

Оксана ПАРФЬОНОВА,

orcid.org/0000-0001-8297-6581

кандидат педагогічних наук, доцент,

доцент кафедри іноземних мов

Харківського національного університету радіоелектроніки

(Харків, Україна) oksana.parfonova@nure.ua

Світлана МЕЛЬНИК,

orcid.org/0000-0002-7565-3095

старший викладач кафедри іноземних мов

Харківського національного університету радіоелектроніки

(Харків, Україна) svitlana.melnyk@nure.ua

Олексій НОВІКОВ,

orcid.org/0000-0003-2774-8476

старший викладач кафедри іноземних мов

Харківського національного університету радіоелектроніки

(Харків, Україна) oleksii.novikov@nure.ua

ВИКОРИСТАННЯ ГЕЙМІФІКОВАНИХ ЕЛЕМЕНТІВ ПІД ЧАС ВИКЛАДАННЯ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ У ДИСТАНЦІЙНОМУ ФОРМАТІ

У статті висвітлюється роль гейміфікованих елементів під час викладання англійської мови у дистанційному форматі. Установлено, що гейміфіковані елементи в навчальному процесі підвищують мотивацію та зацікавленість студентів до навчання, надають їм можливість робити помилки у процесі навчання без стресу, сприяють розвитку навичок самостійної роботи, креативності. Використання гри надає студенту свободу помилятися, що з точки зору психології є важливим фактором в процесі навчання, адже природна властивість, притаманна більшості людей полягає в спробі уникнути помилок та внаслідок цього поразки. Установлено, що для ефективного впровадження гейміфікованих елементів у навчальний процес викладачі мають не тільки знати предмет, а й володіти високою цифровою грамотністю. Одним із важливих аспектів інтеграції гейміфікованих елементів у навчальний процес є надання студентам можливості приміряти іншу соціальну роль, проживши життя з іншої перспективи. Цей механізм стає ефективним педагогічним інструментом. Вживаючись в іншу роль, студенти можуть поглянути на світ з іншого ракурсу, зануритися в нову сферу знань і відкрити для себе новий спосіб мислення. Установлено, що більшість гейміфікованих елементів мають власний ритм, незалежно від того, чиє вони командними, чи одиночними. Разом із тим, під час роботи в команді зазвичай відбувається послідовна передача ходу, що дозволяє гравцям зосередитися під час власного ходу і відпочивати в інший час, тоді як в одиночних іграх подібний баланс уваги та відпочинку досягається завдяки продуманому дизайну, який включає моменти відносної пасивності. Такий підхід допомагає зменшити втому гравців. З'ясовано, що використання гейміфікованих курсів сприяє автоматизації навчального процесу. Наприклад, завдання, які викладач зазвичай перевіряє вручну, у гейміфікованому середовищі можуть оцінюватися автоматично.

Ключові слова: гейміфіковані елементи, підвищення мотивації, студенти, англійська мова.

Oksana PARFONOVA,

orcid.org/0000-0001-8297-6581

Candidate of Pedagogical Science, Associate Professor,

Associate Professor at the Foreign Languages Department

Kharkiv National University of Radio Electronics

(Kharkiv, Ukraine) oksana.parfonova@nure.ua

Svitlana MELNYK,

orcid.org/0000-0002-7565-3095

Senior Lecturer at the Foreign Languages Department

Kharkiv National University of Radio Electronics

(Kharkiv, Ukraine) svitlana.melnyk@nure.ua

Oleksii NOVIKOV,

orcid.org/0000-0003-2774-8476

Senior Lecturer at the Foreign Languages Department
Kharkiv National University of Radio Electronics
(Kharkiv, Ukraine) oleksii.novikov@nure.ua

