткі правила на конкретному етапі вивчення цієї дисципліни.

- *Зворотній зв'язок*. Важливо, щоб учасники освітнього процесу – викладач і студент – могли стежити за прогресом. Одним із найпростіших прикладів цього є використання тестів, адже здобувач освіти зразу отримує результат і може побачити, що необхідно довчити, а викладач звертає увагу на те, яким темам необхідно приділити більше уваги. Важливо й те, що чим більше існує можливостей для виконання завдань, тим більша вірогідність, що студент зрештою навчиться це робити. Наприклад, у іграх на комп'ютері чи консолі гравцям надано можливість використати певну кількість спроб, щоб у результаті завершити квест: кількість таких спроб для гравців може бути різною. Так і з навчанням: отримав результат із помилками – робиш щось не правильно. Миттєвий зворотній зв'язок і можливість помилятися для вдосконалення своїх навичок через врахування помилок роблять ігри

привабливими. Імовірно, цю концепцію необхідно запозичити для ефективного навчання.

Зауважимо: є деякі особливості зворотного зв'язку, які сприяють залученню учнів: інтенсивність, безпосередність і частота [42]. Основна відмінність між фідбеком як ігровим елементом та традиційним полягає в його частоті. У іграх він майже постійно присутній. Зі збільшенням частоти зворотного зв'язку підвищується ефективність навчання та привертання уваги учнів.

Крок 5: додавати елементи гри

А. Ляшенко порівнює гейміфікацію із приправою. Вона зазначає, що освітній процес «приправляють» елементами гри. Вони бувають двох різновидів: *зосереджені на гравці* та *зосереджені на соціальному аспекті*. Перший різновид допомагає здобувачеві освіти зосередити увагу на навчанні та відстежити власний розвиток. До таких елементів, наприклад, належать бали (очки, оцінки), бейджі, рівні та обмеження часу.

Зокрема, бейджі – це візуальні зображення оцінок, які дають учням за певні досягнення або отримання певної навички протягом курсу. Вони корисні для підтримки мотивації здобувачів освіти на шляху досягнення головної мети [45; 56].

До соціальних елементів віднесено різноманітні показники успішності, що дають змогу не тільки простежити власні досягнення, а й зіставити їх з успіхами інших.

Застосування кожного типу елементів залежить від контексту. Зокрема, для завдань із підвищеним рівнем складності доречно використовувати елементи, які допоможуть здобувачеві освіти зосередитися на власному прогресі. За потреби можна засвоїти *складну навичку*, порівнюючи власний прогрес зі своїм прогресом учора, а не з успіхами інших здобувачів освіти. Це ефективно насамперед для тих навичок, набуття яких вимагає часу, зусиль і наполегливості, адже їх кожна особа опановує у власному темпі. За умови зіставлення себе з іншими, тими, хто робить ці самі завдання швидше та легше,

може втратитися відчуття власного прогресу, що знизить мотивацію через зневіру у власні сили.

Крок 6: пробувати

Останнім кроком є спробувати. По завершенню першої спроби можна зіставити отримані результати здобувачів освіти з очікуваними. Далі варто здійснити коригування й вдосконалити ігрований контент.

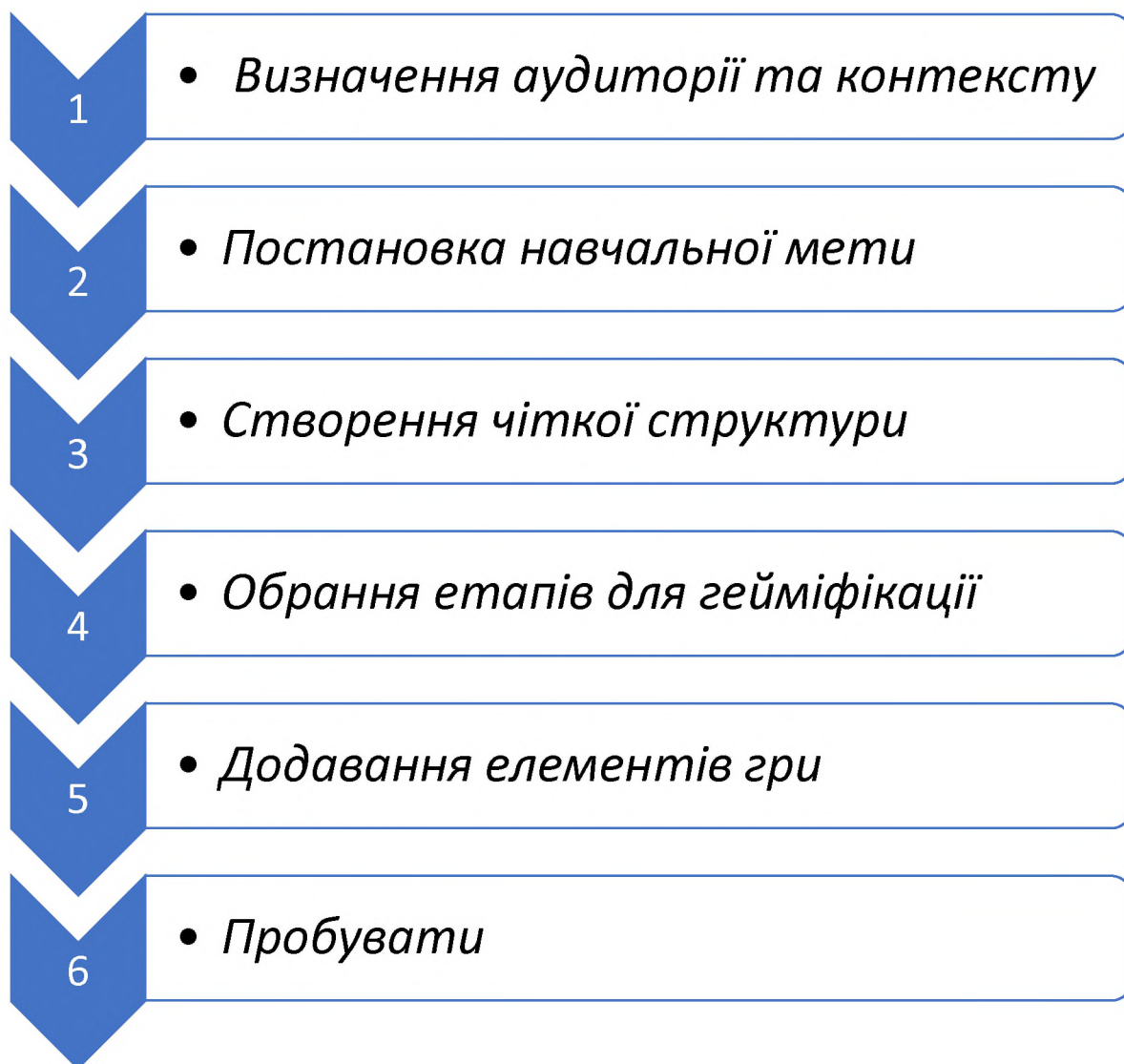


Рис. 1.1. Кроки впровадження гейміфікації в освітній процес

Таким чином, перед упровадженням гейміфікації вчитель спрямовує навчальну програму в більш загальний контекст. Контекст також включає тип навчання та місце його проведення незалежно від того, навчання очне чи дистанційне. Обов'язково визначають перешкоди, які можуть заважати

прогресу у навчанні. Це допомагає вчителю сформулювати навчальні цілі та впорядкувати розташування ігрових компонентів у навчальному процесі. Потім вчитель розглядає наявні ресурси – ігри, які вже існують, або ті, які він може створити самостійно, від складних до простих. У кінцевому результаті вчитель реалізує стратегії гейміфікації.

Варто пам'ятати, що «гейміфікація – це ні в якому разі не заміна викладача, а дизайн гейміфікованого контенту – тривалий і складний процес. Щоб реалізація була дійсно ефективною, потрібен учитель, який буде ретельно вдосконалювати матеріал та аналізувати статистику учнів» [18].

К. Капп [42] визначив такі основні способи застосування гейміфікації в освітньому процесі:

- адаптація оцінок до отримання очок досвіду в грі;
- зміна комунікації на заняттях;
- зміна структури занять;
- зміна структури навчальних класів.

1. Отримання очок досвіду. Замість використання виключно числових оцінок можна створити систему отримання очок досвіду, на яку піднімається учень. Ці бали – очки досвіду – пізніше можуть переводити в оцінки [42, с. 32].

Різні ігри можуть використовувати різні види очок, наприклад, бали можуть функціонувати як валюта в рольових іграх або виступати як показник досвіду, який надається за виконання завдань [50]. У навчальному середовищі кредити також можна розглядати як бали [45]. Цю систему балів можна використовувати як форму винагороди або як мотиваційний інструмент, що сприяє досягненню конкретної мети [24].

Наприклад, на уроці англійської мови може бути поставлено певну кількість лексичних чи фразеологічних одиниць, яку потрібно засвоїти. Кожна вивчена здобувачем освіти одиниця може відповідати одному очку досвіду, а загальну їх суму в кінці заняття переводять в оцінку.

Отже, очки досвіду оцінюють досягнення та успіх учнів у числовій системі та відображають прогрес у грі.

2. *Зміна комунікації.* Учитель може змінити термінологію, якою послуговуються в класі. Наприклад, фразу «почати завдання» замінити на типове для ігор «почати пошук». Можна ввести щоденні завдання, щотижневі завдання, за виконання яких дають учням конкретні бонуси. Також можна змінити структуру класів, поділивши учнів на клани, ліги, гільдії чи інші об'єднання, що працюють в колективі для отримання балів досвіду.

3. *Зміна структури занять.* Заняття можна організувати у вигляді онлайн-гри, квесту.

Можна, наприклад, запропонувати учням таку гру:

Назва гри: «Виклик словника»

Опис: Ця гра призначена для покращення словникового запасу та активного використання слів в англійській мові. Її можна використовувати як у класі, так і вдома для самостійного вивчення мови.

Правила гри:

Вчитель або учителька готують картки із англійськими словами або фразами, які відповідають рівню складності групи.

Учасників гри ділять на команди або ж вони грають індивідуально.

Кожній команді або учаснику надається певна кількість карток зі словами.

Гра проходить у раундах. У кожному раунді учасникам потрібно дати якнайбільше визначень або використовувати слова на картках в реченнях. Вони можуть брати додаткові бали за креативне та цікаве використання слів.

Вчитель або суддя оцінює використання слів, визначення і речення кожного учасника чи команди і присуджує бали за кожне правильно використане слово.

Виграє та команда чи той учасник, який набрав найбільшу кількість балів у кінці гри.

Ця гра гейміфікує навчання англійської мови, оскільки створює змагальну атмосферу та стимулює учасників навчатися та використовувати нові слова. Вона також може бути адаптована до різних рівнів складності і вікових груп.

Тобто заняття необхідно проводити в цікавій формі, схожі на квести, які є цікавими для підлітків.

4. Зміна структури навчальних класів.

Гейміфікація у навчанні англійської мови може принести багато користі та зробити уроки більш захопливими для учнів. Можна використати різні підходи до зміни структури навчальних класів, зокрема, через: *індивідуалізацію навчання* (використання персональних підходів, розроблення індивідуальної траєкторії навчання та вивчення матеріалу в індивідуальному темпі); *змішане навчання* (розподіл тем: одні з них вчать вдома, інші – на заняттях; або вдома учні вчать теорію, а на заняттях виконують практичні завдання, обговорюють проблемні моменти тощо); *проектна діяльність* (групова чи парна робота над якимись проектами); *зміну оточення* (перерозстановка меблів, щоб стимулювати співпрацю, обговорення та інтеракцію – обмін інформацією, взаємодію).

Американські дослідники С. Штиглиц, К. Латтеманн, С. Робра-Биссанц відзначають, що у процесі впровадження гейміфікації в навчання необхідно певною мірою спонукати учнів до конкуренції. Дослідження цих науковців продемонстрували, що змагання стимулюють учнів до вивчення матеріалу та виконання практичних завдань [59, с. 56]. Це зумовлено тим, що кожен хотів побачити своє ім'я в таблиці лідерів.

На думку А. Убермана, конкурентна атмосфера сприяє концентрації та інтенсивному мисленню здобувачів освіти протягом всього процесу навчання, що сприяє більш ефективному підсвідомому засвоєнню інформації. Більшість учнів, які брали участь в іграх під час освітнього процесу, демонструють позитивне ставлення до них [61].

Зазначимо, що таблиці лідерів представляють собою графічне відображення прогресу та досягнень учнів. Зазвичай ця інформація відображається на екрані, де вказані імена провідних здобувачів освіти, що беруть участь у завданні або курсі, впорядковані за їхніми результатами та досягненнями [45]. Такі таблиці не охоплюють всіх учнів і зазвичай показують

лише кілька найкращих результатів. Їх також можна використовувати без вказання імені учня, в такому випадку вони відображають лише бали. Основна мета цього інструменту – підтримувати мотивацію здобувачів освіти та створювати відчуття конкурентоспроможності.

К. Капп зауважив, що впровадження системи заохочення всього класу є ефективним засобом реалізації гейміфікації. Учням необхідно створити систему винагород, де вони досягають чогось у команді [42, с. 36]. Однак для досягнення мотиваційного ефекту важливо уважно визначити час і розмір винагороди [51]. Кілька невеликих винагород зазвичай працюють ефективніше, ніж одна велика. Також важливо враховувати спосіб розподілу призів, оскільки це може вплинути на стимулювання мотивації. Важливо, щоб винагороди були рівномірно розподілені протягом усього процесу навчання.

Наприклад, можна встановити таку мету: 90% учнів повинні вивчити всі лексичні одиниці, а на підсумковій контрольній роботі кількість помилок під час уживання номінативних одиниць не повинна перевищувати 5. Під час конструювання текстів, якщо окремі учні не можуть виконати завдання, інші їм можуть прийти на допомогу. У такий спосіб формується команда.

Вважаємо, що ігри можуть перетворити навчання в невимушене середовище. Ігри дають змогу стимулювати цікавість, а також продовжувати освітній процес після закінчення уроку. Наприклад, як домашнє завдання можна організувати спеціальну гру, направлену на «пошук скарбів». Вчитель англійської мови може запропонувати учням перекласти різні тексти, в яких приховані певні «підказки». Напередодні читання тексту може бути представлена загадка, відповідь на яку можна віднайти в тексті. У такий спосіб завдання не просто полягатиме в перекладі тексту, а й уважному розгляді і розумінні його змісту. Після виконання завдання вдома здобувачі освіти повинні будуть на уроці об'єднати свої зусилля та порівняти знайдені під час домашнього завдання «підказки». Спільна робота дозволить їм знайти «скарб», який може бути умовним об'єктом (наприклад, «артефактом»), виявлення

якого призводить до позитивного оцінювання вчителем учасників команди тощо.

