

Наталія ТИМОЩУК,
orcid.org/0000-0001-5638-5825
кандидат філологічних наук,
доцент кафедри української та іноземних мов
Вінницького національного аграрного університету
(Вінниця, Україна) *redish_fox15@ukr.net*

ГЕЙМІФІКОВАНІ ЕЛЕМЕНТИ НА ЗАНЯТТЯХ З ІНОЗЕМНОЇ МОВИ ПРОФЕСІЙНОГО СПРЯМУВАННЯ

У статті проаналізовано особливості використання гейміфікованих елементів на заняттях з іноземної мови професійного спрямування. Здійснено порівняльний аналіз якості та успішності студентів до та після використання ігрових форм на заняттях із дисципліни. Зазначено, що опанування іноземною фаховою лексикою – ключова складова частина у вивченні іноземної мови професійного спрямування, яка дає змогу підвищити ефективність навчального процесу, сприяє формуванню компетентного фахівця, конкурентоспроможного у сучасних умовах. Ефективне викладання іноземних мов студентам завжди посідало чільне місце серед проблем сучасної лінгводидактики.

Гейміфікація є одним з актуальних напрямів розвитку освітніх технологій. Упровадження ігрових елементів у процес навчання сприяє підвищенню пізнавальної активності студентів, формуванню інтересу до знань, розвитку навчальної мотивації та ініціативи. Гейміфікація в освіті – це процес поширення гри на різні сфери освіти, який дозволяє розглядати гру і як метод навчання та виховання, і як форму виховної роботи, і як засіб організації цілісного освітнього процесу. Спектр застосування гейміфікації в освіті досить широкий, що дозволяє говорити про перспективи цієї технології та її елементів. Дослідження потенціалу лексичних ігор як одного з інтерактивних методів навчання та засобу підвищення мотивації студентів до вивчення вокабулярю на заняттях іноземної мови довело, що студенти можуть досить швидко та ефективно засвоювати новий лексичний матеріал із подальшим його використанням у професійному спілкуванні. Проведений аналіз доводить існування різноманітних можливостей впровадження технології гейміфікації в навчальний процес. Доведено, що аналізована форма організації засвоєння фахової лексики значно покращила здатність студентів ефективно запам'ятовувати нові англійські фахові терміни, підвищила їхню мотивацію до вивчення нової термінологічної лексики англійської мови.

Ключові слова: іноземна мова, мотивація, гейміфікація, лексика, студенти, заняття.

Nataliia TYMOSHCHUK,
orcid.org/0000-0001-5638-5825
Candidate of Philological Sciences,
Associate Professor at the Department
of Ukrainian and Foreign Languages
of Vinnytsia National Agrarian University
(Vinnytsia, Ukraine) *redish_fox15@ukr.net*

GAME ELEMENTS AT PROFESSIONAL FOREIGN LANGUAGE CLASSES

The article analyzes the peculiarities of game elements application at foreign language lessons. The comparative analysis of the quality and success of students before and after the game forms application has been done. It is noted that mastering a foreign vocabulary is a key component in learning a foreign professional language, it allows to increase the efficiency of the educational process, contributes to the formation of a competent specialist, competitive in modern conditions. The effective teaching of foreign languages to students has always been at the forefront of the problems of modern linguistics.

Gamification is one of the current trends in the educational technologies development. The introduction of game elements in the learning process contributes to the increase of cognitive activity of students, the formation of interest in knowledge, the development of educational motivation and initiative. Gamification in education is a process of spreading the game to different spheres of education. We consider the game as a method of learning and education, as a form of educational work, and as a means of organizing a holistic educational process. The range of application of gamification in education is wide enough to speak about the prospects of this technology. The study of the potential of lexical games as one of the interactive teaching methods and a means of enhancing students motivation to study foreign vocabulary has shown that students can quickly and effectively acquire new lexical material with its further use in professional communication. The conducted analysis proves the existence of various possibilities of gaming technology introduction in the educational process. It is proved that the analyzed form of organization of mastering vocabulary has significantly improved students' ability to memorize new English vocabulary terms effectively, and increased their motivation to learn new terminological vocabulary.

