

*А. Николайчук, студентка бакалаврату  
Л. Суворова, к. філол. н., доц.  
Державний університет «Житомирська Політехніка»*

## **ГЕЙМІФІКАЦІЯ (GAMIFICATION) ЯК ЕФЕКТИВНИЙ МЕТОД ПІДВИЩЕННЯ МОТИВАЦІЇ ПРИ ВИВЧЕННІ ГРАМАТИКИ**

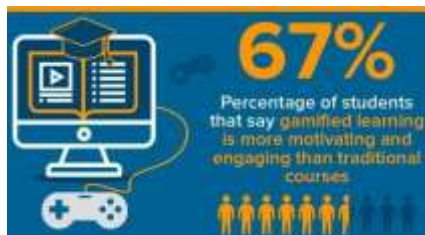
У сучасному світі викладання та навчання іноземних мов стикаються з численними викликами та перетвореннями, що зумовлені як зміною освітніх парадигм, так і стрімким розвитком технологій. Німецька мова, будучи однією з найбільш вивчених мов у світі, не є винятком із цього процесу. Підвищення ефективності навчального процесу та мотивації студентів вимагає від викладачів пошуку інноваційних підходів та методик. Одним із перспективних напрямів у цьому контексті є гейміфікація, тобто використання елементів гри у навчальному процесі.

Серед закордонних фахівців, які зробили вагомий внесок у дослідження, передусім можна виділити роботи М. Барбера, К. Вербаха, С. Детердінга, Д. Кларка, Е. Корноран, Дж. Макгонігел, Л. Шелдон. Значний внесок в обґрунтування та розвиток основних положень гейміфікації зробили представники вітчизняної науки – Ю. А. Гапон, Л.Б. Котлярова, Т.В. Паньків, Є.І. Пассов, Т. Свиридюк та інші.

Ігрове навчання, що з'явилося у 2008 [1, р. 1], досі підкорює світ. Вчителі, управлінці, фінансисти, та навіть лікарі впроваджують у роботу елементи гейміфікації. Гейміфікація – це застосування принципів гри в неігровому середовищі. Від інших ігрових форматів відрізняється фокусом на досягненні конкретної цілі, а не на власне грі.

Чому гейміфіковане навчання люблять і діти, і дорослі? Бо природний потяг до гри та дух змагання допомагає урізноманітнити та полегшити вивчення складних предметів чи тем. 79% [2, р. 2] опитаних працівників та студентів зазначили, що використання гейміфікації в їхньому професійному чи навчальному середовищі покращило б показники їхньої роботи. Ігрове навчання також широко використовується й у школі. На гейміфікованих уроках учні-гравці здобувають не оцінки, а бали досвіду, значки, просуваються в загальному рейтингу тощо. Це заохочує їх до подальших звершень.

Ігри стимулюють центри задоволення в мозку. 97 % дітей грають у відеоігри. [3, п. 3] У національному опитуванні вчителів, які використовують цифрові ігри, майже три чверті (71%) повідомили про позитивну ефективність ігор для навчання. Гейміфікація навчання – ефективний спосіб утримати увагу та підвищити мотивацію. Широке впровадження гейміфікації почалося, зокрема, у другій половині 2010 року. На відміну від попередніх досліджень, які припускали, що гейміфікація в Інтернеті в першу чергу зосереджена на навчанні лексики, зараз цей підхід широко використовується у викладанні лексики, граматики, аудіювання, говоріння, читання, письма, вимови, німецької мови для коледжів і навіть німецької літератури. Це свідчить про практичність використання гейміфікації в реальних класах з вивчення німецької як іноземної/другої мови.



На уроках нам подобається використовувати цілий набір ігор як онлайн, так і офлайн. Вони всі мають свій власний набір правил та винагород для переможців. До прикладу інтерактивні членки зі словниковою запам'ятовуванням, мовні головоломки та командні змагання.