С. Штігліц наголошує на тому, що під час упровадження в освітній процес гейміфікації треба використовувати також ігрову механіку, що є важливою складовою ігрової теорії. Утім часто існує проблема інтеграції ігрової технології в навчання, оскільки за гейміфікацію окремі педагоги вважають якийсь окремий елемент гри, наприклад, видаючи значки за перемогу. На думку науковця, це є хибним підходом, адже теорія гри визначає 24 способи, які дійсно стимулюють гравців до участі. Для успішного залучення здобувачі освіти до будь-якої гри педагог повинен розуміти принципи ігрової механіки. Ґрунтовна розробка ігрової механіки означає, що кожна діяльність учня має свої наслідки, і розвиток гри залежить від його вибору. Наприклад, у процесі проходження випробувань учні можуть розвивати нові навички, а збирання певної кількості ресурсів дозволяє їм просуватися далі. Інакше кажучи, всі дії учнів повинні мати конкретні наслідки, і сюжет гри має змінюватися відповідно до їхніх рішень. Одним з ефективних, але трудомістких методів є використання «розвилки в сюжеті» [59, с. 101].

Наприклад, учням можна запропонувати гру «Подорож у часі: Перехід через історію», відповідно до якої головний герой – учень – натрапляє на чарівний часовий портал, який дозволяє йому подорожувати в часі і просторі. Щоб повернутися назад в сучасний час, герой повинен вирішити серію загадок і завдань, пов'язаних із важливими подіями в історії. Від вибору гравця залежить, яку епоху він відвідає та які завдання виконає, насамперед на знання часів англійської мови.

Незважаючи на чимало позитивних аспектів, пов'язаних з гейміфікацією освітнього процесу, окремі питання лишаються невирішеними. Наприклад, відсутність контролю над здобувачами освіти може призвести до порушення норм академічної доброчесності, коли учні, що впоралися із завданням, можуть надавати допомогу слабшим учням, які самостійно не бажають виконувати їх. У зв'язку з цим ефективним вирішенням цієї проблеми,

імовірно, може бути надання можливості отримання учням доступу до ігрового контенту у будь-який момент, щоб вони мали змогу повторно відпрацювати матеріал у формі гри і покращувати свої результати. У той же час важливо забезпечувати відстеження прогресу здобувачів освіти, особливо під час оціночних заходів.

Низка науковців [50; 51] радить використовують стовпчики для візуального представлення прогресу у гейміфікації навчання. У той час як значки вказують на досягнення на шляху до конкретної цілі або рівня, індикатори прогресу служать для відстеження та демонстрації загального прогресу цілі. У сфері навчання індикатори прогресу використовують як засіб для стимулювання учнів, які наближаються до досягнення своєї освітньої мети або конкретного завдання.

Кожен педагог може індивідуально налаштовувати елементи гейміфікації та контролю відповідно до предмету, групи учнів, їх освітніх цілей і інших факторів, що стосуються конкретного контексту навчання.

Крім того, гейміфікація не може впроваджуватися на кожному уроці. Постійне використання ігрової форми навчання може призвести до того, що учні почнуть гірше сприймати традиційні методи навчання. Також потрібно бути обережними, впроваджуючи елементи змагання, оскільки конкуренція може негативно вплинути на атмосферу в групі здобувачів освіти, а бажання перемогти за низької мотивації або низькому рівні знань може спричинити недоречну поведінку. Зрештою, треба пам'ятати, що ігри можуть бути не цікаві всім учасникам освітнього процесу, особливо, якщо вони мають обов'язковий характер (наприклад, навчання, яке обов'язково для всіх) [36].

Необхідно пам'ятати про те, що мета полягає в гейміфікації процесу, а не результату [58, с. 23].

В умовах воєнного часу переважає дистанційна форма організації освітнього процесу. На основі аналізу наукової літератури (зокрема [29; 60, с. 162]), узагальнено основні аспекти упровадження гейміфікації за дистанційного навчання:

1. Ефективність застосування гейміфікації залежить від того, які предмети вивчають. Гейміфікацію найкраще інтегрують в процес навчання гуманітарних та творчих дисциплін, оскільки вони передбачають періодичне перемикавання уваги та потребують творчого підходу.

2. У різних вікових групах здобувачів освіти виникають відмінні цінності під час здобуття знань. Зокрема, учні 11 класу можуть бути менш зацікавлені в гейміфікації, оскільки вони готуються до ЗНО/НМТ. Учні ж 10 класу менш чутливі до випускних іспитів.

3. Гейміфікація використовує простий метод передавання знань. Для частини здобувачів освіти важливо забезпечувати сталий прогрес у навчанні, щоб вони зрозуміло отримували матеріал і розвивали свої навички з року в рік. Інші ж уже мають внутрішню мотивацію до збереження свого рейтингу, тому елементи гейміфікації не виявляють суттєвого впливу.

4. Для екстернатної, вечірної, заочної форм навчання гейміфікація не вважається ключовим елементом, адже в них акцент роблять на індивідуальному навчанні і відсутності конкуренції, яка є характерною рисою гейміфікації. Традиційна очна форма навчання пов'язана з конкуренцією, що відповідає основним принципам гейміфікації.

1.3. Гейміфікація як засіб формування мовленнєвої та іншомовної компетентності старшокласників

Очевидно, що на заняттях іноземної мови доцільно використовувати різні види і форми роботи, що впливатимуть на засвоєння здобувачами освіти навчального матеріалу. Однією з ефективних форм роботи з учнями є гра.

Важливо, що під час гейміфікації учитель постійно взаємодіє з учнями і може налагоджувати процес навчання, щоб утримувати увагу класу. Гейміфікація може легко використовуватися як для колективної, так і для індивідуальної роботи, і підходить для учнів будь-якого віку, навіть для старшокласників.

Ігрофікацію на уроках іноземної мови в старшій школі можна використовувати на різних етапах уроків: під час повторення раніше вивченого матеріалу, опрацювання нової теми чи її закріплення.

Н. Бойко виокремлює низку переваг цієї технології під час навчання іноземній мові:

- сприяє уяскравленню процесу вивчення мови та робить його цікавим для учнів;

- позитивно впливає на запам'ятовування матеріалу (без зайвих зусиль);

- позитивні емоції, які виникають під час гри, підвищують мотивацію здобувачів освіти й полегшують запам'ятовування навчального матеріалу [2].

Вважаємо, що вчитель повинен зважати на низку вимог, що ставлять до ігрової діяльності:

1) переконатися у готовності здобувачів освіти до ігрової діяльності;

2) поставити учням чіткі завдання та пояснити правила гри;

3) забезпечити присутніх дидактичним матеріалом;

4) здійснювати контроль за діями учнів, виправляти їхні помилки та коригувати мовлення;

5) проводити гру поетапно, поки старшокласники не засвоять дії.

Гейміфікація на уроках іноземної мови сприяє поєднанню теорії та практики.

На думку О. І. Потапенко, на успішність уроків з ігровою діяльністю впливають такі чинники:

1) завдання, поставлені перед здобувачем освіти, повинні бути для нього посильними;

2) тема гри, яку проводять на заняття, має відповідати навчальній програмі;

3) ігри на уроці не повинні бути одноманітними;

4) до гри повинні бути долучені усі учні в класі [16, с. 66].

Варто зважати на проблеми, які можуть виникнути під час проведення гри на уроках іноземної мови в старшокласників:

- 1) збереження дисципліни в класі під час гри;
- 2) відповідність гри конкретній темі;
- 3) доцільність обрання гри замість інших методів навчання;
- 4) добір матеріалу для певної гри.

Н. Бойко виділяє сім основних причини використання гейміфікації на уроках англійської мови:

1) Сприяння розвитку всіх ключових мовних навичок: говоріння, слухання, читання і письмо. Гейміфікація при цьому стимулює здобувачів освіти до активної і цікавої участі, для кращого засвоєння англійської мови. У цьому випадку не вчитель, а сам процес гри, який заповнений англійськими словами та виразами, спрямовує учнів на шлях навчання лексики та граматики англійської мови.

2) Змагання підвищують активність здобувачів освіти й результативність їх роботи. Основна мета будь-якої гри – перемога. Для її досягнення потрібно вкласти максимум зусиль, мобілізувавши всі свої знання і навички. Крім того, під час гри виявляються додаткові ресурси учнів, такі як творчий, літературний, музичний, артистичний потенціал (залежно від завдань гри).

3) Під час гри педагог утримує увагу здобувачів освіти, не даючи їм відволікатися. Учні повністю зосереджені на занятті, у них є відчуття «тут і зараз».

4) Ігри сприяють емоційному розслабленню та подоланню мовного бар'єра. Вони допомагають зняти в учнів напругу, що нерідко виникає під час вивчення англійської мови, розслаблюють і підбадьорюють їх.

5) Під час гри створюють таку комунікативну ситуацію, де головною метою є спілкування та перемога. Учні намагаються пояснити слово, зрозуміти пояснення і виконати відповідну дію, щоб здобути перемогу.

6) Гра сприяє формуванню дружнього спілкування та взаємодопомоги в класі, де кожен працює на користь команди, а не лише для себе. Це позитивно впливає на успіхи учнів та створює позитивну атмосферу на уроках англійської мови.

7) Гра сприяє системному вивченню англійської мови, включаючи фонетику, граматику та лексику. Ці «три кити» вивчення англійської мови успішно опановують завдяки гейміфікації [2].

Узагальнивши праці науковців, можемо прийти до висновків, що гейміфікація надає низку можливостей для підвищення якості мовної освіти й розвитку іншомовної компетентності:

- *засіб мотивації*. Вона допомагає вирішити проблему із зацікавленням учнів. Створюючи ігровий контекст, старшокласники відчують, що навчання – це не обов'язок, а пригода. Інтерактивні завдання, рольові ігри та змагання зроблять навчання мови цікавим і захопливим процесом;

- *розвиток мовленнєвої та іншомовної компетентності*. Створення комунікативних ситуацій, безперечно, сприяє розвитку комунікативної компетентності старшокласників. Через ігри, діалоги та комунікативні завдання старшокласники вивчають, як правильно висловлювати свої думки, використовувати сталі вирази, засвоювати лексику, фонетику та граматику іноземної мови, навчаються ефективного спілкування.

- *активна участь*. Під час гейміфікованого навчання старшокласники не є пасивними слухачами. Вони активно беруть участь у процесі вивчення англійської мови, розв'язуючи завдання, виконуючи ролі в іграх і спілкуючись. Це розвиває їхні комунікативні навички та здатність виражати свої думки.

- *відстеження прогресу*. Вчитель відстежує прогрес учнів, як і учні відслужують свій прогрес та прогрес інших здобувачів освіти – своїх однокласників.

- *індивідуалізація навчання*. Під час гейміфікації є можливість індивідуалізувати навчання, адаптувавши завдання до рівня кожного учня. Це дає змогу забезпечувати індивідуальну освітню траєкторію учня.

Отже, гейміфікація стала потужним інструментом для формування мовленнєвої та іншомовної компетентності старшокласників. Вона забезпечує не лише навчання, але й захоплення мовою та розвиток навичок, необхідних

для успішної комунікації. Завдяки гейміфікації навчання для старшокласників стає не обов'язком, а цікавим «квестом».

Висновки до розділу 1

Сьогодні використання ігрових технологій у шкільній практиці є дуже актуальним. Гейміфікація є одним із всебічних методів досягнення освітніх цілей. Вона спрямована на збільшення мотивації до навчання, розвитку інтелектуальних здібностей учнів, а також формування у них логічного та критичного мислення, аналітичних здібностей та навичок аналізу ситуацій як в ізольованому вигляді, так і в цілому. Крім того, гейміфікація сприяє розвитку навичок роботи в команді, прийняття спільних рішень та досягнення загальної мети.

Перевагою гейміфікації є те, що для вчителя не потрібно активно створювати зовнішні мотиваційні чинники. Радість та задоволення від гри вже відомі кожному з дитинства, тому інтеграція ігрових елементів спонукає до внутрішньої мотивації старшокласників. Позитивні емоції, пов'язані з грою, сприяють підвищенню інтересу учнів, зосередженню їх уваги на завданні та полегшують запам'ятовування нового матеріалу.

З огляду на глобальну цифровізацію, можливості ігрових технологій лише розширюються. Застосування гейміфікації в навчанні іноземних мов дозволяє не лише урізноманітнити форми навчальної діяльності, але й підвищити ефективність засвоєння матеріалу. Мовні ігри можуть бути використані на різних етапах навчання у вигляді вікторин, конкурсів, гри у слова, веб-квестів тощо. Ефективне впровадження цього підходу в навчанні іноземної мови сприяє формуванню іншомовної компетентності учнів.

Розділ 2. Використання гейміфікації у навчанні старшокласників іноземній мові

2.1. Психолого-педагогічний і методичний потенціал гейміфікації у вивченні англійської мови

Відомо, що ігри мають здатність захопити увагу гравця та утримувати її протягом тривалого часу. Утім гравець не завжди є залежним від гри. До того ж, сьогодні широко використовують сучасні ігри, які спрямовані на розвиток уваги, пам'яті та сили волі, що надзвичайно важливо для нормального розвитку учнів.

Відзначено такі основні напрями впливу гейміфікації на освітній процес, які відзначають науковці: 1) реалізація умотивованих рішень; 2) психологія прийняття рішень; 3) подальші поведінкові результати [17, с. 74].

Учителям необхідно навчитися добирати елементи гейміфікації, які відповідають конкретній освітній програмі. Крім того, одним із завдань педагога є зацікавити учнів навчанням, сприяти успішному засвоєнню знань. Саме ця дидактична властивість ігрових технологій є психологічною основою впровадження гейміфікації в освітній процес.

Більшість освітніх гейміфікаційних систем використовують бали, віртуальні трофеї та відзнаки для стимулювання здобувачів освіти до певних дій. Ігрові елементи особливо успішно інтегруються в навчання, адже тут застосовують всі характерні елементи гейміфікації: 1) динаміку через використання ігрових сценаріїв, що залучають учнів до швидкого реагування на завдання, поставлені вчителем; 2) механіку, що містить нагороди, статуси, бали тощо; 3) естетику для створення яскравого та емоційного ігрового середовища; 4) соціальний вплив через використання технік, що сприяють активній взаємодії учнів між собою, взаємодопомозі та спільній роботі в команді.

Гейміфіковане заняття приваблює здобувачів освіти, оскільки воно дає їм додаткові мотиви до засвоєння матеріалу. Американський психолог К. Альдерфер вважав, що людей турбують лише три види потреб: потреба існувати (*existence*), потреба в соціальних зв'язках і спілкуванні з іншими (*relatedness*) і потреба свого зростання і розвитку (*growth*) [20].

З огляду на це, на нашу думку, гейміфіковане навчання може підвищити мотивацію учнів таким чином:

Потреба існувати (Existence): Гейміфіковані заняття англійської мови із використанням ігор та завдань готують учнів для вирішення реальних ситуацій і завдань у віртуальному чи реальному світі. Наприклад, під час рольових ігор вони повинні використовувати мову для виконання конкретних завдань або взаємодії з іншими персонажами.

Потреба в соціальних зв'язках і спілкуванні з іншими (Relatedness): Використання групових вправ, мовних ігор дає змогу учням взаємодіяти, обмінюватися інформацією і спілкуватися між собою. Створення відчуття спільноти та взаємопідтримки може стимулювати бажання використовувати англійську мову.