GAMIFICATION ELEMENTS WHEN TEACHING ENGLISH IN DISTANCE FORMAT

The article highlights the role of gamification elements when teaching English in a distance format. It is established that gamification elements in the educational process increase students' motivation and interest in learning, give them the opportunity to make mistakes in the learning process without stress, and contribute to the development of individual work skills and creativity; the game gives the student the freedom to make mistakes, which from the point of view of psychology is an important factor in the learning process, because the natural property inherent in most people is to try to avoid mistakes and, as a result, defeat. It is stated that teachers must not only know the subject, but also have high digital literacy for the effective implementation of gamification elements in the educational process. One of the important aspects of integrating gamification elements into the educational process is to provide students with the opportunity to try on another social role, experiencing life from a different perspective. This mechanism becomes an effective pedagogical tool. By getting used to a different role, students can look at the world from a different perspective, immerse themselves in a new field of knowledge and discover a new way of thinking. It is established that most gamification elements have their own rhythm, regardless of whether they are team or solo. At the same time, during teamwork, there is usually a sequential transfer of turns, which allows players to concentrate during their own turn and rest at other times, while in solo games a similar balance of attention and rest is achieved through a thoughtful design that includes moments of relative passivity. This approach helps reduce player fatigue. It is found that the use of gamified courses contributes to the automation of the learning process. For example, tasks that are usually checked manually by the teacher can be evaluated automatically in a gamified environment.

Key words: gamification elements, increasing motivation, students, English.

Постановка проблеми. У сучасному світі все змінюється дуже швидко, що безумовно породжує нові актуальні потреби. Суспільство зазнає серйозних змін, які в свою чергу впливають на розвиток сучасної освіти. Обов'язок викладача ХХІ ст. полягає в тому, щоб бути спроможним пристосуватися до викликів сьогодення, відповідно до яких світогляд студентів дедалі розширюється завдяки використанню нових технологій.

Вивчення іноземної мови, передусім англійської, має вирішальне значення для міжнародного, політичного та культурного спілкування, а також є необхідною умовою для успішної групової роботи зі студентами з різних країн світу. Постійно зростаючий попит на оволодіння іноземною мовою вимагає переходу від традиційних методів навчання до більш сучасних та прогресивних, адже студенти вже не уявляють освіту без впровадження цифрових технологій. Відповідно до цього необхідні змінювати та вдосконалювати методику викладання іноземної мови у дистанційному форматі, адже якість освіти знижується, коли заняття у дистанційному форматі проводяться за тим же алгоритмом, що і в аудиторії.

Аналіз досліджень і публікацій засвідчив, що науковці привертають значну увагу покращенню та вдосконаленню методик викладання іноземної мови. Так, гра як дидактичний інструмент розгля-

далася О. Дядіковою; гейміфікацію як засіб розвитку молодших школярів досліджував О. Карабін; впровадження гейміфікації під час вивчення дисциплін природничо-математичного циклу учнями зсо вивчалось М. Мар'єнко і І. Борисюком. Разом із тим, впровадження елементів гейміфікації в навчальний процес студентів закладів вищої освіти у умовах дистанційної роботи недостатньо висвітлено в науковій літературі.

Метою статті є висвітлення ролі гейміфікованих елементів в навчальному процесу в дистанційному форматі.

Виклад основного матеріалу. Деякі студенти зазначають, що вивчення та запам'ятовування нових слів англійською мовою та різних форм дієслів є достатньо важким видом навчальної діяльності. Проблематичність оволодіння навчальним матеріалом значно гальмує процес оволодіння англійською мовою на необхідному рівні.

Для подолання означених перешкод доцільним є введення до навчально-виховного процесу елементів гейміфікації. Дослідження останніх років схиляють методистів до висновку, що саме ігрове середовище може підвищити мотивацію, зацікавленість студентів та надати їм можливість робити помилки у процесі навчання без стресу (Gamification In Education: Advancing 21st-Century Learning).

