

Ірина Аргатюк
Київський національний економічний університет
м. Київ (Україна)
Олена Базілевич
Університет економіки і права «КРОК»
м. Київ (Україна)

ГЕЙМІФІКАЦІЯ В НАВЧАННІ ІНОЗЕМНИХ МОВ

У статті розглядається роль гри як методу навчання, який активує пізнавальну діяльність студентів і, таким чином, є засобом інтенсифікації навчального процесу.

Ключові слова: *гра, навчальний процес, ігрова ситуація.*

В статье рассматривается роль игры как метода обучения, который активизирует познавательную деятельность студентов и, таким образом, представляет собой средство интенсификации учебного процесса.

Ключевые слова: *игра, учебный процесс, игровая ситуация.*

The article considers the role of game as teaching method that activates the cognitive activity of students in the learning process and thus provides a means of intensification of the educational process.

Key words: *game, teaching process, game situation.*

Широке поширення ігор, розвиток Інтернету та необхідність створення привабливих освітніх практик сприяли виникненню гейміфікації як новоформи навчання і професійної підготовки. Освітняни в галузі іншомовної освіти зуміли розгледіти потенціал гейміфікації з точки зору доповнення та розширення можливостей традиційного навчання, а саме: залучення до навчального процесу, високу мотивацію, автономію і смисловий зміст. Гра – ідеальне навчальне середовище з прогнозованим аспектом «право на помилку», яка спонукає мислити нестандартно та розвивати самоконтроль.

Достатньо забезпечення двох чинників, щоб гра могла застосовуватися в процесі навчання:

- мета гри повинна бути схожа, а в ідеалі повністю збігатися з цілями навчання;

- гра повинна в достатній мірі відображати реальність. Крім того, повинні бути передбачені додаткові елементи, що перетворюють звичайний досвід у навчання:

- система значущого зворотнього зв'язку;
- необхідність забезпечення зростання складності завдань по мірі вдосконалення навичок;
- невдача повинна мати цінність. Вона повинна давати досвід, необхідний для того, щоб перемогти наступного разу.

Що стає результатом такого навчання?

- студенти швидко залучаються до виконання завдання;
- студенти бояться пропускати заняття, щоб не втратити шматок історії і не заробити бали;
- зібрані і мобілізовані, не відволікаються по ходу заняття;
- виконують всі домашні завдання;
- беруть додаткові завдання.

В електронній освіті гра може замінити обридлі типові завдання, а при традиційному навчанні – урізноманітнити сформований формат занять. Справжня цінність гейміфікація полягає в тому, щоб ігровий принцип сприяв створенню осмисленого навчального досвіду. Зарубіжні дослідники дають різні визначення гейміфікації. Карл Капп дає найрозгорнутіше, на наш погляд, визначення гейміфікації. На його думку, це використання принципів ігрової механіки, естетики і мислення для того, щоб залучити учнів до навчального процесу, підвищити мотивацію, активізувати навчання і вирішити проблеми [3].

Розглянемо, що мається на увазі під кожним елементом цього визначення. Мета будь-якої гри – створити систему, в якій гравці мають якусь абстрактну задачу, що передбачає випробування і труднощі в ході її виконання. Гра має певні

правила, володіє високою інтерактивністю і викликає позитивну емоційну реакцію. Механіка гри полягає в зароблянні балів, бонусів, просуванні на наступний рівень і є важливим фундаментом усього процесу гейміфікації. Ігрове мислення, мабуть, найважливіший елемент гейміфікації, так як саме воно надає особливого сенсу простим діям, додаючи їм такі елементи як, конкуренція, співробітництво, дослідження і т. п. Ще одним ключовим моментом гейміфікації є залученість учасників, а власне, залучення їх уваги і залучення в процес освітньої гри.

Корисною функцією гейміфікації можна вважати введення ігрових бонусів у навчальні ситуації і отримання якоїсь винагороди за виконані завдання, адже традиційна система вже не мотивує студентів. В основі гейміфікації лежить тріада з основних елементів: 1. Очки (points), що показують прогрес проходження по ігровому просторі; як правило, видаються за певні дії. 2. Бейджі (badges), які є в більшій мірі приємним доповненням, проте необхідно враховувати, що бейджі можуть видаватися як за високі результати, так і за низькі. 3. Дошки лідерів (leaderboards), які відображають прогрес гравця щодо інших в ігровому просторі.

