

**ФОРМУВАННЯ ПРОФЕСІЙНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ
МАЙБУТНЬОГО ВЧИТЕЛЯ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ З
ВИКОРИСТАННЯМ ЕЛЕМЕНТІВ ГЕЙМІФІКАЦІЇ**

Світлана ДЕНЬГАЄВА (Житомир, Україна)

e-mail: svetlana.its@gmail.com

**ДЕНЬГАЄВА Світлана. ФОРМУВАННЯ ПРОФЕСІЙНОЇ
КОМПЕТЕНТНОСТІ МАЙБУТНЬОГО ВЧИТЕЛЯ ІНОЗЕМНОЇ
МОВИ З ВИКОРИСТАННЯМ ЕЛЕМЕНТІВ ГЕЙМІФІКАЦІЇ**

У статті розглянуто питання впровадження гейміфікації в неігровому середовищі з метою формування професійної компетентності майбутнього вчителя іноземної мови. Розкрито дефініцію “гейміфікація”, що змістовно представлено на основі реалізації ігрових технологій. Розглядаються загальні відомості використання ігрових інструментів у неігрових процесах. У статті наведено переваги використання гейміфікації у професійному середовищі, представлені перспективи їх застосування як форми організації навчального процесу.

Ключові слова: гейміфікація, ігрові елементи, неігрове середовище, вчитель іноземної мови, професійна компетентність.

**ДЕНЬГАЕВА Светлана. ФОРМИРОВАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ
КОМПЕТЕНТНОСТИ БУДУЩЕГО УЧИТЕЛЯ ИНОСТРАННОГО
ЯЗЫКА С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ЭЛЕМЕНТОВ ГЕЙМИФИКАЦИИ**

В статье рассмотрены вопросы внедрения геймификации в неигровую среду с целью формирования профессиональной компетентности будущего учителя иностранного языка. Раскрыто значение "геймификация", содержательно представлено на основе реализации игровых технологий. Рассматриваются общие сведения использования игровых инструментов в

неигровых процессах. В статье приведены преимущества использования геймификации в профессиональной среде, представленные перспективы их применения в качестве формы организации учебного процесса.

Ключевые слова: геймификация, игровые элементы, неигровая среда, учитель иностранного языка, профессиональная компетентность.

DIENHAIIEVA Svitlana. THE PROCESS OF THE FUTURE FOREIGN LANGUAGES TEACHERS' PROFESSIONAL COMPETENCE FORMATION BY THE ELEMENTS OF GAMIFICATION.

The article examines the process of the future foreign languages teachers' professional competence formation by the elements of gamification. Today's learners are digital natives and they grew up with digital technologies and have different learning styles, new attitude to the learning process and higher requirements for teaching and learning. Teachers are facing new challenges and have to solve important issues related to the adaptation of the learning process towards students' needs, preferences and requirements. Teachers have to use different teaching methods and approaches that allow students to be active participants with strong motivation and engagement to their own learning. Modern pedagogical paradigms and trends in education, reinforced by the use of ICT, create prerequisites for use of new approaches and techniques in order to implement active learning. Gamification in training is one of these trends. Gamification is defined as the application of game-design elements and game principles in non-game contexts. A collection of research on gamification shows that a majority of studies on gamification find it has positive effects on students, especially it is important for future foreign language teachers as it is important for them to motivate their future students properly. Early gamification strategies use rewards for players who accomplish desired tasks or competition to engage players. Types of rewards include points, achievement badges or levels, the filling of a progress bar, or providing the user with virtual currency. Making the rewards for accomplishing tasks visible to other players or providing leader boards are

ways of encouraging players to compete. Using the elements of gamification during the lessons makes the process of students' learning motivating. For example, DuoLingo which is actually a language learning platform. The game is created for free language learning offering different levels based on developed skills of the learners. The learners also can look at other learners' progress and provide feedback. If the student completes the task within the time limit, they earn points as well as a time bonus. DuoLingo is definitely a great achievement in terms of gamification in the future foreign languages teachers' professional competence formation.