Безперечно, що ігри складають величезну частину життя сучасної молоді. Говорячи про навчання у закладах вищої освіти, можна зазначити, що привнесення ігор стимулює студентів працювати більш активно, підвищує рівень їх зацікавленості до навчального предмету. В результаті застосування елементів гейміфікації на заняттях підвищується мотивація до навчання. Більш того, це призводить до покращення навичок самостійної роботи, студенти стають більш креативними, навчаються працювати не тільки індивідуально, але і в складі команди. Поряд з цим залучення ігрових завдань також розвиває більш складні навички прикладного характеру, такі, як уміння вирішувати проблеми за допомогою використання іноземної мови для пошуку необхідної інформації (Gamification in Education: What, How, Why).

Таким чином, елементи гейміфікації стають методичним матеріалом, що розвиває компетенції ХХІ ст., які є необхідними для існування в сучасному суспільстві. Але, не зважаючи на те що більшість викладачів поділяють позитивне ставлення до впровадження цих елементів в навчальний процес та відзначають їх позитивний вплив, використання гейміфікованих елементів у закладах вищої освіти в Україні є досить незначним, насамперед через щільний навчальний план та обмежену кількість годин. З іншого боку, деякі викладачі не вміють використовувати інтерактивні платформ, і тому їм важко вибрати, які з них дійсно розвивають та можуть бути використані в навчальному процесі.

Як свідчить відома на заході педагогічна модель ТРАСК (Technological Pedagogical Content Knowledge Framework) для ефективного впровадження ігор у навчальну діяльність викладачам потрібні не тільки знання предмета, а й висока цифрова грамотність; аудиторія, яка обладнана необхідними технічними засобами та наявність мобільних пристроїв у студентів (ТРАСК).

Науковці дійшли висновку, що застосування гейміфікованих елементів підвищує інтерактивність, динаміку та успішність студентів. Існують переконливі докази, що показують зв'язок між грою та підвищеною мотивацією. З'являється все більше і більше інтерактивних ігор, які допомагають вивчати мову. Існують певні ігрові елементи, які можна використовувати у неігрових контекстах, щоб викликати ефективну взаємодію учасників. Ідея полягає в тому, що при навчанні в іграх студенти настільки захоплені, що навчаються, навіть не усвідомлюючи цього. Таким чином, ігри можуть стати невід'ємною частиною семінарів (Дядікова; Мар'єнко, 2020).

Одна з основних особливостей елементів гейміфікації полягає у тому, що гравцю даються кілька "життів", тобто кілька спроб, а також після завершення рішення головоломки з'являються списки рекордів. Усе це обумовлено тим, що гра передбачає можливість вільного та безкарного вчинення багатой кількості помилок (Карабін, 2019).

Іншими словами, використання гри надає студенту свободу помилятися. З точки зору психології це є важливим фактором у процесі навчання. Зокрема відомо, що у житті люди дуже бояться помилок і поразок, виявлено навіть фобію (атихіофобія), або патологічний страх перед невдачами. Природна властивість, притаманна більшості людей, полягає в спробі уникнути можливості помилок та внаслідок цього поразки. Ситуація посилюється реальними негативними наслідками для студентів, які не впоралися із тестуванням. Оскільки сама механіка гри показує, що помилки можуть та швидше за все будуть відбуватися, хвилювання відходить на другий план. Відповідно працездатність та активність студентів вже не обмежується психологічною напругою та хвилюванням.

Коли студенти опиняються в середовищі, де скоєння помилок не забороняється, також зростає їхня свобода експериментувати. Експерименти в освіті дозволяють розширити обсяг засвоюваного матеріалу, особливо коли йдеться про вивчення іноземних мов. Замість того, щоб оперувати обмеженою кількістю лексики та структур, експерименти ведуть студентів новими шляхами, адже для досягнення успіху доводиться осягати нову інформацію. Крім того, ігрове середовище ставить перед студентами мету, але часто залишає за ними право вибору, маючи на увазі деяку кількість альтернативних шляхів її досягнення (Technological Pedagogical Content Knowledge Framework).