Key words: foreign language, motivation, gamification, vocabulary, students, employment.

Постановка проблеми. У контексті сучасних освітніх реформ значна увага приділяється не лише професійній підготовці майбутнього фахівця, а й формуванню особистості, здатної адаптуватися до сучасних умов розвитку українського суспільства, яке зараз почало усвідомлювати превалюючу роль мовної освіти. «Досягнення якісно нового рівня у вивченні іноземних мов» є одним із основних завдань реформування освіти, окреслених Державною національною програмою «Освіта». Принагідно зазначимо, рівень володіння іноземною мовою професійного спрямування переважно більшістю випускників немовних закладів вищої освіти залишається невисоким. Причин формування вищезазначеної тенденції чимало, але головним фактором, на нашу думку, є мотивація, що впливає на вивчення іноземних мов, оскільки вона опосередковує ставлення до цільової мови та результатів у процесі її вивчення. Таким чином, виникає гостра необхідність в удосконаленні методів, засобів і технологій навчання іноземної мови професійного спрямування з метою підвищення мотивації студентів немовних закладів вищої освіти до її вивчення.

Водночас науковці зазначають, що значна кількість наукових публікацій, присвячених проблемі використання інформаційних і комунікаційних технологій у процесі викладання іноземної мови в закладах вищої освіти підтверджує факт інформатизації лінгводидактики, а стрімкий розвиток інформаційних технологій сприяє їх інноваційному використанню у вищій освіті (Горбатьок, Кравченко, Алексеєва, Розумна, 2019: 151). Їх упровадження нерозривно пов'язане із застосуванням інформаційно-пошукових, інформаційно-довідкових систем Інтернету та локальних освітніх мереж, електронних бібліотек, мультимедійних засобів та електронних підручників. Сучасні педагогічні парадигми та тенденції в освіті, посилені використанням ІКТ, створюють передумови для використання нових підходів і методик для реалізації активного навчання. Гейміфікація в навчанні є однією з таких тенденцій. Електронні ігри стрімко зайняли свою нішу серед дидактичних матеріалів, які привертають увагу студентів, тим самим впливаючи на їх мотивацію та підвищуючи здібності до іноземних мов.

Аналіз останніх досліджень і публікацій засвідчує наявність у науково-педагогічній літературі досліджень проблеми застосування новітніх комп'ютерних засобів у навчанні іноземної мови професійного спрямування. І. Булах, І. Дичківська, І. Городянський, Е. Полат досліджували

використання комп'ютерних технологій навчання; О. Кашина, О. Помету аналізували сучасні навчальні комп'ютерні програми; інноваційні технології навчання стали об'єктом наукових розвідок А. Нісімчука, О. Пехоти, О. Плугатарьової, І. Серповської; О. Андрущенко, І. Башмакова, О. Плотнікова, О. Черемська вивчали інноваційні підходи до навчання іноземної мови професійного спрямування.

Питання використання ігор на заняттях з іноземної мови професійного спрямування неодноразово досліджували Р. Кравець, І. Лобачук, Л. Довгань, О. Пасічник, О. Пометун, С. Цимбал, Е. Манжос, В. Молоченко; науковці акцентують увагу на значному потенціалі інтерактивних методів у вивченні іноземних мов, зокрема вони наголошують на їх ефективності для засвоєння масивів термінологічної лексики іноземною мовою. Кевін Вербах та Ден Хантер наголошують, що «розвага – надзвичайно цінний інструмент для вирішення серйозних бізнес-завдань, пов'язаних з маркетингом, підвищенням ефективності, інноваціями, залученням клієнтів, роботою з персоналом та стабільним розвитком» (Вербах, Хантер, 2015: 45). Мотиваційна складова гейміфікації стала предметом досліджень Yu-kai Chou (Yu-kai Chou). Shapiro J. досліджував особливості використання відеоігор у навчальному процесі, науковець є прихильником використання ігрових методів навчання, але наголошує, що «необхідно пояснювати учням, як і чому гра узгоджується із загальним контекстом навчання (Shapiro, 2014).