Потреба в своєму зростанні і розвитку (Growth). Для прогресу в навчанні учнів повинні розширювати свій словниковий запас, вивчати нові граматичні конструкції. Встановлення цілей та надання можливостей для особистого розвитку через вивчення англійської мови може збільшити мотивацію здобувачів освіти

Власне, саме гейміфікація дозволяє задовольнити потребу в особистісному розвитку.

Потреби у досягненні роблять процес гейміфікації занять з іноземної мови привабливими для учнів, дозволяючи їм конкурувати між собою за певні досягнення, змагаючись за призи та нагороди. Американський психолог Дж. Стейсі Адамс у своїй теорії мотивації (або ж теорії рівності) підкреслює, що люди порівнюють себе з іншими, оцінюючи свої власні зусилля та результати в порівнянні з іншими [19].

Очевидно, що ступінь залучення учнів до гейміфікації залежатиме від того, наскільки його зусилля будуть адекватно оцінені. Якщо винагорода від взаємодії у грі відповідає зусиллям здобувача освіти, він відчуває задоволення та самоповагу, що підтримують його вибір та стимулюють повторення дії. В такому випадку можна говорити про те, що учень задовольняє як соціальні потреби досягнень, так і потреби в зростанні.

Гейміфікація може задовольнити також потребу учнів в новизні: отримання нової інформації, нового досвіду, нових вражень через інше, незвичне освітнє середовище. Ігрові технології пропонують новий, творчий спосіб взаємодії, що відрізняється від традиційних уроків. Крім того, використання ігрових технологій оптимально сприяє досягненню найвищого рівня інформаційної неоднозначності.

Долаючи різноманітні перешкоди та обмеження, здобувачі освіти отримують у винагороду відчуття свободи, позитивні емоції, визнання оточуючих чи певні блага.

Під час гейміфікованих уроків учні можуть задовольнити бажання бути компетентними, яке виражає прагнення людини до повторення тих самих дій з метою вдосконалення своєї діяльності. Задоволення потреби в компетентності через гейміфікацію сприяє виникненню позитивних емоцій у здобувача освіти та позитивно впливає на формування характеру. Високий рівень компетентності надає відчуття впевненості, самостійності та незалежності, водночас задовольняючи потребу у зростанні, саморозвитку, а також бажання досягти успіху та визнання.

Послугування ігровими техніками в процесі навчання позитивно впливає на пам'ять та увагу. Виклад матеріалу з елементами лекції, читання, аудіо-візуалізація та демонстрація зазвичай є пасивними формами навчання з невисокими показниками запам'ятовування інформації. У той же час обговорення, практичне застосування, використання мови в реальних ситуаціях є активними формами, які можуть дати високу ефективність для розвитку мовних навичок старшокласників. Крім того, гейміфікація в навчанні

активізує особистісні можливості, розвиває творчість через задоволення, імпровізацію та дух суперництва.

Наукові розвідки іноземних вчених [23; 31; 32; 34] засвідчили, що впровадження гейміфікації в освітньому середовищі підвищує не лише внутрішню мотивацію та продуктивність учнів, але й призводить до збільшення відвідуваності занять.

Емоційний аспект є необхідною частиною освітнього процесу, і його вплив на кожного учня є індивідуальним. Загалом, використання ігрових методів у навчанні призначене для стимулювання позитивних емоцій, таких як захоплення, радість, відчуття успіху, співучасті тощо. У кожної особи існують нейромедіатори, які впливають на її емоційний та фізичний стан, залежно від типу стимулу та індивідуальних особливостей сприйняття. Ці нейромедіатори включають допамін, який мотивує досягати успіху, серотонін, що сприяє отриманню поваги, та окситоцин, який підтримує формування соціальних зв'язків. Проте у кожної особистості є свої потреби та психотип, і використання ігрових технологій є важливим елементом сучасного підходу до освіти.

У своєму дослідженні, проведеному у 2014 році, С. Лам [46] дослідив гейміфікацію в процесі вивчення лексики через використання онлайн-ігор. Результати показали, що студенти позитивно сприйняли цей метод навчання з двох основних причин. По-перше, більшість з них висловили захоплення самим процесом та отримали більше задоволення, якщо порівняти з попередніми методами вивчення лексики. По-друге, такий підхід сприяв ефективнішому запам'ятовуванню нових слів та розширенню словникового запасу.

К. Вербах та Д. Хантер довели, що гейміфікація є педагогічною категорією, схарактеризувавши риси цього феномена і виділивши триосновні абстракції впровадження гейміфікації в освітньому процесі:

- 1) динаміка (тимчасові обмеження, тема, сюжет);
- 2) механіка (випробування, співробітництво, зворотний зв'язок);

3) компоненти (рівні, дошка досягнень, бали) [62].

Gamification Pyramid

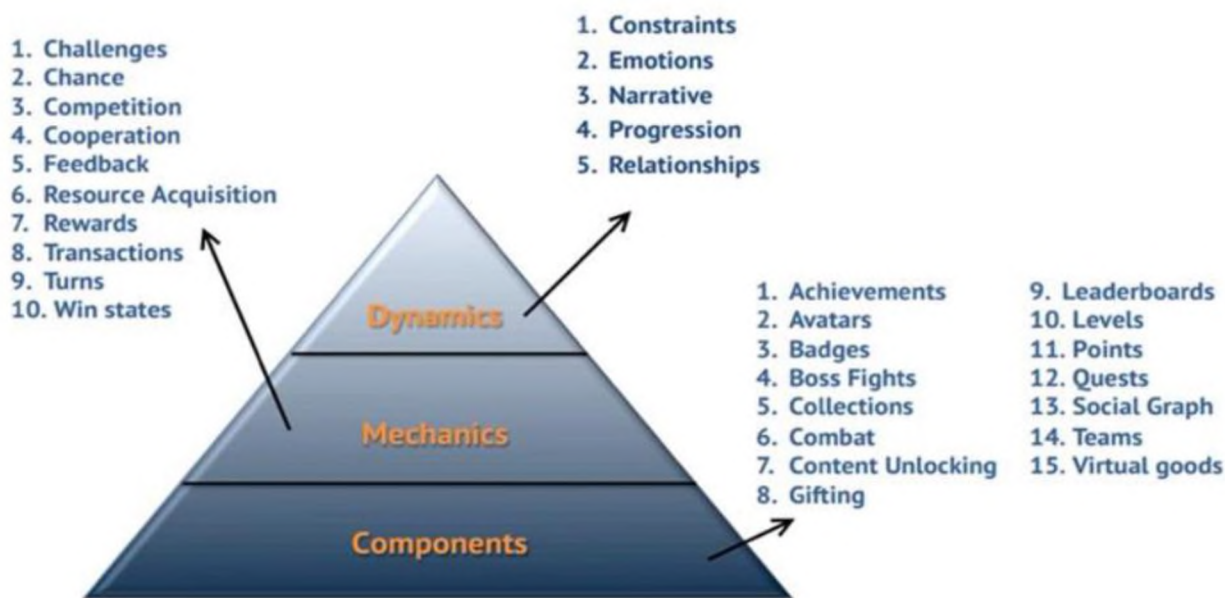


Рис 2.1. Піраміда гейміфікації К. Вербаха і Д. Хантера

Також ці науковці розробили й описали модель «6 D's»:

- 1) define: визначення цілей гри;
- 2) delineate: опис правил поведінки учасників гри;
- 3) describe: опис самих студентів;
- 4) devise: розробка циклів активностей;
- 5) don't forget: необхідність переконатися, що активність має розважальний характер і буде цікава студентам;
- 6) deploy: впровадження гейміфікації в освітній процес [62].



Рис 2.2. Модель гейміфікації «6 D's» Вербаха і Д. Хантера

На основі узагальнення наукових праць у сфері гейміфікації можна виділити такі характерні її риси у сфері освіти:

1. Чіткі правила, що передбачає розподіл ролей або пояснення алгоритму дій.
2. Специфічна мета, яка повинна визначати, з якою метою учасник повинен виконати конкретні дії і який результат повинен бути досягнутий.
3. Обмеження часу є важливим для уникнення затягування активності і підтримки ефективності учасників.
4. Наявність прикладу або демонстраційної версії є важливою для розуміння учасниками елементів майбутньої активності.
5. Нагороди, бали та інші форми заохочення є ключовим елементом гейміфікації як інструмента підвищення мотивації.
6. Забезпечення зворотного зв'язку, що може включати розподіл балів або словесні коментарі викладача, є необхідним для стійкої інформованості учня про розвиток його навичок.

У своїй монографії [42] американський дослідник К. Капп розрізняє дві форми гейміфікації: структурну та змістовну. Структурна гейміфікація передбачає використання різних ігрових елементів у процесі, тоді як змістовна гейміфікація включає в себе відступ від традиційних методів навчання, де весь процес ґрунтується на обраному ігровому сюжеті та дотриманні конкретних правил.

Збільшення інтересу до впровадження гейміфікації в освітній процес може бути пояснене тим, що гейміфікація представляє собою одну з дидактичних характеристик цифрових технологій, поруч з мультимедійністю, інтерактивністю, нелінійністю подання тексту та інформативністю.

Гейміфікація виступає актуальною стратегією та доводить свою ефективність у навчанні іноземних мов, зокрема англійської. Її можна успішно впроваджувати для створення невимушеної атмосфери, введення елементів змагання і привертання уваги до процесу вивчення мови.

Як уже наголошувалося вище, гейміфікація під час вивчення іноземної мови підходить для будь-якого віку, зокрема й для підліткового.

У підлітків спостерігається розвиток довільності в усіх психічних процесах. Підліток вже здатний самостійно організовувати свою увагу, пам'ять, мислення і уяву. Відзначається швидке удосконалення семантичної логічної пам'яті та концептуального мислення [3].

Соціальний аспект підліткового етапу є продовженням первинної соціалізації. У цьому віці всі підлітки є школярами, залежними від батьків або держави. Соціальний статус підлітка відрізняється незначно від дитячого, але велике значення має його статус в колективі однолітків. На цьому етапі розвитку взаємодія набуває першорядного значення і виступає як основне джерело розвитку. Підлітковий вік відрізняється переорієнтацією з батьків на однолітків [41].

Соціальна переорієнтація підлітків є одним із факторів, які визначають ефективність впровадження гейміфікації в освітній процес. Відтворення ігрової механіки в класі передбачає тісну взаємодію між учнями, оскільки

гейміфікація, у більшості випадків, сприяє досягненню найкращого результату в рамках спільної діяльності.

Старшокласники прагнуть заслужити чи зберегти авторитет у колективі однолітків, і в цьому процесі гейміфікація, яка включає фіксацію досягнень, може значно допомогти. Виконання складних завдань, успішне проходження викликів або досягнення високого рівня виключає можливість того, що успіхи учнів будуть проігноровані. Всі їхні досягнення матеріально фіксуються, що відповідає їхнім конкретним потребам на певному етапі розвитку. Це сприяє створенню психологічно сприятливого середовища в класі, що, безперечно, робить освітній процес більш ефективним.

Оскільки сучасні підлітки нерідко грають в комп'ютерні ігри поза школою, вони будуть у зручній позиції для використання вже відомих їм схем в освітньому процесі. Включення методів гейміфікації в навчання також призводить до виразної емоційності – старшокласникам цікаво взаємодіяти в такій формі, і це сприяє інтенсивному взаємодії між учнями, а також використанню нестандартних підходів до вирішення завдань. Графічне представлення інформації служить не лише для зрозумілості, але і дозволяє підліткам створити у своїй свідомості уявлення про важливість процесу та його матеріальні результати. Отже, використання методів гейміфікації, вирішуючи різноманітні завдання, сприяє формуванню у підлітків позитивного ставлення до навчання.

Формування позитивного ставлення учнів старшої школи до навчання визначає релевантність впровадження методів гейміфікації в освітній процес. Концепція гейміфікації може бути пов'язана з практичними аспектами матеріалу, який вивчають. Наприклад, урок англійської мови може розкривати відомості про наступну «локацію» лише через розмову на конкретну тему, вимагаючи комунікативної компетенції учня.

Розглядаючи можливості використання інноваційних інформаційно-освітніх засобів під час викладання іноземної мови пропонують різноманітні

технологічні етапи для розробки та впровадження цієї форми педагогічної діяльності на уроці [7; 12; 60] (рис. 2.3).

1. Встановлення педагогічних цілей та формулювання завдань для комплексу ігор на уроках англійської мови.

У рамках інформаційно-освітнього середовища використання комп'ютерних ігор, які інтегрують інформаційно-комунікаційні технології (ІКТ), є поєднанням мультимедійного та традиційного дидактичного навчання.

У процесі підготовки плану та конспекту заняття, в якому використовують елементи гри, необхідно враховувати ті ключові компетенції та завдання для навчання, які вчителі зазвичай визначають під час підготовки уроків у традиційному форматі. Таким чином, постановка таких цілей, як, наприклад, вивчення певної теми для розмови та формування іншомовної компетентності, є невід'ємною частиною процесу розробки та впровадження конспекту з використанням елементів гейміфікації на уроці мови.

2. Аналіз навчального матеріалу.

Під час використання дидактичної гри радять використовувати інформаційно-комунікаційні технології для подання, відпрацювання та закріплення навчального матеріалу. Це включає не лише використання рекомендованого навчально-методичного комплексу, а й виходження за межі традиційних форм засвоєння знань. Отже, під час аналізу навчального матеріалу для підготовки конспекту заняття з використанням дидактичної гри вчитель англійської мови звертатиме увагу на різноманітні засоби навчальної інформації, зокрема ті, які використовують носії мови. Це можуть бути іноземні навчальні посібники, які використовують флеш-ігри та відеоролики, створені в англійській країні (Велика Британія, Сполучені Штати Америки, Канада, Нова Зеландія тощо), а також тематичні матеріали, що відповідають поточним темам у навчальній програмі. Використання різноманітних методів наочності під час такого уроку сприятиме підвищенню мотивації та інтересу учнів, а також підвищить їхню загальну компетентність у мовній сфері.

3. Аналіз дидактичних можливостей доступних та ефективних форм представлення навчального матеріалу.

Після того, як учитель англійської мови відібрав конкретний обсяг освітньої інформації із методики викладання іноземних мов, проводять відбір найбільш релевантних та ефективних форм, які відповідають вимогам інформаційно-освітнього середовища. Використання ІКТ для подання цих форм дозволяє як учням, так і педагогові переглядати традиційні методи представлення та опрацювання матеріалу, який необхідно вивчити на уроці, в новому світлі, що позитивно впливає на активність здобувачів освіти під час уроку. Робота з навчальними текстами та виконання завдань з розвитку навичок аудіювання стає більш цікавою, коли ці елементи відображатимуться в мультимедійній програмі.

4. Вибір методів та прийомів для роботи з матеріалом, розробка критеріїв для оцінювання та контролю над активністю учнів під час уроку.