Key words: gamification, game elements, non-playing environment, future foreign languages teacher, professional competence.

Постановка проблеми. У світі глобальної конкуренції якість освіти стає тим фактором, що дозволяє як окремому індивіду, так і суспільству в цілому посісти й втримати провідні позиції на ринку. Тільки постійна робота над собою зробить людину гідним кандидатом на ринку праці. Навички 21 століття відносяться до широкого спектру навичок – таких як уміння навчатися та мислити як інноватор (зокрема, критичне мислення, креативність, співпраця та комунікація), а також навички у сфері інформації, медіа та технологій [4].

Проте, застарілі методики навчання обтяжують студента тонною загальноосвітніх знань, які можуть йому ніколи не знадобитися і ми все більше стикаємося з проблемою небажання здобувати знання, з відсутністю мотивації до навчання. Сучасні завдання освіти повинні включати в себе не тільки саму передачу освітнього контенту, але включати у себе процес залучення, стимуляції їх інтересів, збереження уваги і підтримування постійного зворотного зв'язку. Сучасні освітні системи ставлять для себе важливою метою не тільки зберегти і зробити більш гнучкою систему зворотного зв'язку між учнем і вчителем, а й створити групову активність і

взаємодію між самими учнями / студентами. І саме сучасні технології допомагають зробити процес навчання максимально простим і цікавим, а щоб урізноманітнити навчання і мати можливість йти в ногу з часом, елементи навчання гейміфікують.

Техніка гейміфікації грає на основних потребах і бажаннях людини. Кожна особа, залучена в «гру» – учень, студент, користувач – відчуває себе частиною певної спільноти. Ігрові форми роблять процес навчання захоплюючим та цікавим, а змагання і винагорода за досягнення дозволяють учасникам не тільки підвищити свій статус і отримати ще одну форму самовираження, а й отримати стимул до прояву наполегливості, розвитку творчих здібностей. Саме гейміфікація допомагає простіше сприймати навчання.

Гейміфікація освіти – навчання як гра, це використання онлайн-інструментів і гри для створення навчальних курсів, боротьба за бонуси замість оцінок. Використання розробленого інструментарію комп'ютерних ігор дозволяє підвищувати мотивацію в навчанні, створювати дух змагання, ненав'язливо вести студента від одного завдання до іншого і спонукати підвищувати свій рівень.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Тренди освітніх досліджень вказують на те, що зацікавленість до вивчення впливу ігор на навчання зростає. Тим не менше, єдиної ефективної моделі для вироблення таких життєво необхідних навичок не існує. Водночас, дослідження показали, що розважальні ігри здатні сприяти осмисленому вивченню через надання гравцям адаптивних викликів, цікавості, самовираження, відкриття, негайного зворотного зв'язку, чітких цілей, контролю над гравцями, занурення, співпраці, конкуренції, змінної винагороди та низького рівня.

Аналізуючи досвід зарубіжних (М. Барбера, К. Вербаха, Г. Зікерманна, Д. Кларка, К. Каппа, Е. Дж. Кіма, А. Ловінга, Дж. Макгонігела, Лі Шелдона) та вітчизняних науковців (В. Бугаєва, В. Бузько, Б. Качан, Л. Сергеева,

М. Стамблера, І. Яковчук та ін.) виділимо причини впровадження та стрімкого розвитку гейміфікації: вплив ринку, зв'язок між грою і процесом навчання, зростаючий інтерес до ігор серед дорослих, підвищення ефективності взаємодії один з одним та з викладачем, розвиток необхідних для роботи навичок та системного мислення. Вони ж вважають, що гейміфікація доповнює та розширює можливості традиційного навчання завдяки переважанню інтерактивного навчання, змінює функції викладача на модератора й консультанта.

Однак, незважаючи на досить активний інтерес науковців та практикуючих фахівців до теми гейміфікації, поза увагою залишились питання застосування ігрових технологій в професійній підготовці майбутнього вчителя іноземної мови.