Одним з ключових моментів впровадження ігор в навчальний процес є використання іншої соціальної ролі, надання студентові можливості жити іншим життям. Цей найважливіший механізм може представляти собою вкрай корисний педагогічний інструмент. Граючи роль іншої людини, студенти отримують цінну можливість подивитися на світ під іншим кутом, поринути у сферу знань, що дозволяє усвідомити нову точку зору. У свою чергу це одночасно підвищує мотивацію, залучаючи студентів до гри, допомагає відчувати себе вільно, адже це лише тимчасова роль, яка допомагає більш скутим студентам розкритися; це позитивно впливає на розвиток мовних навичок (Psychology of Gamified Education).

Більшість гейміфікованих елементів мають свій особливий внутрішній ритм, та розраховані на роботу в команді або індивідуально. Роботі в групах властива послідовна передача ходу; студент концентрує увагу у свій хід і може відпочити в час, що залишився. В одиночних іграх подібна зміна періодів уваги і відпочинку досягається гейм-дизайнерами за допомогою додавання моментів відносно неактивності. Ця зміна ступеня залучення до процесу знижує стомлюваність гравців.

Крім того, якщо говорити про повністю гейміфікований курс, можна досягти автоматизованості викладання. Іншими словами, такі процеси, як оцінка викладачем написаних студентами тестів вручну, в гейміфікованому курсі можуть здійснюватись без участі вчителя, та програма може самостійно оцінювати відповіді студентів. У контексті вивчення іноземних мов одним з кращих прикладів втілення цієї ідеї є спеціально розроблена програма, яка надає здобувачам освіти миттєвий зворотний зв'язок, показуючи правильну відповідь, що дозволяє залишити час у класі на обговорення більш складних тем.

Прикладом ігрової платформи, яка користується значним попитом в Україні та в усьому світі є Kahoot, платформа, яка робить навчання складним і веселим водночас. Формат інтерактивної вікторини Kahoot дозволяє студентам мислити

критично та знаходити найкращі рішення протягом обмеженого часу. Kahoot заохочує студентів брати активну участь у навчанні через дії та роздуми, покращує успішність студентів на іспитах. Крім того, рейтинги в реальному часі оцінювання в Kahoot забезпечують миттєвий зворотній зв'язок зі студентами (Angelelli, 2023).

Цікавим та корисним є використання платформи Vevox, яка дозволяє учасникам навчального процесу взаємодіяти під час практичних занять або оцінювання. На платформі представлено низку інтерактивних функцій, які дозволяють учасникам ставити запитання, відповідати на опитування, брати участь у вікторинах і надавати відгуки за допомогою своїх смартфонів, планшетів або комп'ютерів. Цю платформу ми використовуємо після проведення гри, адже це сприяє розумінню доцільності впровадження цієї чи іншої гри (What is Vevox).