Включення елементів гейміфікації в процес вивчення іноземної мови істотно підвищує мотивацію, яка досягається за рахунок сюжету та інтерактивності освітніх ігор. Презентації є першим кроком гейміфікації навчання іноземної мови. Іншим прикладом використання гейміфікації при вивченні англійської мови може служити Конкурс читців «The best reader», побудований за принципом відкритого виступу, що імітує змагання менестрелів. Мета конкурсу читців – викликати інтерес до вивчення мови, розвивати мовну компетенцію і міжпредметні зв'язки. Перший етап проходить в групах, де студенти змагаються між собою в читанні віршів англійською мовою. У фінал виходить один студент від групи. Змагання проходить в актовій залі, стіни якої прикрашені висловлюваннями англійських письменників. На імпровізованій сцені студенти читають вірші. Журі оцінює їх за різними

параметрами: фонетика, правильність викладу, вираз, артистизм.

Цікавим підходом до навчання є рольові ігри. Моделюючи реальні ситуації, і досить складні, можна домогтися високих результатів. Незважаючи на ігровий характер ситуації, вдається дати емоційний контекст, застосувати на практиці знання, які виявляться корисними в реальному житті. І в подальшому учням буде простіше згадувати отримані знання, якщо вони попрактикуються на рольовому тренінгу.

Рольові ігри завжди використовувалися на заняттях іноземною мовою як спосіб закріплення мовного матеріалу і своєрідна розрядка. Ігрова форма занять створюється за допомогою ігрових технік, служить засобом мотивації, стимулювання навчальної діяльності. У грі немає викладача і студента. Там є ролі і дії, і всі учасники навчають один одного. Ігрове навчання ненав'язливе. Як правило, до гри всі відкриті.

Практично за будь-якою темою можна вигадати цікаві ігри та ввести їх у навчальний процес. Які види рольових ігор можливо реалізувати на занятті? Від телефонної розмови до ведення переговорів. Від покупки товару в магазині до відвідування стоматолога, влаштування на роботу (співбесіда), відкриття рахунку в банку, отримання кредиту, проходження митниці.

На закінчення слід зазначити, що іноземна мова як навчальна дисципліна задовольняє всі вимоги, які можуть бути пред'явлені до гейміфікації освітнього процесу. Створити ігрову ситуацію, яка відображатиме реальність, розробити стратегію оволодіння новими знаннями, запропонувати мотивацію у ході вивчення англійської мови – необхідність, що не заперечує традиційних підходів, але служить прекрасним доповненням до них.

Список використаних джерел

1. Zichermann G., Linder J. Game-based marketing: inspire customer loyalty through rewards, challenges, and contests. – John Wiley & Sons, 2010.

2. Kim A.J. Community building on the web: Secret strategies for successful online communities. – Addison-Wesley Longman Publishing Co., Inc., 2000.
3. Kapp K. M. The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education. – John Wiley & Sons, 2012.
4. Van Staaldin J.P., de Freitas S. A Game-Based Learning Framework: Linking Game Design and Learning // Learning to play: exploring the future of education with video games. – 2011. – Т. 53. – Р. 29.
5. Невоструев П.Ю. Применение концепции игрофикации в рамках разработки контент-стратегии // Евразийское научное объединение. – 2015. – Т.1. – № 3(3). – С. 73–74.
6. Геймификация в e-learning // Про e-learning. [Электронный ресурс.]. 2014. No 1. – Режим доступа: <http://e-learningcenter.ru/wp-content/uploads/2014/02/012014-1.pdf>
7. Дирксен Д. Искусство обучать: как сделать любое обучение нескучным и эффективным. М.: Изд-во Манн, Иванов и Фербер, 2013.
8. Краснова Т.И. Геймификация обучения иностранному языку // Молодой учёный. [Электронный ресурс.]. No 11 (91), 2015. – Режим доступа: <http://www.moluch.ru/archive/91/19871/>
9. Якорев Д. Почему мы получаем удовольствие от компьютерных игр. [Электронный ресурс.]. 2014. – Режим доступа: <http://wiki.itorum.ru/2014/01/pochemu-my-poluchaem-udovolstvie-ot-kompyuternyx-igr/>

Христина Батура

Національний авіаційний університет

м. Київ (Україна)

МІСЦЕ ТА РОЛЬ ФРАЗЕОЛОГІЧНИХ ОДИНИЦЬ У МОВІ

Ще з давніх часів у мовленні з'явилися фразеологізми – мовні одиниці, що впродовж багатьох років збагачують мовлення мовця та відображають традиції і звичаї кожного народу, а також нагадують нам про його історію та фольклор.

Фразеологізми – усталені словосполучення, які сприймаються як єдине ціле і вживаються носіями мови в