Мета статті. Цією публікацією ми маємо на меті дослідити особливості використання гейміфікованих елементів на заняттях з іноземної мови професійного спрямування.

Виклад основного матеріалу. Сучасні науковці наголошують на необхідності варіативного використання різних методів навчання задля підвищення ефективності викладання іноземних мов у закладах вищої освіти: «акваріум», «два – чотири – усі разом», «мозковий штурм», «навчуйчись – учись», «незакінчені речення», «дерево рішень», «коло ідей», «мікрофон», «ротаційні трійки», «мозаїка», «судове слухання», «громадські слухання», «займи позицію», «зміни позицію», «шкала думок», імітаційні ігри, рольова гра, дискусія, дебати тощо. На нашу думку, вивчення нової лексики незвичним ігровим способом може сприяти засвоєнню значного масиву іншомовних (англійських) термінів. Принагідно зазначимо, що обираючи аналізовану форму навчання, викладачеві також потрібно враховувати вік і сферу інтересів студентів.

Загальновідомо, що впровадження ігрових елементів у навчальний процес сприяє підвищенню пізнавальної активності студентів і учнів, формуванню інтересу до знань, розвитку навчальної мотивації та ініціативи. Гейміфікація – це «процес використання ігрового мислення та механіки для залучення аудиторій та вирішення проблем» (Зикерманн, Линдер, 2014: 122-137). На нашу думку, це інтеграція елементів гри та ігрового мислення в діяльність, відмінній від гри. Гейміфікація в освіті – це процес поширення гри на різні сфери освіти, який дозволяє розглядати гру і як метод навчання та виховання, і як форму виховної роботи, і як засіб організації цілісного освітнього процесу.

Ігрові елементи завжди використовувалися в навчанні, а зростаючий інтерес молодого покоління до комп'ютерних ігор змусив говорити сучасних педагогів про гейміфікацію як один із ключових трендів освіти. З метою забезпечення позитивної мотивації студентів до навчальної діяльності у процесі вивчення іноземної (англійської мови) професійного спрямування автором було введено низку ігрових вправ на кшталт Hangman, Horse Race, Pairing game, Crossword, Group Puzzle, Multiple Choice Quiz, Matching Tasks, Simple Order, Free Text Input, Cloze Test, Audio / Video with Notices тощо на заняттях з іноземної мови професійного спрямування. Такі компоненти слугували зростанню зацікавленості студентів до вивчення дисципліни, підвищили рівень мотивації до навчання та їх результативність.

Matching Tasks (рис. 1). Такі завдання номінують вправами на відповідність, адже вони дають змогу співставити два об'єкти, які відповідають одне одному – це може бути поєднання текстів, зображень, аудіо- та відеороликів; можна також додати зайві елементи. Утворені пари автоматично зникають. Приклади завдань до даної вправи: Match terms with their definitions; Match the synonyms; Match the antonyms; Match the video and its description тощо.

Free Text Input (рис. 2). Текстова відповідь пишеться до зображення, аудіо, відео або текстового фрагменту. Наприклад: Listen to the words or word combinations and write them; Read the definitions and write the terms; Listen to the questions and answer them; Read the sentence / statement / texts and complete them; Name the picture / sign.

Group Puzzle (рис. 3). Такий формат дозволяє на тлі вправи розмістити зображення або відео, яке слід відкрити, виконавши завдання; інтерфейс підтримує до шести груп термінів. Викладач номінує кожну групу або обирає відповідне

зображення. Згодом групи мимовільним шляхом утворюють головоломку. Кожна група має нескінченну кількість елементів; ігрові картки, які відображають ці складники є різного розміру. Зворотній зв'язок з'являється, коли правильне рішення буде знайдене.