Після вибору форми представлення навчального матеріалу учень переходить до відбору конкретних методів та прийомів, які полегшать процес освоєння іноземної мови під час уроку. Розробка речень із наданих мовних одиниць отримає новий зміст, якщо учні використовують мишу для складання слів у смислові ланцюжки на екрані комп'ютера або смарт-дошці, або ж свій мобільний пристрій, оснащений екраном із технологією мультитач.

Ця фаза містить не лише визначення технічних аспектів використання комп'ютерних ігор, але і розроблення методичного плану, який охоплює різноманітні аспекти навчання.

Важливим етапом є також планування критеріїв для оцінки та контролю за діяльністю учнів під час уроку. Це включає визначення чітких критеріїв успішності, що допоможе вчителю та учням зрозуміти, наскільки ефективно вони впоралися з завданнями, а також які аспекти їм варто покращити. Врахування цього забезпечить ефективне впровадження ігор у навчальний процес, сприяючи якісній інтеракції іноземної мови.

5. Розроблення алгоритму для управління освітнім процесом.

На цьому етапі відбувається організація та структуризація всього матеріалу для навчання та методичних ресурсів, які були обрані вчителем англійської мови.

Залежно від наявних можливостей інформаційного середовища закладу загальної середньої освіти алгоритм може бути розроблений як за допомогою спеціалізованих комп'ютерних програм, або ж викладений у письмовій формі як опорний конспект для подальшого використання під час уроку, або у формі електронної інтерактивної презентації у процесі роботи зі смарт-дошкою. Таким чином, учитель створює структуру для проведення уроку, щоб пізніше наповнити її відповідним оформленням та вивченим матеріалом.

Створений алгоритм визначає основні етапи уроку, включаючи введення нового матеріалу, виконання вправ та завдань, а також формування висновків. Це дозволяє педагогові не лише структурувати свою роботу, а й забезпечити чітку лінію для учнів, що сприяє кращому розумінню та запам'ятовуванню інформації.

Такий підхід дозволяє вчителю англійської мови підготувати основу для ефективної роботи з дидактичними іграми, враховуючи потреби та можливості учнів, і створює сприятливу основу для інтерактивного та цікавого навчання.

6. Структурування матеріалу.

Під час розроблення конспекту для використання дидактичних ігор рекомендують приділяти увагу структуруванню навчального матеріалу, дотримуючись традиційних принципів викладання іноземних мов. Вчитель може обрати шлях від теорії до практики, ведучи учнів у специфіку матеріалу, а потім використовуючи гру для виконання завдань. Інший підхід – проблемно-пошуковий, за якого учні вирішують проблемні завдання, що призводять до вивчення теоретичного матеріалу.

Також можна комбінувати ці підходи з метою формування гнучкості мислення учнів щодо освоєння нових мовних одиниць.

7. Створення мовного супроводу.

Викладач розробляє типові висловлення для навчання англійської мови, які мають стимулювати учнів до активної навчальної діяльності. Таким чином, учитель створює опорний конспект, відповідний завданням уроку з використанням ігор для вивчення іноземної мови.

8. Аналіз структури конспекту.

У процесі створення мультимедійних продуктів часто виникають труднощі щодо правильного представлення матеріалу та роботи з комп'ютерною технікою. Для того, щоб впевнитися, що розроблений конспект та обрані мультимедійні форми, які використовують на гейміфікованому занятті, ефективно функціонуватимуть у контексті уроку, необхідно здійснити ретельний аналіз усіх етапів уроку. Крім того, можна звернутися за допомогою або консультацією та колег. Це дозволить отримати поради щодо можливих оптимізацій у процесі вивчення навчального матеріалу за допомогою інформаційно-комунікаційних технологій.

9. Коригування та остаточна перевірка конспекту заняття.

У випадку отримання додаткових виправлень необхідно внести їх у структуру конспекту і знову провести аналіз чи апробацію. Для оцінки ефективності запланованого педагогічного експерименту можна звернутися до колег, які б звернули увагу на проблемні моменти.

10. Упровадження конспекту заняття з упровадженням гейміфікації, а також самооцінка викладача стосовно позитивних та негативних аспектів уроку.

Фактично заняття має перетворитися на захопливу пригоду, під час якої здобувачі освіти засвоюють мовний матеріал та в них формуються мовні навички.

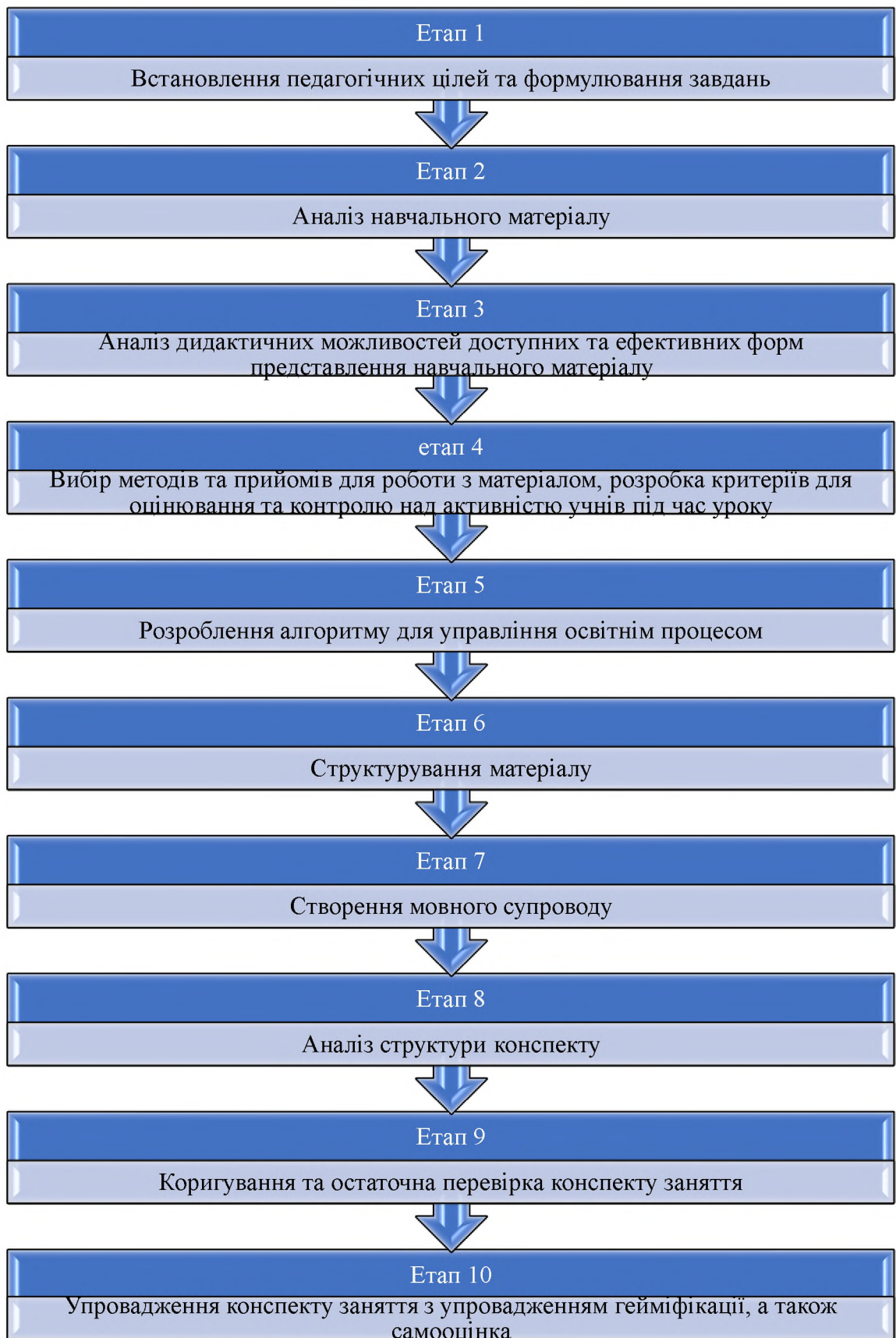


Рис. 2.3. Схема реалізації гейміфікації у структурі уроку

Таким чином, упровадження елементів гейміфікації в освітній процес спрямоване на підвищення мотивації та зацікавленості здобувачів освіти, поліпшення їхнього задоволення від навчання. Це також сприяє ефективнішому вивченню та систематизації інформації. Здійснюючи впровадження основних дидактичних принципів через гейміфікаційні елементи, такі як миттєвий (корегуючий) зворотний зв'язок, можливість вибору індивідуальної траєкторії навчання, мультимедійно-динамічна форма подання матеріалу тощо, можна говорити про значний дидактичний потенціал використання гейміфікації у навчанні англійської мови.

2.2. Форми реалізації гейміфікації на уроках англійської мови

Досягнення прогресу під час навчання значною мірою залежить від мотивації. Забезпечення високого її рівня та залучення здобувачів освіти до процесу вивчення іноземної мови – важке завдання для вчителів. Застосування гейміфікації в цьому контексті може допомогти підтримувати мотивацію та залучати учнів до процесу.

Виділяють два основних підходи до використання гейміфікації у вивченні іноземної мови:

1. Використання онлайн-інструментів з елементами гри.
2. Створення ігрової діяльності в класі без цифрових інструментів (офлайн).

Упровадження змішаного й дистанційного навчання у період воєнного стану, а перед цим – пандемії COVID-19, продиктувало потребу залучення онлайн-інструментів для організації освітнього процесу.

Сьогодні послуговуються різними формами гейміфікації на уроках іноземної мови:

- комп'ютерні ігри;
- мобільні застосунки для вивчення іноземної мови [2].

Окремо виділено освітні онлайн-платформи для гейміфікації навчального процесу.

А. Комп'ютерні ігри.

Низка зарубіжних науковців [26; 43; 54] схильні вважати, що за правильної організації освітнього процесу відеоігри можуть позитивно вплинути на якість навчання, оскільки сучасне покоління молоді виросло на них.

Дослідник із Японії Д. Байєршмідт провів дослідження, під час якого з'ясував, що до початку експерименту майже чверть учасників (24%) ставилися до використання відеоігор для вивчення англійської мови з певним сумнівом. Після завершення дослідження 90% користувачів виразили намір продовжувати використовувати ігри для навчання. Тільки 10% з цієї групи, хоча і визнали корисність ігор для вивчення іноземних мов, вказали, що вони зазвичай не грають в ігри і, отже, не будуть використовувати їх для освітніх цілей [22].

Комп'ютерні ігри можуть бути як онлайн, так і офлайн.

Очевидно, що на уроках англійської мови недостатньо часу для проходження ігор (або їх частин), які створені для комп'ютерів чи ігрових приставок і належать до жанрів «детективи», «рольові ігри (RPG)» тощо, хоча деякі з них можна радити в позаурочний час для тренування навичок володіння англійською мовою. Проаналізуємо деякі з них.

Гра з нелінійним сюжетом «Sherlock Holmes: Crimes and Punishments» передбачає знаходження певних предметів, а рішення гравця визначатимуть розвиток історії. Якщо англійська користувача недостатня, це може призвести до того, що персонаж невинно потрапить у в'язницю, а це стимулює уважніше вивчення багатьох діалогів. Цю гру робить цікавою і корисною те, що мало часу витрачається на пошук доказів, оскільки основний акцент робиться на розслідуванні. Тому користувачеві доведеться уважно читати записки, уривки листів та газетні вирізки, роблячи висновки. Мова в грі чітка, виразна і

некваплива. Застосовано різні акценти, і якщо щось не вдалося розчутити, завжди можна перечитати діалог для зрозуміння.



Рис. 2.4. Скриншот з гри «Sherlock Holmes: Crimes and Punishments»

Disco Elysium – гра у жанрі детективу та рольової гри, вирізняється своєю надзвичайною концепцією, що об’єднує елементи RPG, пригод та інтерактивного фільму. Понад 90% ігрового часу витрачають на ведення діалогів, де доведеться спілкуватися з іншими персонажами, об’єктами та навіть із самим собою.

Англійська мова у грі – літературна, точна та має іронічний стиль. Текст у грі насичений як повсякденними діалогами, так і різноманітними термінами, включаючи медицину, хімію та політику. Тому для успішного проходження гри необхідний високий рівень володіння англійською мовою.



Рис. 2.5. Скриншот з гри «Disco Elysium»

Гра Heavy Rain – це справжній інтерактивний художній твір, який переповнений безліччю діалогів, на які треба швидко реагувати. Зазвичай більшість варіантів відповідей вимагає лише одного слова. Проте від обраного варіанта залежить надзвичайно багато, зокрема й життя основних героїв. Гра використовує нескладну мову та вирази.



Рис. 2.6. Скриншот з гри «Heavy Rain»

На уроках англійської мови можна застосовувати невеликі онлайн-ігри.

Наприклад, British Council пропонує 13 невеликих ігор на своєму вебсайті, розрахованих на користувачів від 6 до 17 років. Кожна гра сприяє розширенню словникового запасу, додавши принаймні 10 – 20 нових слів. Крім ігор, на вебсайті представлені історії для дітей і підлітків та різноманітні інші активності, які роблять процес вивчення англійської більш різноманітним.

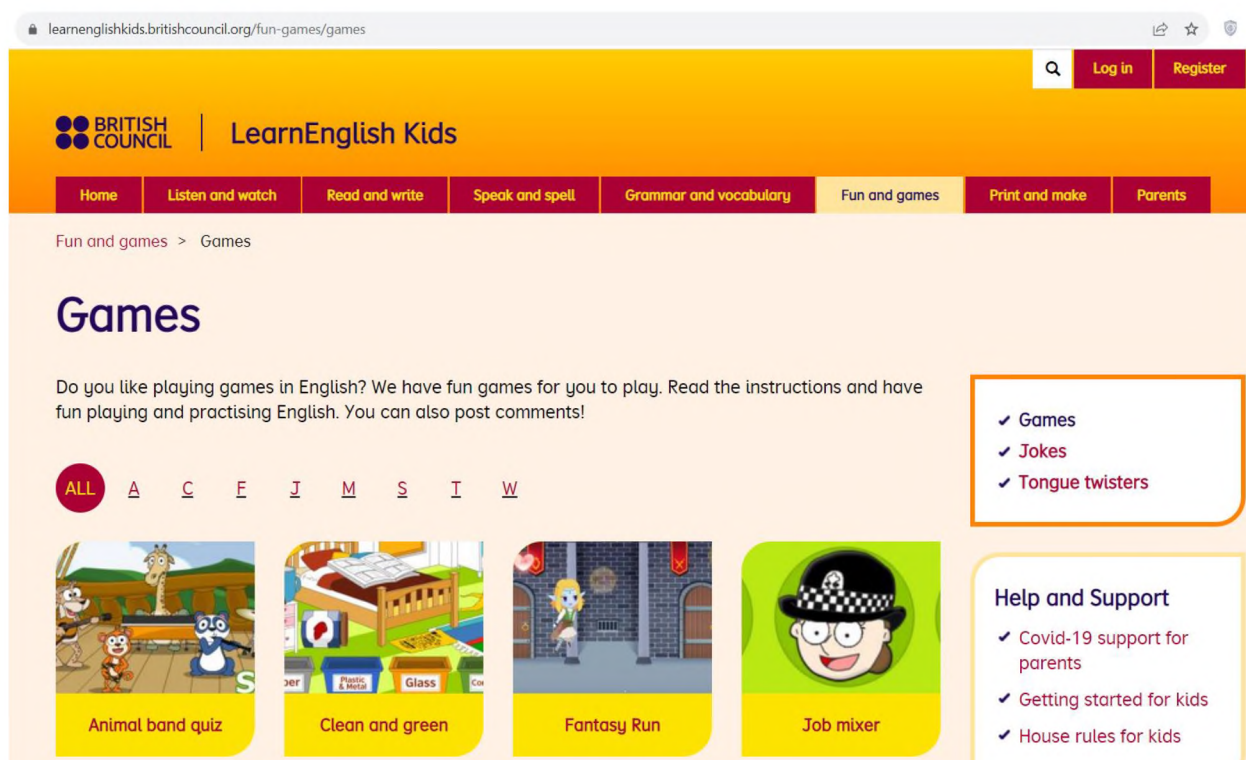


Рис. 2.7. Скриншот із вебсайту British Council

Навчальні ігри «Games to learn English» містять 29 різноманітних ігор. У кожній з них доступні кілька тем або варіацій, тому процес вивчення англійської залишається захопливим і після декількох тижнів. Ці ігри не лише розширюють словниковий запас, але й сприяють вивченню граматики, часів та порядку слів у реченні. Розділ Spelling пропонує своєрідний словниковий диктант. Інтерфейс є простим, з приємною графікою та чітким озвученням від носіїв мови.