Висновки. Однією з основних переваг впровадження ігор в навчальний процес в дистанційному форматі є підвищення мотивації у студентів. Окрім того, використання гейміфікованих елементів у навчальній аудиторії має безліч переваг порівняно з іншими класичними формами навчання. З іншого боку, ігрові елементи мають доповнювати інші види діяльності, а не замінювати їх, адже при зловживанні ними якість освіти падає, нагороди вже не викликають позитивних емоцій та стають рутиною.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Дядікова О. Гра як інструмент: що таке гейміфікація? URL: <https://mistosite.org.ua/uk/articles/hraiak-instrument-shcho-take-heimifikatsiia>.
2. Карабін О.Й. Гейміфікація в освітньому процесі як засіб розвитку молодших школярів. *Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах*. 2019. № 67, Т. 1. С. 44-47.
3. Мар'єнко М. В. Борисюк І. Ю. Гейміфікація освітнього процесу під час вивчення дисциплін природничо-математичного циклу учнями зсо. *Фізико-математична освіта*. 2020. Вип. 4. С. 72-78.
4. Angelelli, C. V., Ribeiro, G. M. de C., Severino, M. R., Johnstone, E., Borzenkova, G., da Silva, D. C. O. Developing critical thinking skills through gamification. *Thinking Skills and Creativity*. 2023. V. 49 (1). P. 101354-101366. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.tsc.2023.101354>
5. What is Vevox. URL: <https://desystemshelp.leeds.ac.uk/vevox-guides-for-staff-and-students/what-is-vevox/>
6. Gamification In Education: Advancing 21st-Century Learning. URL: <https://elearningindustry-com.translate.googleusercontent.com/s3/document-storage/epi/2023/09/29/2937-ENT1883-PPT-FOE6.pdf>
7. Gamification in Education: What, How, Why Bother? URL: https://www.researchgate.net/publication/258697764_Gamification_in_Education_What_How_Why_Bother
8. ТРАСК: Technological Pedagogical Content Knowledge. URL: <https://educationaltechnology.net/technological-pedagogical-content-knowledge-tpack-framework/>
9. Introduction to Gamification Fun & Learning Experience. URL: <https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/project-result-content/5729fa8d-24fa-4ec5-b8be-551885e06993/training-Gamification.pdf>
10. The Psychology of Gamified Education/ URL: <https://ludus.hu/en/gamification/psychology/>

REFERENCES

1. Diadikova O. Hra yak instrument: shcho take heimifikatsiia? [Game as a tool: what is gamification?] URL: <https://mistosite.org.ua/uk/articles/hraiak-instrument-shcho-take-heimifikatsiia> [in Ukrainian]

2. Karabin O.I. (2019) Heimifikatsiia v osvitnomu protsesi yak zasib rozvytku molodshykh shkoliariv [Gamification in the educational process as a means of developing younger students.]. *Pedahohika formuvannia tvorchoi osobystosti u vyshchii i zahalnoosvitnii shkolakh*, 67, 1. 44-47 [in Ukrainian]

3. Marienko M. V. Borysiuk I. Yu. (2020) Heimifikatsiia osvitnoho protsesu pid chas vyvchennia dystsyplin pryrodnycho-matematychnoho tsyklu uchniamy ztso [Gamification of the educational process during the study of science and mathematics subjects by students of secondary schools]. *Fizyko-matematychna osvita*, 4. 72-78 [in Ukrainian]

4. Angelelli, C. V., Ribeiro, G. M. de C., Severino, M. R., Johnstone, E., Borzenkova, G., & da Silva, D. C. O. (2023). Developing critical thinking skills through gamification. *Thinking Skills and Creativity*, 49, 101354–101366. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2023.101354>

5. What is Vevox. URL: <https://desystemshelp.leeds.ac.uk/vevox-guides-for-staff-and-students/what-is-vevox/>

6. Gamification In Education: Advancing 21st-Century Learning. URL: https://elearningindustry-com.translate.google.com/gamification-in-education-advancing-21st-century-learning?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=ru&_x_tr_hl=ru&_x_tr_pto=sc Gamification in Higher Education: Teachers' Drivers and ..//<https://conference.pixel-online.net/FOE/files/foe/ed0006/PPT/2937-ENT1883-PPT-FOE6.pdf>

7. Gamification in Education: What, How, Why Bother? URL: https://www.researchgate.net/publication/258697764_Gamification_in_Education_What_How_Why_Bother

8. TPACK: Technological Pedagogical Content Knowledge. URL: <https://educationaltechnology.net/technological-pedagogical-content-knowledge-tpack-framework/>

9. Introduction to Gamification Fun & Learning Experience. URL: <https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/project-result-content/5729fa8d-24fa-4ec5-b8be-551885e06993/training-Gamification.pdf>

10. The Psychology of Gamified Education URL: <https://ludus.hu/en/gamification/psychology/>