Онлайн-квізи:  
 Kahoot  
 Quizizz  
 Baamboozle  
 Quizlet  
 JeopardyLabs  
 Gimkit

Гейміфікація полягає у внесенні аспектів гейм-дизайну у процес навчання. До цього входять такі функції як: -отримання значків;

- використання систем балів;
- попадання на лідерборди (наприклад, на відомому ClassDojo);
- збирання інших нагород (наприклад, якісь вигадані вами "призи");
- використання "конкуренції" та змагань (за допомогою таймера, наприклад);
- використання гейміфікованих інструментів управління класом (наприклад, "детекторів шуму").

### Сайти:

Wordwall (<https://wordwall.net/>) (головоломки, кросворди, вгадування, квізи, ігри на запам'ятовування)

Genially (<https://genially.com/>) (настільні ігри, хрестики-нулики, морський бій, квізи, виселиця)

### Офлайн ігри (окрім безлічі настільних і карткових ігор):

1. "Зіпсований телефон": Гравці шикуються в лінію і шепочуть повідомлення від одного до іншого, доки воно не дійде до кінця лінії. Остання людина в лінії повторює повідомлення. Повідомлення можна шепотіти лише один раз і не намагатися при цьому його змінювати.

2. Шаради: Один учень з команди (актор) стоїть перед класом. Актор намагається зробити так, щоб решта його команди зрозуміла, що є на екрані/папері, який бачить тільки він, використовуючи лише жести, без звуків (або малювання літер у повітрі!). Команді дається тридцять секунд (або одна хвилина) на те, щоб відгадати якомога більше слів/речень. Спробуйте це і онлайн теж.

3. Аліас: Команди грають по черзі, і на кожний хід команди один з її членів повинен пояснювати слова на картках зі словами іншим членам команди. Інші члени команди відгадують слово, і слова, які правильно відгадані, приносять команді один бал за кожне слово.

Pictionary: Один учень визначається першою особою, яка малює малюнок зі стопки карток гри. Як тільки він бачить слово, у нього є п'ять секунд, щоб подумати, перш ніж він почне малювати. Після початку малювання він має одну хвилину, щоб його партнери вгадали слово. Спробуйте це і онлайн теж.

4. Бігове диктування (гонки): У парах один учень є "читачем", а інший - "письменником". Читачі біжать до частини тексту, читають одне-два речення, запам'ятовують його, повертаються та диктують його своєму письменнику, який слухає і записує те, що читач говорить. Згодом дайте учням помінятися ролями. [4, ст. 4-9].

### Елементи гейміфікації:

Найчастіше використовувані елементи гейміфікації - це зворотний зв'язок, бали, квізи, цифрові значки, таблиця лідерів та винагороди (зазвичай надаються студентам за правильні відповіді), за якими слідує прогрес-планка, розповіді,

виклики, відео, обмеження часу та змагання. Менш часто використовувані елементи - це аватари, співпраця, відтворення ролей, QR-коди і т.д.

Усі вони, включаючи значки, нагороди, сукупні бали та бали на змаганнях, забезпечують видимі стимули для студентів та очікувану поведінку в освіті. Більшість ігор мають кілька спільних рис. Наведені нижче приклади варто включити в одне із занять, які ви виконуєте на уроці:

**Цілі:** місія або мета, яку гравець повинен досягти або вирішити (Як щодо оголошення списку завдань на сьогодні, порядку денного та мети, яку ви повинні досягти до кінця уроку? Наприклад, «Прочитайте текст, завершіть дві граматичні вправи та знайдіть когось, хто... до 18:50». Оголошення цілей уроку вашим учням підтримуватиме їх мотивацію досягати мети, таким чином забезпечуючи їхню активність і зацікавленість.)

**Значки для досягнень:** щоразу, коли гравець досягає певної віхи, він отримує медаль або значок і отримує мотивацію досягати більше (Не забудьте застосувати систему візуальної мотивації на дошці, хай то онлайн чи офлайн-клас. Давайте учням додаткові бали або оцінки за кожне маленьке досягнення протягом уроку, наприклад, виконання окремих завдань або етапів уроку, зберігаючи елемент «гри»).