Рис. 1. Приклад інтерактивної вправи «Matching»

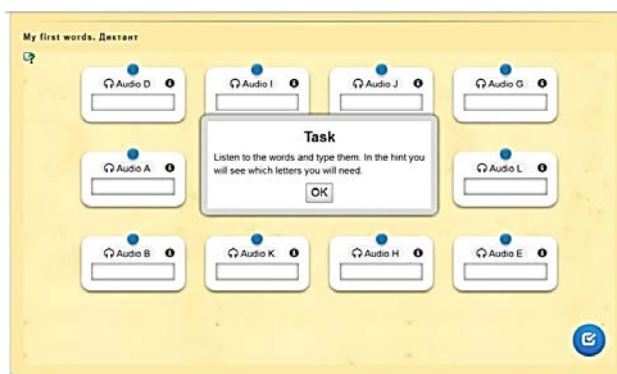


Рис. 2. Приклад інтерактивної вправи «Free Text Input»

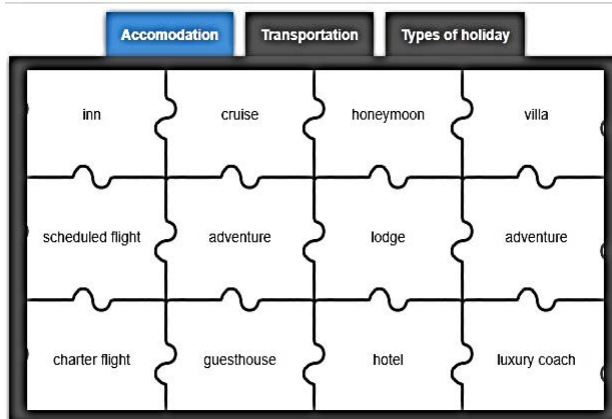


Рис. 3. Приклад інтерактивної вправи «Group Puzzle»

Cloze test (рис. 4). Аналізований тип завдання дає змогу студентові або обирати слова зі списку, або вписувати їх. Наприклад: choose the appropriate words; choose the appropriate word combinations;

complete the text with sentences; read the text and answer the following questions; check whether the statement is true or false; label the pictures; complete the chart; choose the appropriate title.

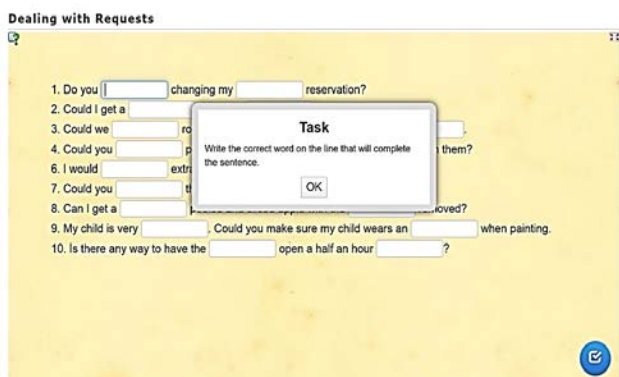


Рис. 4. Приклад інтерактивної вправи «Close test»

кожного елементу підказку (текстову, графічну, аудіо або відео), викладач також може залишити текстове повідомлення для зворотнього зв'язку.

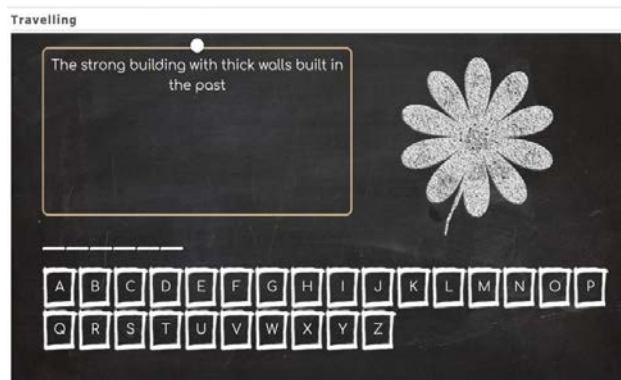


Рис. 5. Приклад інтерактивної вправи «Hangman»

Hangman (рис. 5). Запропоноване завдання є інтерактивним різновидом популярної гри Hangman, яку часто використовують педагоги на своїх заняттях з іноземної мови. Інтерфейс програми доповнено зображенням квітки. Якщо студент обирає неправильну літеру, то у квітки відпадає пелюсток. Для створення цієї вправи викладачеві потрібно зазначити пошукові слова та підказки до них, які можуть бути текстового, графічного, аудіо або відео формату. Наприклад: write the word according to its definition; write the synonym of the word; write the antonym of the word; complete the text with correct word or word combination; choose the odd word; guess the missing letters in the following sentence; guess the missing letters in the following words.