Мета та завдання дослідження. Основним завданням дослідження визначаємо обґрунтування необхідності використання ігрових технологій (гейміфікації), як ефективного способу, що сприяє формуванню професійної компетентності майбутнього вчителя іноземної мови.

Виклад основного матеріалу. Методи гейміфікації набули широкого розповсюдження в освітній сфері. Зокрема популярними й зрозумілими прикладами є дошки пошани, система оцінювання в молодшій школі (замість 5- чи 12-бальної системи – відмітки у вигляді сонечка, хмаринки тощо), змагання між класами за символічну «валюту», використання ігрових елементів безпосередньо під час уроків тощо.

Гейміфікація (від англійського слова *Gamification, game* – гра) – поняття, сформульоване британським програмістом Ніком Пеллінгом; означає процес використання ігрового мислення і динаміки ігор для залучення аудиторії і вирішення завдань, перетворення чого-небудь у гру [5].

Проте використання ігор не замінює традиційні уроки, навпаки, надає додаткову можливість в навчанні. Будь-яка гра – це система з правил та

елементів. Такими елементами можуть бути: бейджі (нагороди), рівні, рейтинги, часові обмеження – типові елементи гри, які доцільно застосовувати для формування професійної компетентності майбутнього вчителя іноземної мови. Завдання гейміфікації полягає в тому, щоб взяти елементи, які зазвичай працюють у світі ігор, і ефективно застосувати їх у реальному світі.

Девід Перкінс у книзі «Розумні школи» (Smart Schools) описує чотири принципи гарного викладання [6]:

1. Зрозуміла та чітка інформація.
2. Вдумлива практика.
3. Інформативний зворотній зв'язок.
4. Мотиватори: зовнішні та внутрішні.

Гра, як інструмент навчання, повинна відповідати цим принципам. Розглянемо їх детальніше.

- Гра ставить перед гравцем чіткі цілі та надає чіткі інструкції. Ми точно знаємо, навіщо виконуємо те чи інше завдання. Це зрозуміла та чітка інформація.
- Баланс між складністю завдання та рівнем персонажа надає впевненості у власних силах. Ми точно знаємо, що виконаємо це завдання, якщо спробуємо ще кілька разів. Ми робимо продуктивні помилки.
- Право на помилки заохочує бажання досліджувати. А що як обрати інший шлях вирішення проблеми? Це вдумлива практика.
- Якщо ми щось робимо неправильно, гра одразу про це повідомляє: менше очок, нижчий рейтинг, game over. Треба щось змінювати – тут і зараз. Це інформативний зворотній зв'язок.
- Внутрішні мотиватори наявні у якісних іграх: захоплива історія, самостійність гравця, відчуття росту та приналежності до групи. Тому принцип номер чотири – мотиватори – в іграх реалізовано [3].

Гейміфікація у вищій школі дозволяє створити таке інформаційно-навчальне середовище, яке сприяє самостійному, активному прагненню студентів до отримання знань, професійних навичок і вмінь, таких як критичне мислення, вміння приймати рішення, працювати в команді, бути готовим до співпраці; допомагає розкрити творчі здібності і мотивує до самоосвіти. Вона є ефективним інструментом удосконалення професійної освіти, оскільки дозволяє: поліпшувати засвоєння навчального матеріалу; залучати студентів до навчального процесу, роблячи його цікавим; забезпечувати системне, безперервне, глибоке вивчення навчальної дисципліни; формувати особистість через досвід поразок і помилок, коригуючи її поведінку, формуючи систему компетенцій, необхідних для майбутньої професійної діяльності [1].

Беручи до уваги вищесказане, назвемо три причини, за якими гейміфікація сприятиме формуванню професійної компетентності майбутнього вчителя ІМ:

- **залученість**: наш мозок потребує вирішення завдань, зворотного зв'язку і багато чого іншого з того, що дають нам ігри;
- **експеримент**: освоєння простору можливостей;
- **результативність**: гейміфікація працює.