- Індикатори прогресу та таблиці лідерів: вони показують позицію гравця та скільки йому залишилося для досягнення мети.
- Правила: вказівки та обмеження для гравців під час гри, що спонукає їх бути креативними та розробляти стратегії для перемоги.
- Рівні: кожне завдання або діяльність стає складнішим, коли гравці розблоковують цілі або переходять на наступний рівень.
- Нагороди, бали та другий шанс: збираючи медалі, бали чи об'єкти, деякі ігри надають новий інструмент, суперсилу, імунітет або навіть додаткове життя, яке вони можуть використати в майбутньому.
- Вибір: студенти приймають рішення і залежно від свого вибору стикаються з різними викликами.
- Змагання, співпраця та виклики: грайте проти інших або працюйте як команда, щоб досягти спільної мети.

**Час:** додайте додаткового тиску на гру або будь-яку діяльність/завдання, які ви виконуєте на уроці, включивши ліміт часу для завершення рівня чи завдання.

**Історія, сюжет, персонажі та рольова гра:** включайте сюжетну лінію з персонажами та різними місцями, де відбуваються події (Звичайно, для молодих учнів. Створення розповіді, яка спонукає учнів виконувати завдання в рамках місії з пошуку або врятувати когось може зробити заняття більш захопливими та значущими для них. Такий підхід до розповіді додає елемент пригод і мети, привертаючи увагу та уяву молодих учнів, одночасно підвищуючи їхню мотивацію брати участь у різноманітних навчальних завданнях). **Сюжет, налаштування, персонажі та відтворення ролей:** включіть сюжет з персонажами та різними налаштуваннями, де відбуваються події.

### **Коли і як використовувати гейміфікацію / GBL:**

Ігрові активності або елементи гейміфікації можна успішно включити в початок уроків, практику мови, вправи на вміння, повторення або додаткові домашні завдання. Якщо уроки не мають елементів гейміфікації, розгляньте

можливість її адаптації за допомогою наведених прикладів або застосування запропонованих елементів гейміфікації. Однак врахуйте наступне:

Збалансуйте ігрові елементи зі стандартною практикою, щоб уникнути непотрібних відволікань. Пам'ятайте, що не всі учні люблять кожну гру, і намагайтеся забезпечити ексклюзивність. Уникайте надмірної конкуренції, оскільки це може знизити мотивацію тих, хто програє, до участі в майбутніх іграх.

**Вступна активність:** вступна активність є важливим завданням, призначеним для захоплення інтересу учнів та залучення їх від самого початку (навіть підкреслено в методиці Джеремі Хармера - ESA). Таким чином, використання гейміфікації / GBL в вступних активностях може додатково підвищити досягнення цієї мети.

**Введення нової мови.** Щодо введення нової мови, у сучасних мовних шкіл переважним підходом є перевірка розуміння, а не пряма презентація. Однак існують ситуації, коли стає необхідним вводити певну мову для навчання. Використання карток із словами дозволяє досягти цієї мети завдяки їх візуальній привабливості та здатності привертати увагу. Тим не менш, навіть картки із словами можна представити у більш цікавий спосіб для збагачення процесу навчання.

**Основна активність:** студенти не дуже люблять граматичні вправи, особливо коли тема складна і включає багато завдань. У цих випадках важливо додати ігри або елементи цікавого навчання. Це допомагає збалансувати складність та підтримує мотивацію студентів.

**Додаткові домашні завдання:** звичайно, хоча самостійне навчання корисне, для складних тем можна розглянути додаткові домашні завдання. Щоб зробити їх цікавішими та менш важкими, гейміфікація цих додаткових практичних завдань з вокабуляром або граматиною – чудова ідея. Це додаткове завдання служить можливістю для додаткової "гри", а не лише додатковим навантаженням.

**Переваги та недоліки гейміфікації:** існують суперечливі результати досліджень щодо впливу гейміфікації на вивчення німецької мови як іноземної/другої. Велика кількість досліджень повідомляє і підтверджує потенційні переваги використання гейміфікації студентами, які вивчають німецьку мову, зокрема:

- зменшення тривожності учнів щодо вивчення німецької мови;
- збільшення інтересу, мотивації та залучення учнів до навчання;
- покращення навчальних результатів учнів; підтримка автономії учнів.