Рис. 2.8. Скриншот із вебсайту Games to learn English

English Media Lab містить завдання із граматики, лексики, вимови.



Рис. 2.9. Скриншот із вебсайту English Media Lab

Б. Мобільні застосунки для вивчення іноземної мови.

Вивчати англійську мову на мобільних пристроях надзвичайно зручно, оскільки вони майже завжди знаходяться під рукою сучасних

старшокласників. Оскільки навчання відбувається в індивідуальному режимі за допомогою мобільних застосунків, деякі з ігор адаптуються до гравця, створюючи для нього індивідуальну траєкторію для опанування іноземною мовою.

Проаналізуємо окремі мобільні застосунки для вивчення англійської мови, які мають елементи гри.

Lingopie – це одна з найцікавіших програм для вивчення англійської мови, яка пропонує інтерактивний підхід до навчання. Мобільний застосунок веде користувача через вивчення мови, представляючи лекції та відеоролики, які імітують реальні ситуації. Lingopie наголошує на цінності ігрового підходу до вивчення мови. Програма використовує відеоролики, аудіозаписи та інтерактивні завдання для навчання англійської.

Однією з привабливих особливостей Lingopie є його доступність для різних груп користувачів з різними рівнями володіння англійською.

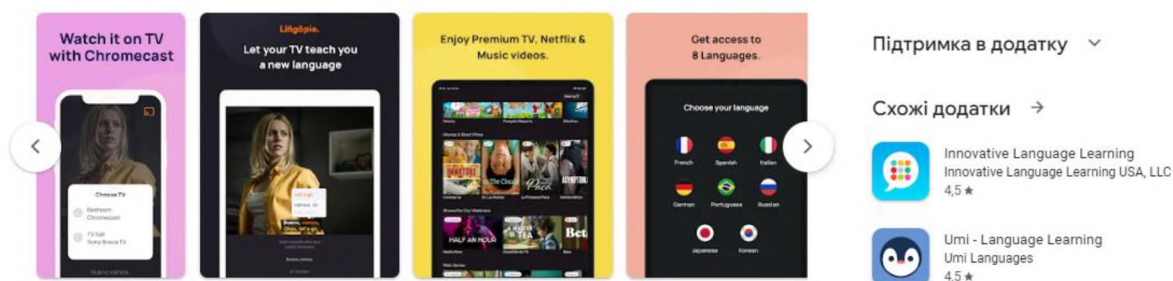
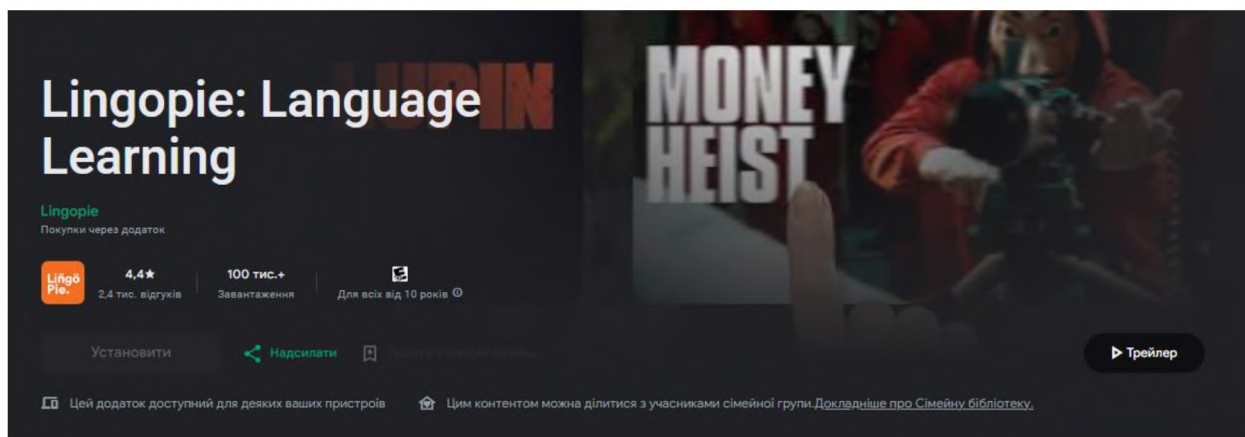


Рис.2.10. Скриншоти із застосунку Lingopie

Simpler. На початку кожного заняття користувачеві надається картка із новими словами, де кожне слово супроводжується перекладом, картинкою,

текстом-асоціацією та звуковим відтворенням. Це дозволяє учням не тільки запам'ятовувати слова, але й створювати потрібні образи у пам'яті.

Далі йде вивчення граматики, де структура речень представлена у вигляді блоків, що полегшує сприйняття логіки будови речень. Після вивчення правил користувач проводить вправи для закріплення матеріалу, спрямовані на розвиток навичок використання правил у різних ситуаціях.

Третя частина уроку містить практичні вправи для застосування вивчених слів і граматичних правил. Тут представлено слова і конструкції з усіх пройдених блоків, що дозволяє регулярно оновлювати в пам'яті та автоматизувати раніше вивчений матеріал.

Методика навчання виглядає схожою на шкільну, з фокусом на теорії, практиці та регулярних повтореннях. Однак завдяки яскравому дизайну та нестандартному підходу вивчення англійської перетворюється на захопливий процес.

Можемо виділити низку особливостей застосунка:

1. Можливість додавати слова в особистий словник для подальшого вивчення.
2. Граматика розбита за розділами і містить прості правила.
3. Уроки складаються з трьох частин: лексика, граматика та практика.
4. Можливість тренувати аудіювання.
5. Система запам'ятовування ґрунтується на періодичних повтореннях, перевіряючи засвоєння слів із часом.
6. Прогрес завжди видно, а структуровані уроки допомагають зрозуміти обсяг та план навчання.
7. Чарівні ілюстрації та приємний дизайн.
8. Містить детективні історії як цікавий аспект для залучення у навчання.

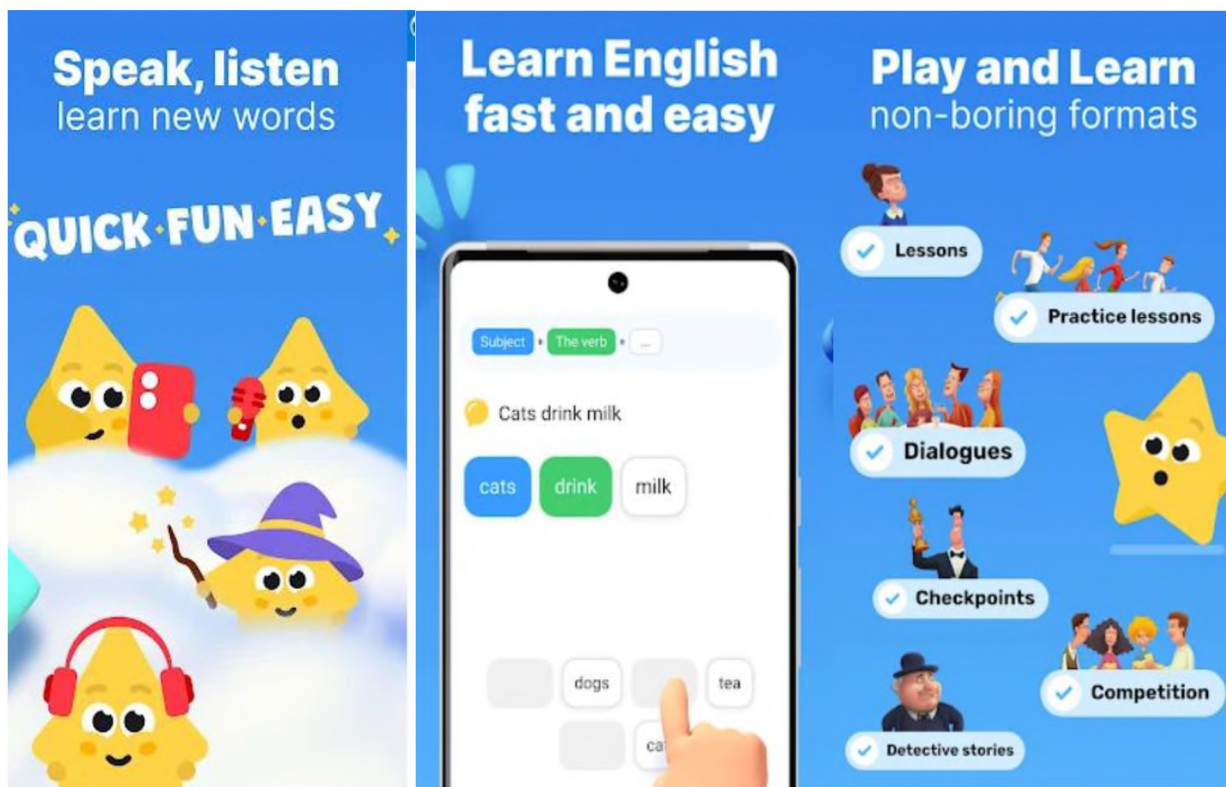


Рис. 2.11. Скриншоти із застосунку Simplr

Lingualeo – освітня платформа для вивчення та практики іноземної мови, заснована на ігровій механіці. Підхід, якого придержується Lingualeo, містить розуміння мети навчання, задоволення від регулярних занять, роботу з живою мовою, наслідування носіїв мови та доведення навичок до автоматизму за допомогою зорової, слухової та моторної пам'яті.

Користувач починає свій шлях із проходження тесту на визначення рівня мови та створення списку інтересів. На основі цього Lingualeo розробляє персональний план навчання, який містить різні категорії навичок, такі як сприйняття мови на слух, розширення словникового запасу та виправлення граматичних помилок, і користувач може відстежувати свій прогрес у власному кабінеті.

Lingualeo пропонує вивчати мову, використовуючи цікаві матеріали, такі як аудіокниги, пісні, відеозаписи та тексти з відкритих або завантажених додатками учасниками джерел. При цьому серед джерел оригінального

контенту виступають виступи на конференціях, курси на платформі Coursera, а також тематичні уроки, що розміщені у блокноті Evernote.

Користувач може самостійно вибирати незнайомі слова для вправ або скористатися тематичними добірками. Платформа надає можливості для тренування граматики та вимови, ігор, особистого словника з асоціаціями та журналу, де фіксується прогрес у навчанні. У мобільному додатку для iOS також доступні тренування, спрямовані на покращення швидкості читання та розуміння прочитаного.

Цей мобільний застосунок містить різні розділи:

- «додому», де можна відстежувати прогрес і отримувати інформацію про пройдені уроки;
- «джунглі», де розміщені різноманітні матеріали;
- «вчитися», де доступні тренування для вивчення нових слів та граматичних правил;
- «словник», де зберігаються всі незнайомі слова.

У «Джунглях» користувач може знаходити матеріали за темами, переглядати рекомендовані відеозаписи та читати статті, або вибирати матеріали самостійно. У «Курсах» представлені граматичні та відеокурси, які можна безкоштовно спробувати або придбати. Граматичні курси охоплюють часи та частини мови, мають набір правил, вправ та тестів. У розділі «Джунглі» також зібрано текстові, аудіо та відеоматеріали, які можна сортувати за рівнем складності та фільтрувати за темами.

У «Курсах» представлені граматичні та відеокурси, які можна безкоштовно спробувати або придбати. Граматичні курси охоплюють часи та частини мови, мають набір правил, вправ та тестів. У розділі «Джунглі» також зібрано текстові, аудіо та відеоматеріали, які можна сортувати за рівнем складності та фільтрувати за темами. Є також можливість додавання власних матеріалів у розділ «Додані».

Lingualeo пропонує інтерактивні відеокурси, які дозволяють переглядати відео та відповідати на питання щодо ситуацій. Під час курсу користувач може

знайомитися з текстом, перекладати невідомі слова, скористатися підказками. Кожен відеокурс завершується оцінкою.

У «тренуванні» додані слова у словник не просто впорядковуються за хронологією, а проходять активні тренування. Поруч із кожним терміном видно коло, яке показує прогрес вивчення.

Закріплення матеріалу відбувається на трьох етапах, хоча є сім видів тренувань. Успішно пройдені слова переходять на наступний етап. Незакріплені (невірно вгадані) слова йдуть «на дозрівання», і користувач повертається до них у словник, щоб вивчити знову. Дозрівання працює за методом «інтервального повторення», тобто протягом 6 днів не зустрічають повторювані терміни.

Найпростіший етап тренування – вибрати правильний український переклад слова.

Зазначимо, що слова, додані до словника, спочатку не перемішуються, і виконання завдань легше, оскільки відновлюється «хронологія подій». Конструктор слів – середній рівень складності: слово подається українською мовою, і його треба правильно перекласти англійською, вводячи його в поле. Нарешті, аудіювання – високий рівень складності, оскільки варіанти відповіді не наводяться, і мова сприймається на слух. Необов'язковий і найскладніший режим – кросворд, який недоступний у безкоштовній версії.

Загалом, Lingualeo використовує ігровий підхід до навчання, вирізняється доступністю різноманітних матеріалів для вивчення та практики іноземної мови. Користувачам запропоновано зручний інтерфейс, можливість самостійного вибору матеріалів та способів навчання, а також система відстеження прогресу, що робить процес вивчення англійської мови цікавим та ефективним.



Рис. 2.12. Скриншоти із застосунку Linguleo

Duolingo – це застосунок, спрямований на розвиток усіх аспектів мови: усного висловлювання, розуміння на слух і навіть письма. Всі ці навички взаємодіють між собою, і успіх в одній сфері допомагає досягти результату в інших. За допомогою цього додатка користувач може щоденно вдосконалювати свої мовні навички. Постійна практика є ключем до успішного вивчення іноземної мови, і саме це забезпечує ця програма.