Word grid (рис. 6) – це ігрова вправа, яка передбачає знаходження слів, вони обов'язково будуть розміщені по горизонталі та вертикалі. Для полегшення завдання студентам можна додати до

Accomodation

A	S	V	T	M	G	U	E	S	T	H	O	U	S	E
C	A	R	A	V	A	N	A	G	S	F	E	X	C	E
E	E	C	X	H	R	A	N	B	Z	Z	P	N	E	P
F	C	A	H	O	D	Z	F	X	F	F	Y	C	X	P
P	G	M	O	T	E	L	J	T	J	V	V	M	X	B
E	I	P	S	E	N	B	K	S	O	P	V	D	Y	Q
M	X	S	T	L	D	Y	A	S	N	R	C	Z	F	A
P	Z	I	E	X	N	S	N	W	I	W	G	C	R	T
Y	R	T	L	N	O	N	T	Q	B	M	Z	Y	L	I
C	L	E	N	O	H	Q	J	W	V	Q	O	S	G	Z

Рис. 6. Приклад інтерактивної вправи «Word grid»

Діаграма (рис. 7) демонструє навчальні показники студентів до та після використання ігрової форми. Слід зазначити, що до їх застосування якість навчання студентів була 40%, а успішність – 90% (2 студентів (4%) мали відмінні оцінки – “А” за шкалою ECTS; 20 студентів (40%) отримали оцінку “добре”: “В” – 6 студентів (12%), “С” – 14 студентів (28%) за шкалою ECTS; 23 студентів

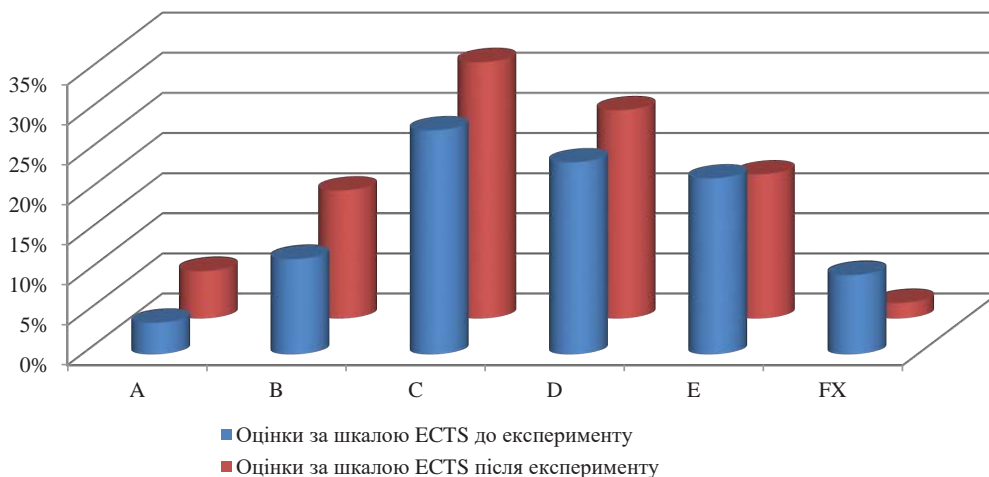


Рис. 7. Порівняльний аналіз успішності студентів

(46%) мали задовільні оцінки: “D” – 12 студентів (24 %), “E” – 11 студентів (22%) за шкалою ECTS; 5 студентів (10%) отримали незадовільні оцінки – “FX” за шкалою ECTS).

Дані дослідження засвідчили ефективність використання ігрових методів під час засвоєння нового іншомовного лексичного матеріалу. Таким чином, якість навчання студентів зросла на 16%, а успішність – на 8%, становлячи відповідно 56% та 98%. З’ясовано, що 3 студентів (6%) отримали відмінні оцінки; 24 студенти (48%) – оцінку “добре”: “B” – 8 студентів (16%), “C” – 16 студентів (32%) за шкалою ECTS; 22 студенти (44%) – задовільні оцінки: “D” – 13 студентів (26 %), “C” – 9 студентів (18%) за шкалою ECTS; незадовільну оцінку (“FX”) мав лише один студент.