Проте, деякі інші дослідження прийшли до висновку, що учні, які мали доступ до гейміфікованого контенту, краще виступали у короткостроковій перспективі, однак це не впливало на кінцеві результати їх навчання.

Гейміфікація - це двостороннє знаряддя, для студентів, які нудьгують і не бажають вчитися. Винагороди та стимули можуть збільшити їх мотивацію до навчання, тоді як для студентів, які вже мають мотивацію вчитися, гейміфіковані навчальні активності можуть шкодити їх внутрішній мотивації.

Переваги використання гейміфікації в галузі вивчення німецької мови як іноземної/другої можуть бути проаналізовані з трьох аспектів. Серед переваг використання гейміфікації можна відзначити покращення мовних навичок та вмінь учнів, позитивний вплив на їхні настрої та емоційні реакції, створення аутентичного мовного середовища та розвиток всебічної компетентності учнів.

По-перше, було виявлено, що гейміфіковане навчальне середовище корисно для студентів, які вивчають англійську мову як іноземну/другу, у покращенні їхніх навичок англійської мови в аудіюванні, говорінні, читанні та письмі порівняно з традиційними навчальними середовищами. Школи та вчителі повинні надавати учням динамічні навчальні матеріали та ефективно передавати їм знання. Гейміфікація це корисний підхід для забезпечення динамічних матеріалів. Її можна використовувати не лише як засіб вивчення та навчання, але й як засіб повторення та оцінювання. В результаті це може покращити компетентність студентів в англійській та сприяти формуванню звички самонавчання.

По-друге, гейміфікація може позитивно впливати на відношення та емоційні реакції студентів, які вивчають англійську мову як іноземну/другу, щодо інтересу, мотивації, тривоги та почуття досягнення. Підвищення мотивації до навчання є одним із найчастіше зазначених позитивних результатів навчання в статтях, що розглядалися. Студенти вважали підхід гейміфікації новаторським, цікавим, схожим на гру, сприятливим для вивчення англійської мови та сприяє їхньому інтересу та залученню до вивчення англійської мови, а також їхньому включенню та ентузіазму. Ці всі стратегії використовуються для підвищення мотивації студентів, що призводить до їх залучення та є основним стимулом для успішного вивчення англійської мови як іноземної/другої.

По-третє, гейміфікація допомогла створити аутентичне мовне середовище для вивчення мови та розвивала комплексну грамотність учнів. Використання гейміфікації забезпечувало аутентичне мовне середовище через цифрові гейміфіковані ситуаційні сюжети, покращувало комунікативні навички учнів і сильно рекомендувало враховувати гру в навчанні, додавати та інтегрувати її в навчальні плани шкіл. Також гейміфікація може забезпечити більш приємне середовище для навчання та можливості для спільної роботи, створюючи інтерактивну атмосферу, підвищуючи залучення студентів та розвиваючи їхні комунікативні здібності.

Окрім цього, студенти можуть покращити свої навички у XXI столітті, включно з комп'ютерною грамотністю, критичним мисленням, цифровою грамотністю та навичками розв'язання проблем. Автономія навчання також зростає, оскільки студенти можуть самостійно виправляти свої помилки з мінімальним стресом. [4, ст. 9-12]

Гейміфікація – це надзвичайно ефективний метод вивчення німецької граматики, оскільки перетворює нудний процес на захопливу пригоду, підвищуючи мотивацію та залученість через ігрові елементи (бали, рівні, значки, змагання), що сприяє кращому засвоєнню правил, активному застосуванню та покращенню результатів навчання. Вона допомагає подолати труднощі граматики, роблячи її більш доступною та цікавою, ніж традиційні методи, особливо завдяки практичному використанню. [4, ст. 12-13]

#### **СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ:**

1. Main gamification concepts: A systematic mapping study : <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/>
2. The 2018 Gamification At Work Survey : <https://www.talentlms.com/blog/gamification-survey-results-2018/>
3. Pew Research Center - Teens, Video Games and Civics : <https://www.pewresearch.org/internet/2008/09/16/teens-video-games-and-civics/>
4. The Effectiveness of Gamified Tools for Foreign Language Learning (FLL): A Systematic Review : <https://www.researchgate.net/publication/>