У Duolingo користувача чекає безліч різноманітних завдань, які необхідно виконати для переходу на наступний, вищий рівень. Зручно мати при собі додаткові засоби – папір і ручку, оскільки багато вправ потребують письмового виконання. Ця програма виступає як учитель, який допомагає вивчати мову легко та невимушено.

Рівень навчання в Duolingo досить високий. Після лише 30 годин вивчення користувач може засвоїти стільки інформації, скільки зазвичай вивчається протягом цілого семестру в школі.

Багато студентів та школярів, які серйозно займаються вивченням мови, користуються Duolingo. Ця програма допомагає не тільки утримувати рівень знань, але й значно розширює словниковий запас.

Програма гейміфікована, тому освітній процес відбувається у вигляді цікавої гри, у якій потрібно відповідати на короткі запитання та виконувати цікаві завдання.

За кожен успішно пройдений урок учень отримує очки, а за невдачу втрачає свої «серця». Вся інформація подано в зручній структурі, щоб було легше орієнтуватися у процесі ознайомлення з програмою.

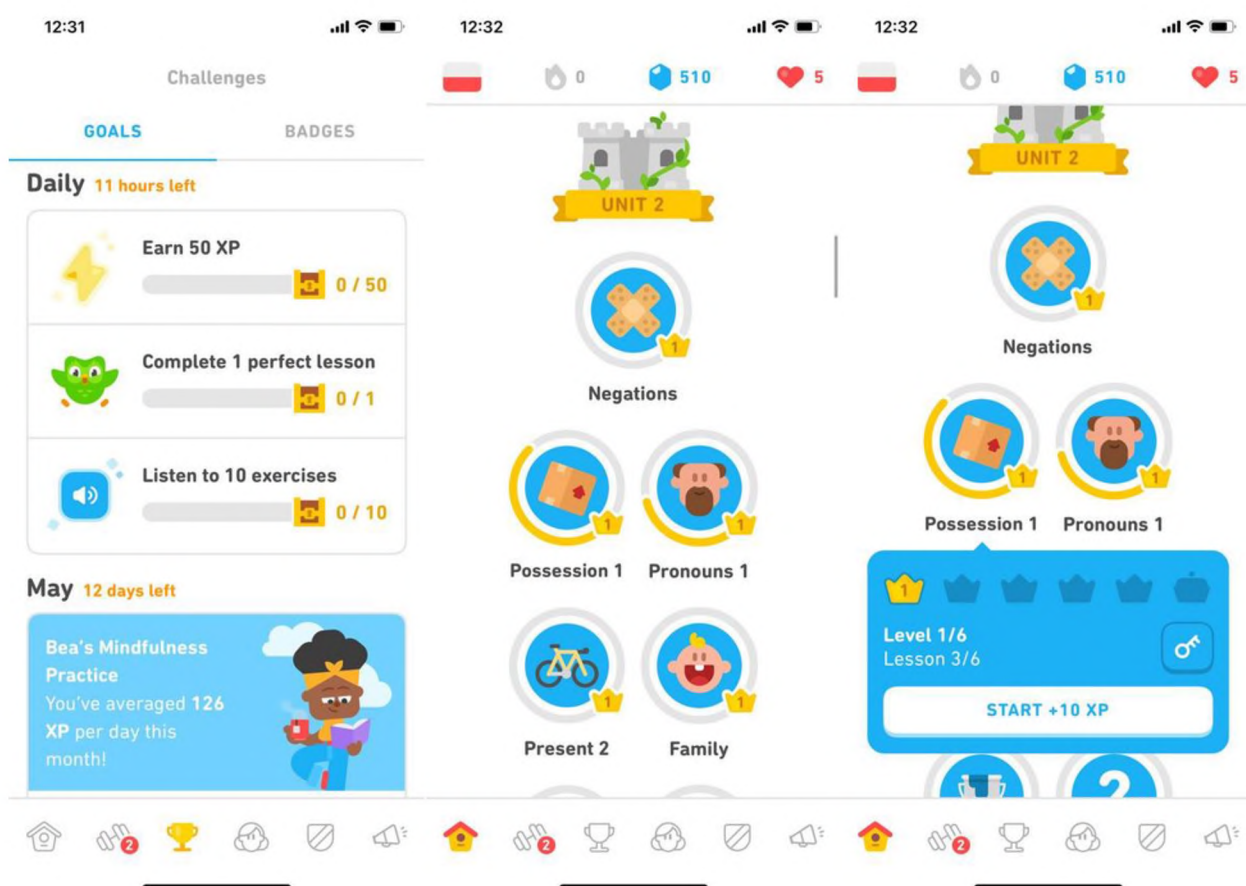


Рис. 2.13. Скриншоти із застосунку Duolingo

В. Освітні онлайн-платформи для гейміфікації навчального процесу.

Однією з найпопулярніших онлайн-платформ, яку широко використовують переважно через зручність як для учнів, так і для викладачів, є *Kahoot!* Вона розроблена для повторення та закріплення знань учнів і

пропонує такі основні види активностей: опитування, обговорення та вікторина. Останні особливо ефективно можна використовувати для викладання англійської як іноземної мови.

Вчитель може створювати нові завдання або використовувати вже готові вікторини, створені іншими користувачами. Більшість тестів орієнтовані на вивчення граматики та поповнення словникового запасу. Загалом вони пропонують різноманітні гейміфіковані типи завдань, такі як вибір правильного варіанту, заповнення пропусків, співставлення зображень і термінів, відповіді на питання та багато інших.

Наприклад, учитель може:

- поставити запитання «правда/неправда» або «так/ні»;
- запитати, яке речення граматично правильне/неправильне;
- попросити учнів вибрати непарне слово/речення;
- ставити запитання про синоніми, протилежності;
- додавати більше однієї правильної відповіді, щоб ускладнити завдання.

Після створення або вибору вікторини вчитель отримує унікальний пін-код, який учні вводять на своїх пристроях для початку інтерактивної вікторини Kahoot! На екрані кожного учня відображаються запитання або завдання разом з усіма можливими відповідями. Учні вибирають відповіді за допомогою кольорових геометричних фігур, що показані на їхніх екранах. Час для відповіді обмежений, і його можна відстежити за допомогою цифрового таймера та індикатора прогресу. За кожне завдання учні отримують бали, залежно від часу, який витрачено на вибір відповіді. Після завершення часу учні отримують зворотний зв'язок, включаючи правильні відповіді, загальну кількість правильних та неправильних відповідей і турнірну таблицю, яка показує результати всіх гравців.

Ще однією активністю у Kahoot!, яку можна використовувати для тренування англійської мови, є Jumble. Вона схожа на вікторину, але відмінність полягає в тому, що учні повинні створити послідовність із наданих варіантів відповіді, а не вибирати одну правильну відповідь.

Kahoot! можна успішно використовувати для гейміфікації навчального процесу для старшокласників, які мають різні рівні знань англійської мови. Кожна вікторина чи тест поділяється за кількома критеріями, щоб вчителі та учні могли знайти оптимальну активність.

Платформа постійно оновлюється. Щодо навичок, які можна розвивати з допомогою Kahoot!, це граматика та словниковий запас. Існують різні типи вправ, але вони зазвичай обмежені формою закритих запитань для забезпечення кількох варіантів відповідей.

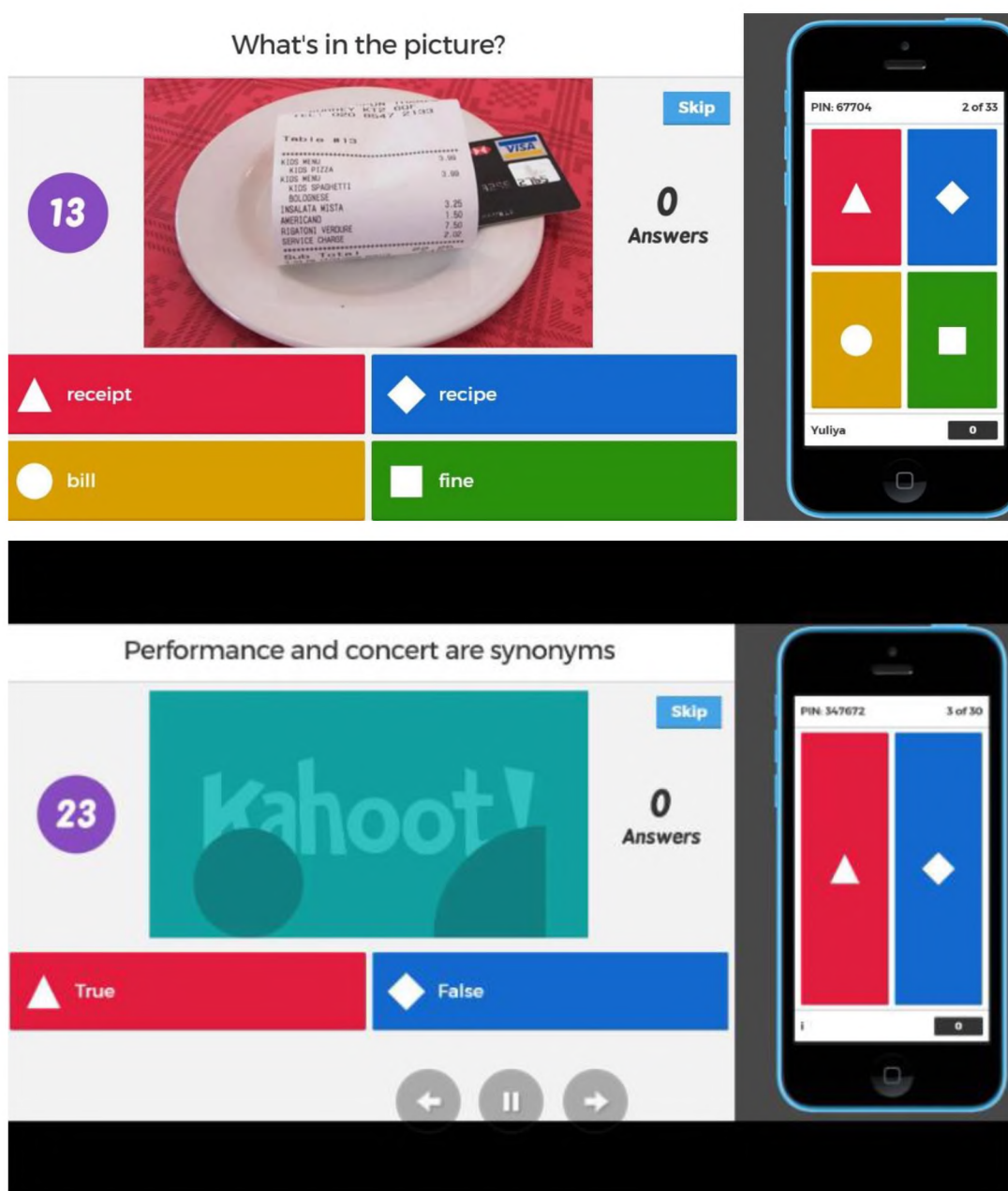


Рис. 2.14. Приклади завдань у Kahoot!

Quizizz – це інструмент, який дозволяє створювати інтерактивні тести та вікторини. Вчитель створює вікторину або тест через свій обліковий запис, а учні можуть взяти участь у тестуванні на будь-якому пристрої з доступом до Інтернету, перейшовши за посиланням та ввівши код, призначений для гри. Тести, створені за допомогою Quizizz, можна використовувати як у класі, так і в якості домашнього завдання. Кожен учень отримує однакові завдання, але їм буде представлена випадкова послідовність запитань, а кожен працює індивідуально у власному темпі. Після відповіді на запитання учень може переглянути таблицю лідерів та набрані бали, а також отримати значки за досягнення, такі як, наприклад, 5 правильних відповідей поспіль. Вчителі можуть відстежувати роботу кожного здобувача освіти та отримувати загальну інформацію про клас через таблиці Excel. За бажанням вчителі можуть використовувати не лише свої тести, але й готові тести Quizizz, які доступні у розділі «Публічні».

Quizizz пропонує два основних типи питань: закриті питання з однією правильною відповіддю та закриті питання з кількома правильними відповідями. Для кожного питання можна встановити обмеження часу від 30 секунд до 15 хвилин.

Платформа постійно оновлюється. Вона призначена для учнів й студентів різного віку.

Щодо вмінь, які можна розвивати з допомогою Quizizz, то це насамперед граматики та словниковий запас. Мовні навички можна вправляти через виправлення помилок, заповнення прогалін, переписування речень та інші типи завдань, використовуючи форму закритих питань для надання кількох варіантів відповіді.

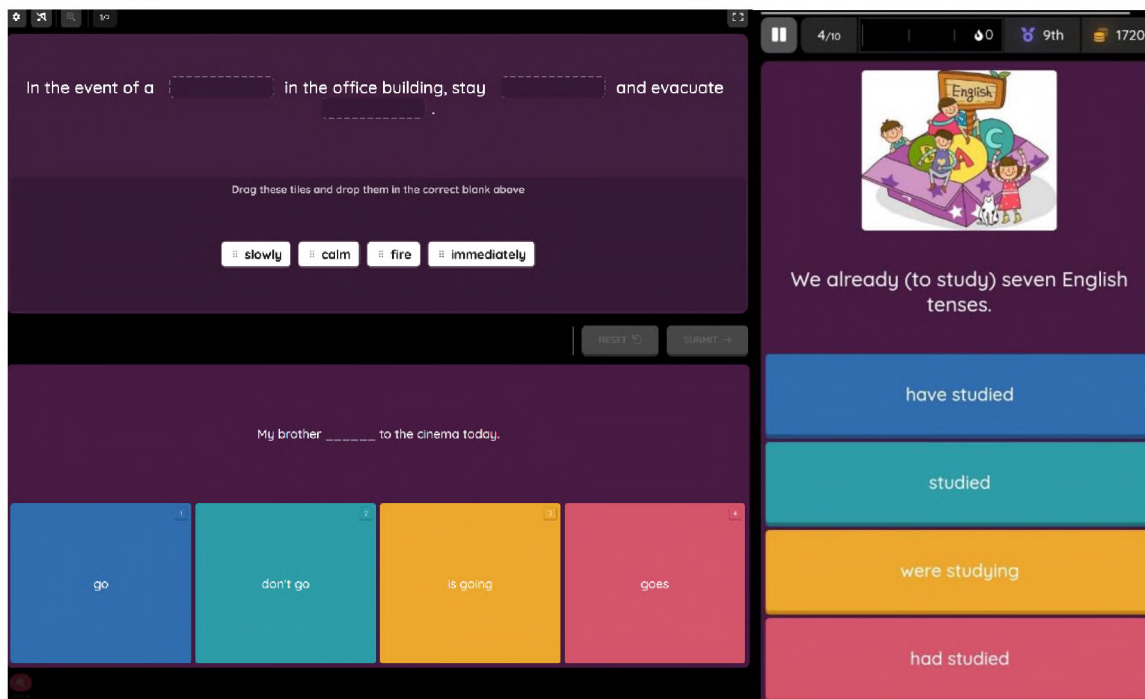


Рис. 2.15. Приклади завдань у Quizizz

Wordwall надає можливість вчителям створювати різноманітні активності для відпрацювання лексики та граматики. Інструменти для налаштування розмовної та письмової діяльності також присутні, хоча вони не містять ігрові елементи. У платформі існує багато видів активностей, які можна використовувати, а також можливість створювати активності з нуля.