Висновки. Ефективне викладання іноземних мов студентам завжди посідало чільне місце серед проблем сучасної лінгводидактики. Одним з актуальних напрямів розвитку освітніх технологій є гейміфікація. Впровадження ігрових елементів в процес навчання сприяє підвищенню пізнавальної активності учнів, формуванню інтересу до знань, розвитку навчальної мотивації та ініціативи.

Гейміфікація в освіті – це процес поширення гри на різні сфери освіти, який дозволяє розглядати гру і як метод навчання і виховання, і як форму виховної роботи, і як засіб організації цілісного освітнього процесу. Спектр застосування гейміфікації в освіті досить широкий, що дозволяє говорити про перспективи цієї технології та її елементів.

Проведений аналіз доводить існування різноманітних можливостей впровадження технології гейміфікації в навчальний процес. Використання ігрових форм для вивчення вокабулярію на заняттях з іноземної мови професійного спрямування значно покращує здатність студентів ефективно запам’ятовувати нові англійські фахові терміни. Аналізована стратегія підвищила мотивацію студентів до вивчення нової термінологічної лексики ділової англійської мови, їх якість та успішність із дисципліни «Іноземна мова професійного спрямування».

Наша публікація не вичерпує багатогранності досліджуваної проблеми, тому подальші наукові пошуки вважаємо перспективними, маючи на меті ґрунтовно проаналізувати особливості використання ігрових елементів у навчанні студентів нефілологічних закладів вищої освіти.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Горбатюк Л. В., Кравченко Н. В., Алексеева Г. М., Розумна Т. С. Мобільні додатки як засоби формування іншомовної лексичної компетентності студентів нефілологічних спеціальностей. *Інформаційні технології і засоби навчання*. 2019. № 6. С. 150–164.
2. Вербах К., Хантер Д. Вовлекай и властвуй: Игровое мышление на службе бизнеса. Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2015. 100 с.
3. Yu-kai Chou: Gamification & Behavioral Design. URL : <http://yukaichou.com/gamification-examples/octalysis-complete-gamification-framework>.
4. Shapiro J. Making Games: The Ultimate Project-Based Learning. KQED, 2014. URL : <https://ww2.kqed.org/mindshift/series/guide-to-games-and-learning>.
5. Зикерманн Г., Линдер Дж. Геймификация в бизнесе: как пробиться сквозь шум и завладеть вниманием сотрудников и клиентов. Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2014. 272 с.

REFERENCES

1. Horbatiuk L. V., Kravchenko N. V., Aliksieieva H. M., Rozumna T.S. Mobilni dodatky yak zasoby formuvannia inshomovnoi leksichnoi kompetentnosti studentiv nefilolohichnykh spetsialnostei [Mobile applications as a means of forming foreign-language lexical competence of students of non-philological specialties]. *Information technology and training tools*. 2019, No. 6, pp. 150-164 [in Ukrainian].
2. Verbah K., Hanter D. Vovlekay i vlastvuy: Igrovoe myshleniye na sluzhbe biznesa [Game thinking at the service of business]. M.: Mann, Ivanov i Ferber, 2015. 100 p. [in Russian].
3. Yu-kai Chou: Gamification & Behavioral Design. URL: <http://yukaichou.com/gamification-examples/octalysis-complete-gamification-framework> [in English].
4. Shapiro J. Making Games: The Ultimate Project-Based Learning. KQED, 2014. URL: <https://ww2.kqed.org/mindshift/series/guide-to-games-and-learning> [in English].
5. Zikermann G., Linder Dzh. Geymifikatsiya v biznese: kak probitsya skvoz shum i zavladet vnimaniem sotrudnikov i klientov [Gamification in business: how to break through the noise and capture the attention of employees and customers]. M.: Mann, Ivanov i Ferber, 2014. 272 p. [in Russian].