Гейміфікація досягає залученості студентів-майбутніх вчителів ІМ за допомогою прискорених циклів зворотного зв'язку, чітких цілей і правил гри, переконливої розповіді, завдань, які складні, але досяжні. Крім цього забезпечує **гнучкість** (дозволяє студентам розвивати гнучкість розуму і спроможності при вирішенні проблем), **змагання** (ігри та елементи навчання на ігровій основі підвищують природну тягу студента до конкуренції. Це форма конкуренції, в якій майбутні вчителі ІМ можуть вчитися на своїх невдачах, а не бути покарані за них) і **співпрацю** (в гіперзв'язаному світі студенти повинні бути здатними співпрацювати один з одним локально та онлайн).

Мотивація студента – це важлива частина успіху студента в навчанні і в його подальшому житті. Складовими мотивації є:

- Компетентність – студент вважає, що має можливість для виконання завдання, яке було поставленого перед ним/нею.
- Контроль / автономія – студент відчуває себе під контролем, коли бачить прямий зв'язок між своїми діями і їх результатом, і зберігає автономію, маючи деякий вибір в тому, як виконати завдання.
- Інтерес / значення (ціннісне) – студент має деякий інтерес до задачі або бачить сенс у її завершенні.
- Зв'язаність – завершення завдання приносить студенту соціальні нагороди, такі як почуття приналежності до класу або до іншої бажаної соціальної групи, або хтось підтверджує соціальну значимість студента [2].

Взаємодія цих складових є досить складною і змінюється не тільки серед різних студентів, а й у одного і того ж студента в різних ситуаціях. Тим не менш, ці складові є корисними на етапі проектування або при аналізі впливу різних стратегій на підвищення мотивації майбутніх вчителів ІМ.

На практичних заняттях з методики викладання іноземної мови майбутні студенти – майбутні вчителі іноземної мови як приклад освітньої гейміфікації вчилися використовувати **DuoLingo** – онлайн-спільноту для вивчення мови через інтернет. Duolingo надає необхідні засоби для навчання, щоб допомогти студентам правильно зрозуміти і запам'ятати слова, з якими вони стикаються. Поки студенти вивчають мову, вони заробляють очки вмінь за кожний завершений урок. Чим більше завдань виконує «гравець», тим швидше зростає його «рівень». Сайт також містить в себе статистику, як багато часу знадобилося користувачеві для виконання завдання. Неправильні відповіді призводять до втрати очок і «життів». Так як система адаптивна, вона відстежує кожен закінчений урок, переклад,

тестування та практичне заняття, щоб забезпечити зворотний зв'язок для студента і планувати майбутні уроки, які дозволять краще задовольняти їх потреби. Все це призводить до величезного успіху в сфері гейміфікації в освіті.

На базі комп'ютерного класу у Житомирському педагогічному університеті, майбутні вчителі іноземної мови організовували інтерактивні, командні освітні ігри, ігри на суперництво на базі онлайн-ресурсів для того, щоб їх майбутні учні змогли реалізовувати соціальні зв'язки в процесі навчання, удосконалити майстерність, не забувши про конкуренцію, дбати про досягнення і статус, хотіли бути найкращою командою, чекали та хотіли готуватися до наступного уроку Крім цього вони додавали елементи ігрового процесу до існуючих навчальних курсів, щоб залучити учнів, мотивувати їх дії, сприяти навчанню.

Перспективи подальших розвідок. Гейміфікація поширюється в усіх сферах сучасного життя. Особливо актуальним стає її застосування в освітньому середовищі, оскільки гейміфікація допомагає побудувати педагогічний процес на основі активності кожного студента, сприяючи формуванню розумових навичок, просторової уяви та реакції; візуалізації та підкресленню таких дій і навичок, які важко продемонструвати за допомогою традиційних методик, підвищенню навчальної мотивації, створивши своєрідне змагання між ними, створює умови для реалізації інтегрованого навчання та спостереженню за власним прогресом.

Перспективу подальших розвідок складають питання комплексності застосування гейміфікації для формування професійної компетентності майбутнього вчителя іноземної мови та розвитку іміджу професії вчителя іноземних мов.