Wordwall надає широкий вибір шаблонів для створення активностей, які можуть бути використані для класів англійської мови як іноземної, це, наприклад, збіги, випадкове колесо, тест, відкрийте коробку, удар по кроту, вибух повітряної кульки, групове сортування, знайти збіг, анаграма, кросворд, пошук слів, літак, погоня в лабіринті, тест Gameshow, діаграма з мітками, правда чи хибність, випадкові картки, план розсадження.

За допомогою «Match up» та «Вікторини» вчителі можуть перевірити граматичні навички та словниковий запас учнів. У «Match up» учень може знайти відповідні пари між словами й визначеннями. У «Вікторині» вчитель може створити тести з різними типами питань, але тільки у формі закритих питань, де учні отримують бали за правильні відповіді.

Wordwall доступний лише у вебформаті. Платформа постійно оновлюється.

Її можна використати для вивчення граматики та збільшення словникового запасу через різноманітні види вправ, такі як виправлення помилок, заповнення прогалін, переписування речень та інші, використовуючи форму закритих питань для надання кількох варіантів відповіді.



Wordwall Create better lessons quicker Home Features Community My Activities My Results



Рис. 2.16. Приклади завдань у Wordwall

Quizlet є інструментом, який широко використовують в освіті. Його можна спрямувати головно на вивчення словникового запасу. Платформа пропонує

вісім режимів для опанування лексичного матеріалу: «Навчання», «Написати», «Заклинання», «Тест», «Зіставте», «Гравітація» та «Наживо». Ці режими дозволяють учням вивчати слова через різні ігрові формати, такі як відповіді на питання, встановлення відповідностей та змагання у команді. Платформа також дозволяє вчителям створювати власні навчальні набори або використовувати наявні, створені іншими користувачами.

Платформа регулярно оновлюється, охоплюючи учнів різного віку.

За допомогою її можна розвивати мовні навички, зокрема, вивчення словникового запасу за допомогою різних ігрових елементів, таких як відповіді на питання в різних форматах.



Рис. 2.17. Приклади завдань у Quizlet

Платформа Puzzlemaker є унікальним ресурсом, який дозволяє створювати власні навчальні матеріали, наприклад, для словникових ігор – CrissCross (кресворд) та Double Puzzles:

Учням можна запропонувати кресворд на вживання неправильних дієслів (Past Simple):

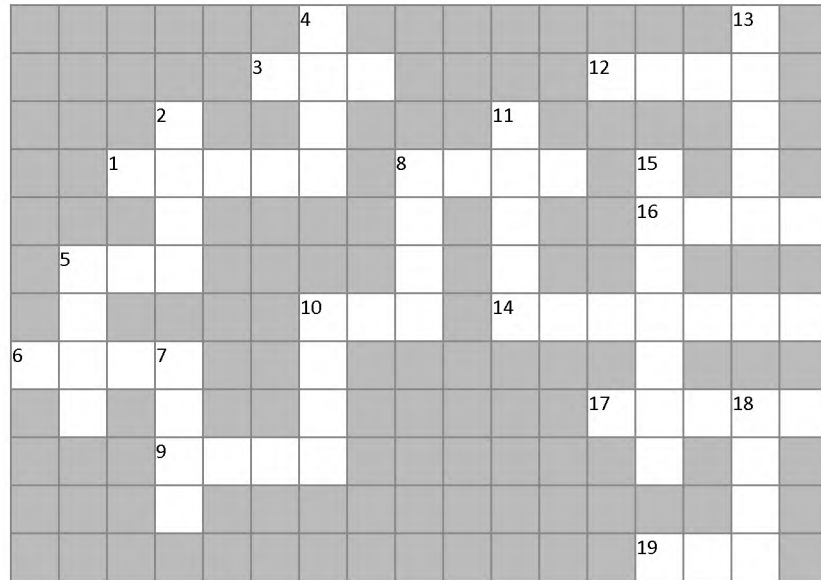
ACROSS: 1. find, 3. sit, 5. get, 6. send, 8. keep, 9. leave, 10. see, 12. come, 14. think, 16. ride, 17. choose, 19. have

DOWN: 2. lose, 4. say, 5. grow, 7. tell, 8. know, 10. shut, 11. spend, 13. hear, 15. bring, 18. sell

Відповідь:

ACROSS: 1. found, 3. sat, 5. got, 6. sent, 8. kept, 9. left, 10. saw, 12. came, 14. thought, 16. rode, 17. chose, 19. Had

DOWN: 2. lost, 4. said, 5. grew, 7. told, 8. knew, 10. shut, 11. spent, 13. heard, 15. brought, 18. sold



Пазл What is your breakfast?

- PAPEL
3
- BARDE
1
- NGAERO
2
- HICPS
8
- CEAREL
4
- FEECOF
6
- LIMK
5
- DANHIWCS
7

T
1 2 3 4 5 6 7 8

Рис. 2.18. Double Puzzles на платформі Puzzlemaker

Отже, комп'ютерні ігри, мобільні застосунки для вивчення іноземної мови й освітні онлайн-платформи для гейміфікації навчального процесу сприяють створенню зацікавленості учнів в освітньому процесі, полегшують запам'ятовування навчального матеріалу та сприяють практичному використанню навичок англійської мови.

2.3. Практичне упровадження гейміфікації у процес вивчення іноземної мови

З метою перевірки ефективності застосування гейміфікації в навчанні старшокласників англійської мови в Кролевецькому ліцеї № 5 Кролевецької міської ради було проведено педагогічний експеримент серед 30 учнів: 16 – із 10 класу, 14 – із 11 класу.

У десятому класі послуговувалися гейміфікацією для залучення учнів до вивчення англійської мови. Щоб оцінити ефективність цього методу, в одинадцятому класі заняття проводили за традиційною методикою. Таким чином, порівняння двох різних підходів до пояснення одного й того ж матеріалу дало можливість оцінити їхню ефективність.

У вирішенні освітніх завдань у процесі вивчення англійської мови враховують кілька етапів: констатувальний, формувальний і контрольний. На констатувальному етапі проводять діагностику наявності та рівня сформованості навичок та умінь учнів. На формувальному етапі проводять активну роботу з розвитку цих навичок, а на контрольному оцінюють ефективність проведеної роботи [14].

Зміст констатувального та контрольного етапів переважно співпадають, а відмінність полягає у тлумаченні отриманих результатів під час їх проведення [11].

Оскільки час проведення експерименту був обмежений – 4 тижні (що склало 8 занять для кожного класу), істотно покращити показники навчальних досягнень учнів об'єктивно мало ймовірно. У зв'язку із цим основний акцент

дослідження був зміщений на встановленні зміни зацікавленості здобувачів освіти у вивченні іноземної мови.

Перед початком експерименту було проведено опитування (анкета – додаток А).

На запитання «Які конкретні цілі Ви ставите перед собою у вивченні англійської мови?» жоден з учнів не дав відповіді «Отримання сертифікатів (наприклад, TOEFL, IELTS)». Аналіз результатів анкетування засвідчив, що 4 особи з 10 класу і 5 – з 11 під час вивчення англійської мови покращують свої мовні навички для вступу у ЗВО. Варіант «Розвиток комунікативних навичок для подорожей або роботи» обрали по 4 учні з кожного класу. 2 особи з 10 класу і 1 особа з 11 класу вивчають англійську для задоволення особистого інтересу до мови та культури. Основним мотивом для вивчення іноземної мови є отримання гарної оцінки з предмета для 6 десятикласників і 4 одинадцятикласників.

Тільки 2 десятикласники і 3 одинадцятикласники вказали, що використовують англійську мову в повсякденному житті (читання книг, перегляд фільмів, вивчення відомостей чи новин). Переважна більшість учнів, на жаль, не послуговується англійською поза освітнім середовищем.

Учні в обох класах найефективнішим способом вивчення англійської для себе вважають відвідування курсів та уроків з вчителем (7 осіб – 10 клас, 6 осіб – 11 клас). По 4 респонденти з кожного класу вважають, що краще засвоїться матеріал, вивчений самостійно за допомогою підручників та онлайн-ресурси. Використанню мовних додатків та програм надає перевагу 1 десятикласник і 2 одинадцятикласники, ігровим методам і гейміфікації – 4 і 2 особи відповідно.

Результати опитування засвідчили, що тільки по 4 особи з кожного класу використовують мобільні застосунки для вивчення іноземної мови. Ці ж самі здобувачі відповіли ствердно на запитання «Як ви гадаєте, чи допомагають вам ігри та конкурси вивчати англійську мову?».

Протягом наступних 8 уроків з учнями 10 класу вивчали англійську мову із застосуванням методів гейміфікації, а саме:

- проводили опитування й тестування через онлайн-сервіси Kahoot!, Wordwall і Quizizz;

- розгадували і створювали тематичні кросворди за допомогою платформи Puzzlemaker;

- пропонували мінімум протягом 1 тижня попрактикуватися у вивченні англійської мови через безкоштовні мобільні застосунки Lingualeo, Duolingo;

- ознайомили старшокласників із такими комп'ютерними іграми, як «Sherlock Holmes: Crimes and Punishments», «Disco Elysium», «Heavy Rain».

Оскільки в 11 класі заняття проводилися за традиційною методикою, можемо припустити, що відповіді на питання анкети мало б змінилися, а то й би зовсім не зазнали змін.

В експериментальному 10 класі відповіді учнів на деякі питання оновилися. Зокрема, 8 учнів почали використовувати англійську в повсякденному житті: 5 – для читання книг або перегляд фільмів на англійській, 3 – для вивчення відомостей та новин англійською.

Істотно більше респондентів визнало ефективними способами вивчення англійської мови через ігрові методи і гейміфікацію (6 осіб), через мовні застосунки та програми (4 особи).

12 десятикласників із 16 почали активно використовувати мобільні застосунки для вивчення англійської. 10 осіб упевнено відповіли, що ігри та конкурси допомагають вивчати англійську мову.

Крім цього, було проведено індивідуальну співбесіду з кожним учнем із експериментального класу. Під час неї з'ясовано, що більшості учнів (14 осіб) сподобалися заняття, на яких було застосовано елементи гейміфікації. Це також підвищило їх мотивацію для вивчення англійської.

Отже, результати проведеного дослідження засвідчили ефективність використання гейміфікації в навчання старшокласників іноземної мови.

Висновки до розділу 2

Психологічний ефект використання елементів гейміфікації виявляється у підвищенні рівня мотивації та залучення учнів до освітнього процесу. Крім того, цей підхід сприяє кращому засвоєнню та систематизації інформації.

З педагогічної точки зору гейміфікація є ігровою методологією, основна відмінність якої від інших полягає в тому, що учень, реалізуючи її, займається вирішенням реальних педагогічних проблем у реальному світі.

Завдяки впровадженню основних дидактичних принципів за допомогою гейміфікаційних елементів, таких як зворотний зв'язок, можливість вибору індивідуальної траєкторії, мультимедійно-динамічна форма подачі матеріалу тощо, можна говорити про великий дидактичний потенціал використання гейміфікації в навчанні іноземних мов.

Методичний потенціал цієї технології виявляється у специфічній організації освітньої діяльності під час уроків іноземних мов. Це дозволяє перейти від пасивних методів до активних, впроваджувати проблемні методи навчання, організовувати пошукову діяльність та дослідницькі проєкти, проводити самооцінювання та групове оцінювання, розвивати критичне мислення, розкривати творчі здібності та стимулювати самоосвіту учнів.

ВИСНОВКИ

Метод гейміфікації передбачає застосування ігрових принципів та технологій із метою стимулювання інтересу, мотивації та активності учнів. Освітній процес при цьому стає захопливим та привабливим. За допомогою гейміфікації викладачі здатні знаходити баланс між досягненням освітніх цілей та задоволенням потреб учнів.

Гейміфікація представляє собою одну з дидактичних характеристик цифрових технологій, поруч з мультимедійністю, інтерактивністю, нелінійністю подання тексту та інформативністю.

Використання ігрових елементів та формування ігрового мислення сприяє залученню учнів до навчальної діяльності на уроці, спонукає їх відвідувати заняття, а також дозволяє створити таке освітнє середовище, у якому формується новий досвід та нові способи вирішення проблем.

Гейміфікація втілює низку дидактичних принципів, зокрема свідомості й активності здобувачів освіти, наочності, послідовності й системності, індивідуалізації навчання, доступності та посильності, міцності, емоційності, сприяючи кращому запам'ятовуванню навчального матеріалу.

Використання в освітньому процесі елементів ігрової активності забезпечує діяльнісний підхід, створює умови для розвитку комунікативної компетентності, а у процесі вивчення іноземних мов – ще й розвитку мовних умінь і мовленнєвих навичок.

З'ясовано, що учителям необхідно навчитися добирати елементи гейміфікації, які відповідають конкретній освітній програмі. Крім того, одним із завдань педагога є зацікавити учнів навчанням, сприяти успішному засвоєнню знань ними. Саме ця дидактична властивість ігрових технологій є психологічною основою впровадження гейміфікації в освітній процес.

Гейміфіковане заняття приваблює здобувачів освіти, оскільки воно дає їм додаткові мотиви до засвоєння матеріалу: готує учнів до вирішення реальних ситуацій і завдань у віртуальному чи реальному світі; дає змогу учням

взаємодіяти, обмінюватися інформацією і спілкуватися між собою; сприяє задоволенню потреби в особистісному розвитку.

Ігрові технології пропонують новий, творчий спосіб взаємодії, що відрізняється від традиційних уроків. Це сприяє досягненню найвищого рівня інформаційної неоднозначності.

Долаючи різноманітні перешкоди та обмеження, здобувачі освіти отримують у винагороду відчуття свободи, позитивні емоції, визнання оточуючих.

Послугування ігровими техніками в процесі навчання позитивно впливає на пам'ять та увагу, підвищує не лише внутрішню мотивацію та продуктивність учнів, але й призводить до збільшення відвідуваності занять.

З'ясовано, що застосування елементів гейміфікації в освітньому процесі спрямоване на підвищення мотивації та зацікавленості здобувачів освіти, поліпшення їхнього задоволення від навчання. Це також сприяє ефективнішому вивченню та систематизації інформації. Здійснюючи впровадження основних дидактичних принципів через гейміфікаційні елементи, такі як миттєвий (корегуючий) зворотний зв'язок, можливість вибору індивідуальної траєкторії навчання, мультимедійно-динамічна форма подання матеріалу тощо, можна говорити про значний дидактичний потенціал використання гейміфікації у навчанні англійської мови.

Формами гейміфікації на уроках іноземної мови за дистанційного чи змішаного навчання є: комп'ютерні ігри; мобільні застосунки для вивчення іноземної мови; онлайн-платформи для гейміфікації навчального процесу.

Граючись в комп'ютерні ігри, гравець взаємодіє з мовним контентом, виконуючи завдання та розв'язуючи головоломки, що сприяє активному навчанню через ігровий досвід.

Мобільні додатки створюють інтерактивне середовища для вивчення мови. Зазвичай вони включають ігрові елементи, конкурси, тести та інші завдання, які роблять навчання доступним та цікавим.

Онлайн-платформи для гейміфікації навчального процесу надають учителям інструменти для створення індивідуальних завдань, відстеження прогресу здобувачів освіти та стимулювання учнівської активності.

З метою перевірки ефективності застосування гейміфікації в навчанні старшокласників англійської мови серед учнів 10 і 11 класів було проведено педагогічний експеримент. Встановлено, що упровадження гейміфікації в освітній процес посприяло підвищенню зацікавленості учнів у вивченні іноземної мови та частішому її використанні в освітніх цілях та повсякденні, що засвідчує позитивний вплив ігрових технологій на мотивацію учнів.

Перспективи подальших досліджень вбачаємо у вивченні довгострокового впливу ігрових методів навчання на успішність у вивченні іноземної мови.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Біленька Ю. О. Гейміфікація у процесі вивчення англійської мови. *Іноземна мова у професійній підготовці спеціалістів : проблеми та стратегії : збірник тез доповідей VI міжнар. наук.-практ. інтернет-конф., м. Кропивницький, 21 лютого 2022 р.* Кропивницький, 2022. С. 293 – 295.
2. Бойко Н. І. Гейміфікація на уроках англійської мови. *Житомирщина педагогічна.* 2020. № 4(20). URL : https://imso.zippo.net.ua/wp-content/uploads/2020/12/6._%D0%91%D0%BE%D0%B9%D0%BA%D0%BE_%D0%9D.I..pdf (дата звернення: 03.05.2023).
3. Булах І. С. Психологія особистісного зростання підлітків : реалії та перспективи. Вінниця, 2016. 340 с.
4. Галацин К. О., Хом'як А. П. Інтерактивні технології формування комунікативної культури майбутніх фахівців на заняттях з англійської мови : навчальний посібник. Луцьк, 2019. 128 с.
5. Горелов В., Даріуш С. Гейміфікація навчання. *Інформаційні технології та комп'ютерне моделювання : матеріали Міжнар. наук.-практ. конф., 15–17 трав. 2017 р., Івано-Франківськ.* Івано-Франківськ, 2017. С. 136–139.
6. Гунько Т. В. Гейміфікація як мотиваційна стратегія у викладанні іноземної мови. *Інтелектуальна та емоційна складові навчання іноземних мов: новітні тенденції і завдання для вищої школи : матеріали Міжнар. наук.-практ. конф., 5 червня. 2015.* Київ : НАУ, 2015. С. 41 – 45.
7. Єльнікова Н. І. Гейміфікація в освіті : гуманітарні дисципліни. *Академічна культура дослідника в освітньому просторі : європейський та національний досвід : збірник матеріалів V Міжнародної науково-практичної конференції (м. Суми, 12–13 травня 2022 року).* Суми, 2022. 161 с.
8. Зеленська Л. Д., Ковінько К. В. Гейміфікація як метод навчання здобувачів вищої освіти англійської мови. *Засоби навчальної та науково-дослідної роботи.* 2019. Вип. 52. С. 21 – 35.

9. Качан Б. М. Гейміфікація в системі новітніх технологій навчання іншомовної компетентності студентів медичних вищих навчальних закладів. *Народна освіта*. 2017. № 2 (32). URL : https://www.narodnaosvita.kiev.ua/page_id=4865 (дата звернення: 29.11.2022).
10. Костенко К. О., Томіліна Ю. М. Гейміфікація уроку англійської мови як засіб підвищення ефективності навчання в умовах онлайн навчання. *Сучасна гуманітарна наука в інтерпретації молодих дослідників : Збірник доповідей учасників всеукраїнської студентсько-учнівської науково-практичної онлайн конференції*. Київ, 2021. С. 130 – 132.
11. Педагогічний експеримент : навч.-метод. посібн. ; укладач О. Е. Жосан. Кіровоград, 2008. 72 с.
12. Переяславська С., Смагіна О. Гейміфікація як сучасний напрям вітчизняної освіти. *Відкрите освітнє Е-середовище сучасного університету*. 2019. № 11. С. 250 – 260.
13. Потапенко О.І. Методика викладання української мови. Київ, 2002. 126 с.
14. Сисоєва С. О., Кристопчук Т. Є. Педагогічний експеримент у наукових дослідженнях неперервної професійної освіти : навч.-метод. посіб. Луцьк, 2009. 460 с.
15. Слободюк Ю. Імплементация гейміфікації при вивченні англійської мови. *Publishing House «European Scientific Platform»*. 2021. С. 36–44. <https://doi.org/10.36074/rodmrfsn.ed-2.02>.
16. Ткаченко О. Гейміфікація освіти: формальний і неформальний простір. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2015. Вип. 11. С. 303 – 309.
17. Тріщук О. В., Фіголь Н. М., Волик Н. С. Гейміфікація в освітньому процесі. *Технологія і техніка друкарства*. 2019. № 3 (65). С. 72 – 79.
18. Шість кроків до гейміфікації навчання [Електронний ресурс]. 2017. URL : <https://ain.ua/2017/12/06/6-krokov-dogejmifikaci%D1%97-navchannya>.

19. Adams J. S., Freedman S. Equity Theory Revisited: Comments and Annotated Bibliography. *Advances in Experimental Social Psychology*. 1976. P. 43 – 90.
20. Alderfer C. P. Existence, Relatedness and Growth: Human Needs in Organizational Settings. New York, 1972. 200 p.
21. Alsawaier R. The Effect of Gamification on Motivation and Engagement. *The International Journal of Information and Learning Technology*. 2018. № 35 (1). P. 56 – 79.
22. Baierschmidt J. R. Teaching English through video gaming. N. Sondra, A. Krause (Eds.), *JALT2013 Conference Proceedings*. Tokyo, 2014. P. 668 – 682. URL : https://jalt-publications.org/files/pdf-article/jalt2013_067.pdf (дата звернення: 26.08.2023).
23. Banfield J., Wilkerson B. Increasing student intrinsic motivation and self-efficacy through gamification pedagogy. *Contemporary Issues in Education Research*. 2014. Vol. 7. №4. P. 291 – 298.
24. Barata G., Gama S., Jorge J., Goncalves D. Engaging Engineering Students with Gamification. *5th International Conference on Games and Virtual Worlds for Serious Applications*. 2013. P. 1 – 8.
25. Bartle R. A. Hearts, Clubs, Diamonds, Spades : Players Who Suit MUDs. URL : <http://mud.co.uk/richard/hcds.htm> (дата звернення: 12.01.2023).
26. Bekebrede G., Warmelink H. J. G., Mayer I.S. Reviewing the need for gaming in education to accommodate the net generation. *Computers & Education*. 2011. Vol. 57. P. 1521 – 1529.
27. Bell K. Game On!: Gamification, Gameful Design, and the Rise of the Gamer Educator. Baltimore, 2017. 216 p.
28. 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). P. 1 – 21.

29. Blankman R. The Fun of Learning : Gamification in Education. URL: <https://www.hmhco.com/what-isgamification-in-education> (дата звернення: 22.09.2023).
30. Burke B. GAMIFY: How Gamification Motivates People to do Extraordinary Things. EUA, 2014. 181 p.
31. Caton H., Greenhill D. The effects of gamification on student attendance and team performance in a third-year undergraduate game production module. *Proceedings of the 7th European Conference on Games-Based Learning Reading*. P. Escudeiro, C. Vas de Carvalho (eds.). Academic Conferences International Limited, 2013. P. 88 – 96.
32. Denny P. The effect of virtual achievements on student engagement. *CHI'13. Changing perspectives: Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*. 2013. P. 763 – 772.
33. Deterding S., Dixon D., Khaled R., Nacke L. From game design elements to gamefulness: Defining ‘gamification’. *MindTrek '11 Proceedings*. Tampere, 2011. P. 9 – 15.
34. Dominguez A., Saenz-de-Navarrete J. et al. Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. *Computers & Education*. 2013. № 63. P. 380 – 392.
35. English Oxford Living Dictionaries online. URL : <https://en.oxforddictionaries.com/definition/gamification> (дата звернення: 12.04.2018).
36. Faiella F., Ricciardi M. Gamification and Learning: A Review of Issues and Research. *Journal of e-Learning and Knowledge Society*. 2015. № 11(3). P. 1 – 12.
37. Figueroa-Flores J. Using Gamification to Enhance Second Language Learning. *Digital Education Review*. 2015. № 27. P. 32 – 54.
38. Flatla D., Gutwin C., Nacke L., Bateman S., Mandryk R. Calibration games: Making Calibration Tasks Enjoyable by Adding Motivating Game Elements. *Proceedings of the 24th Annual ACM Symposium on User Interface Software and*

Technology. Santa Barbara, CA, USA, October 16 – 19, 2011. P. 403 – 412.
<https://doi.org/10.1145/2047196.2047248>.

39. Hamari J., Koivisto J., Sarsa H. Does Gamification Work? A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. *Hawaii International Conference on System Sciences*. 2014. P. 3025 – 3034.

40. Helvich J., Novak L., Mikoska P., Hubalovsky S. A Systematic Review of Gamification and Its Assessment in EFL Teaching. *International Journal of Computer-Assisted Language Learning and Teaching*. 2023. Vol. 13. Iss. 1. DOI: [10.4018/IJCALLT.322394](https://doi.org/10.4018/IJCALLT.322394).

41. Human development. By G. J. Craig. Second edition. N.J., 1980. xiii + 560 p.

42. Kapp K. M. The Gamification of Learning and Instruction: CaseBased Methods and Strategies for Training and Education. New York, 2012. 336 p.

43. Kiili K. Digital game-based learning: towards an experiential gaming model. *The Internet and Higher Education*. 2005. Vol. 8. P. 13 – 24.

44. Koivisto J., Hamari J. Demographic differences in perceived benefit from gamification. *Computers in Human Behavior*. 2014. № 35. P. 179 – 188.

45. Kumar B., Khurana P. Gamification in Education – Learn Computer Programming with Fun. *International Journal of Computers and Distributed Systems*. 2012. № 2(1). P. 46 – 53.

46. Lam S. L. Use of Gamification in Vocabulary Learning: A Case Study in Macau. *Alternative Pedagogies in the English Language & Communication Classroom*. National University of Singapore. Learned From RPGs, 2014. P. 5 – 7.

47. Lee J. J., Hammer J. Gamification in education: What, how, why bother? *Academic Exchange Quarterly*. 2011. № 15(2). P. 1 – 5.

48. Malone T. W. What makes things fun to learn? A study of intrinsically motivating computer games (Cognitive and instructional sciences series). United States, 1980. URL: <https://dl.acm.org/doi/10.1145/800088.802839> (дата звернення: 25.06.2023).

49. Marczewski, A. Gamification: a simple introduction. New York, 2013. 288 p.
50. O'Donovan S., Gain J., Marais P. A Case Study in the Gamification of a University-level Games Development Course. *Proceedings of the South African Institute for Computer Scientists and Information Technologists Conference*. 2013. P. 242 – 251.
51. Raymer R. Gamification – Using Game Mechanics to Enhance eLearning. *eLearn Magazine*. 2011. URL : <http://elearnmag.acm.org/featured.cfm?aid=2031772> (дата звернення: 30.03.2023).
52. Reem S. Al-T., Lamyia F.D., Lamiaa F.I. Increasing Students Engagement in Data Structure Course Using Gamification. *International Journal of e-Education, e-Business, e-Management and e-Learning*. 2018. Vol. 8. № 4. P. 193 – 211.
53. Reiners T., Wood L. C. Gamification in education and business. New York, 2015. 697 p.
54. Sailer M., Hense J., Mandl H., Klevers M. Psychological perspectives on motivation through Gamification. *Interaction Design and Architecture(s) Journal*. 2013. Vol. 19. P. 28 – 37.
55. Salen K., Zimmerman E. Rules of Play: Game Design Fundamentals. Cambridge, 2003. 688 p.
56. Santos C., Almeida S., Pedro L., Aresta M., Koch-Grunberg T. Students' perspectives on badges in educational social media platforms: the case of SAPO campus tutorial badges. *2013 IEEE 13th International Conference on Advanced Learning Technologies (ICALT)*. 2013. P. 351 – 353.
57. Seaborn K., Fels D. Gamification in Theory and Action. *A Survey, International Journal of Human-Computer Studies*. 2015. № 74. P. 14 – 31.
58. Shea T. Gamification: using gaming technology for achieving goals. New York, 2014. 57 p.

59. Stieglitz S., Lattemann C., Robra-Bissantz S. Gamification: using game elements in serious contexts. New York, 2017. 163 p.
60. Tsuranova O., Tatarintseva Y., Byvsheva N., Pogoda O., Pushkar O. Methodological recommendations for the implementation of gamification technology in distance education. *Acta Paedagogica Volynienses*. 2022. № 4. P. 159 – 164. doi: <https://doi.org/10.32782/apv/2022.4.25>.
61. Uberman A. The use of games for vocabulary presentation and revision. *Forum*. 1998. № 36(1). P. 20 – 27. URL : <http://exchanges.state.gov/forum/vols/vol36/no1/p20.htm>
62. Werbach K., Hunter D. For the win: How game thinking can revolutionize your business. United States, 2012. 148 p.

ДОДАТКИ

Додаток А.

АНКЕТА

Дякуємо за участь у нашому опитуванні. Ваші відповіді допоможуть нам краще зрозуміти Ваші інтереси та побажання щодо вивчення англійської мови. Будь ласка, відповідайте чесно та об'єктивно.

1. *Ім'я та прізвище:*

2. *Клас:*

3. *Які конкретні цілі Ви ставите перед собою у вивченні англійської мови?*

- а) отримання сертифікатів (наприклад, TOEFL, IELTS);
- б) покращення мовних навичок для подальшого вступу ЗВО;
- в) розвиток комунікативних навичок для подорожей або роботи;
- г) задоволення особистого інтересу до мови та культури;
- д) отримання гарної оцінки з предмета.

4. *Як ви використовуєте англійську мову у своєму повсякденному житті?*

- а) читання книг або перегляд фільмів на англійській;
- б) спілкування з іноземцями;
- в) вивчення відомостей та новин на англійській;
- г) не використовую;
- д) інше (вказати).

5. *Який спосіб вивчення англійської вважаєте найефективнішим для себе?*

- а) відвідування курсів та уроків з вчителем;
- б) самостійне вивчення через підручники та онлайн-ресурси;
- в) використання мовних додатків та програм;
- г) ігрові методи та гейміфікація.

6. *Чи використовуєте Ви мобільні застосунки для вивчення іноземної мови?*

а) так;

б) ні.

7. Як ви гадаєте, чи допомагають вам ігри та конкурси вивчати англійську мову?

а) так;

б) ні;

в) складно сказати.