БІБЛІОГРАФІЯ

1. Волкова Н. П. Гейміфікація як один із трендів сучасної вищої освіти. – Сучасна вища освіта: проблеми та перспективи : тези доповідей : VI Всеукр. наук.-практ. конф. студентів, аспірантів і науковців, 22 берез. 2018 р. / Ун-т ім. Альфреда Нобеля ; відп. за вип.: Н. П. Волкова, О. Б. Тарнопольський]. – Дніпро : Ун-т ім. Альфреда Нобеля, 2018. – С .33-35.
2. Гейміфікація [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://dl.khadi.kharkov.ua/mod/book/tool/print/index.php?id=37552>
3. Ляшенко А. Як ігри змінюють освіту [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <https://ain.ua/2017/10/02/yak-igri-zminyuyut-osvitu/>
4. Binkley, M., Erstad, O., Herman, J., Raizen, S., Ripley, M., Miller-Ricci, M., & Rumble, M. (2012). Defining Twenty-First Century Skills. In P. Griffin, B. McGaw, & E. Care (Eds.), Assessment and Teaching of 21st Century Skills. (pp. 17-66). Dordrecht: Springer. http://dx.doi.org/10.1007/978-94-007-2324-5_2 Cole
5. Pelling, Nick (2011) The (short) prehistory of gamification, Retrieved from <http://nanodome.wordpress.com/2011/08/09/the-shortprehistory-of-gamification/>
6. Perkins David N. Smart Schools: Better Thinking and Learning for Every Child Published May 1st 1995 by Free Press. – 257 p.

REFERENCES

1. Volkova N. P. (2018) Ghejmifikacija jak odyń iz trendiv suchasnoji vyshhoji osvity [Gamification as one of the trends in modern education]. – Suchasna vyshha osvita: problemy ta perspektyvy : tezy dopovidej : VI Vseukr. nauk.-prakt. konf. studentiv, aspirantiv i naukovciv, 22 berez. 2018 r. / Un-t im. Aljfreda Nobelja ; vidp. za vyp.: N. P. Volkova,

- O. B. Tarnopoljskyj]. – Dnipro : Un-t im. Aljfreda Nobelja. – S. 33-35 (ukr).
2. Ghejmifikacija (2019) [Gamification]. – Available at : <http://dl.khadi.kharkov.ua/mod/book/tool/print/index.php?id=37552>
 3. Ljashenko A. (2017) Jak ighry zminjujutj osvitu [How games change the education]. – Available at : <https://ain.ua/2017/10/02/yak-igri-zminyuyut-osvitu/>
 4. Binkley, M., Erstad, O., Herman, J., Raizen, S., Ripley, M., Miller-Ricci, M., & Rumble, M. (2012). Defining Twenty-First Century Skills. In P. Griffin, B. McGaw, & E. Care (Eds.), Assessment and Teaching of 21st Century Skills. (pp. 17-66). Dordrecht: Springer. http://dx.doi.org/10.1007/978-94-007-2324-5_2 Cole
 5. Pelling, Nick (2011) The (short) prehistory of gamification, Retrieved from <http://nanodome.wordpress.com/2011/08/09/the-shortprehistory-of-gamification/>
 6. Perkins David N. Smart Schools: Better Thinking and Learning for Every Child Published May 1st 1995 by Free Press. – 257 p.

ВІДОМОСТІ ПРО АВТОРА

Світлана Дєньгаєва – кандидат педагогічних наук, старший викладач кафедри методики викладання в дошкільній та початковій освіті Житомирського державного університету імені Івана Франка.

Наукові інтереси: дослідження медіаосвітніх технологій.

INFORMATION ABOUT THE AUTHOR

Svitlana Dienhaieva – Ph. D in Pedagogics, Senior Teacher at the Department of the English Language and Primary ELT Methodology шт Zhytomyr Ivan Franko State University.

Scientific interests: studying the mediaeducational techniques.