

ДВНЗ “Донецький національний технічний університет”

Економіко-гуманітарний факультет

Кафедра мовної підготовки

“До захисту допущено”

Завідувач кафедри мовної підготовки

_____ / Кабанець М.М /

“ ” _____ 2024 р.

**ВИПУСКНА КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА
МАГІСТРА**

на тему: “Використання методів гейміфікації в процесі навчання англійської мови в середній школі”

Виконав(ла) студент(ка) 2 курсу, групи АМм-23

спеціальності 014.02 Середня освіта (Мова та література (англійська))
(шифр і назва спеціальності)

Назаренко Аліна Сергіївна
(прізвище та ініціали) (підпис)

Керівник: д-р пед. наук, проф., зав. каф. мовної підготовки Кабанець М.М.

Рецензент: д-р пед. наук, проф., проф. каф. романо-германської філології
Луганського національного університету ім. Т. Шевченка Шехавцова С.О.

*Засвідчую, що в цій випускній
кваліфікаційній роботі немає запозичень
з праць інших авторів без відповідних
посилань.*

Студент _____
(підпис)

Дрогобич – 2024 р.

Факультет Економіко-гуманітарний

Кафедра мовної підготовки

Освітній ступінь 014 Середня освіта

Спеціальність 014.021 Середня освіта Англійська мова та зарубіжна література

Освітня програма 014.021 Середня освіта (Мова та зарубіжна література (англійська))

ЗАТВЕРДЖУЮ:

Завідувач кафедри

_____/Марина КАБАНЕЦЬ/

“ ____ ” _____ 20 ____ року

ЗАВДАННЯ

НА ВИПУСКНУ КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ СТУДЕНТА

Назаренко Аліни Сергіївни

1. Тема роботи “Використання методів гейміфікації в процесі навчання англійської мови в середній школі”

Керівник роботи:

д-р пед.н., проф., зав. кафедри мовної підготовки Кабанець М.М.

затверджені наказом від 17 жовтня 2024 року № 493

2. Строк подання студентом роботи – 01.12.2024 р.

7. Дата видачі завдання 10.09.2024.

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назви етапів роботи	Строк виконання етапів роботи	Примітка
1	Ознайомлення з методичними рекомендаціями до виконання випускних кваліфікаційних робіт та основними вимогами до них.	09.09.2024-15.09.2024	виконано
2	Затвердження теми роботи.	23.09.2024-25.09.2024	виконано
3	Складання і погодження плану роботи.	30.09.2024	виконано

4	Виконання роботи та написання тексту.	17.11.2024	виконано
5	Подання роботи на перевірку керівнику.	20.11.2024	виконано
6	Редагування тексту роботи відповідно до зауважень та рекомендацій керівника. Оформлення остаточного тексту роботи та списку джерел.	01.12.2024	виконано
7	Перевірка роботи на академічний плагіат.	05.12.2024- 10.12.2024	виконано
8	Попередній захист роботи на засіданні випускової кафедри.	12.12.2024	виконано
9	Публічний захист випускної кваліфікаційної роботи на засіданні екзаменаційної комісії.	27.12.2024	виконано

Студент

Аліна НАЗАРЕНКО

Керівник роботи д-р пед.н., проф.

Марина КАБАНЕЦЬ

АНОТАЦІЯ

Назаренко А. С. Використання методів гейміфікації в процесі навчання англійської мови в середній школі / Випускна кваліфікаційна робота на здобуття освітнього ступеня “магістр” за спеціальністю 014.02 Середня освіта (Мова та література (англійська)). – ДВНЗ ДонНТУ, Дрогобич, 2024.

Дослідження присвячено вивченню впливу гейміфікації на процес формування лексичної компетентності учнів середньої школи на уроках англійської мови. У роботі розглядається сутність поняття “гейміфікація”, її роль у створенні інтерактивного навчального середовища, стимулюванні мотивації та інтересу учнів, а також покращенні їхніх лексичних навичок. Гейміфікація визначена як сучасний педагогічний інструмент, що забезпечує інтеграцію ігрових практик і механізмів у навчальний процес для залучення учнів та вирішення освітніх завдань.

На основі аналізу літератури уточнено сутність поняття “гейміфікація”, встановлено, що впровадження ігрових елементів сприяє автоматизації дій учнів із новими лексичними одиницями, визначено етапи застосування елементів гейміфікації у процесі вивчення англійської мови у загальноосвітній школі.

У ході педагогічного експерименту доведено, що використання методів гейміфікації на уроках англійської мови позитивно впливає на формування лексичної компетентності учнів. Зокрема, спостерігалось підвищення рівня сформованості лексичних навичок; ефективність ігрових методів підтверджена як на індивідуальному рівні, так і в груповій роботі, особливо через застосування додатків, побудованих на принципах гейміфікації, інтерактивних завдань, конкурсів та вікторин.

Результати дослідження засвідчили, впровадження елементів гейміфікації у процес навчання іноземних мов, зокрема, розвитку лексичної компетентності учнів, сприяє створенню позитивної навчальної атмосфери, посиленню мотивації до вивчення англійської мови. Гейміфікація в умовах

Нової української школи має значний потенціал для підвищення мотивації учнів, активізації їхньої мовленнєвої діяльності та підвищення академічної успішності.

Застосування методів гейміфікації потребує ретельного планування з боку педагогів, врахування методичних, технічних і психологічних аспектів. Проте воно демонструє значні переваги для підвищення якості навчання англійської мови, особливо у середній школі. Запропоновані методи та рекомендації можуть бути інтегровані у педагогічну практику для створення цікавого та результативного навчального процесу.

Ключові слова: гейміфікація, навчання англійській мові, заклад загальної середньої освіти, лексична компетентність, лексичні навички, активізація, мотивація.

ABSTRACT

Nazarenko A. S. Using gamification methods in the process of teaching English in secondary school / Thesis for the master's degree in specialty 014.02 Secondary education (Language and Literature (English)) - SHEI DonNTU, Drohobych, 2024.

The research is devoted to the study of the influence of gamification on the process of forming secondary school students' lexical competence in English language lessons. The paper examines the essence of the concept of “gamification”, its role in creating an interactive learning environment, stimulating students' motivation and interest, and improving their lexical skills. Gamification is defined as a modern pedagogical tool that ensures the integration of game practices and mechanisms into the learning process to engage students and solve educational problems.

Based on the literature review, the essence of the concept of “gamification” is clarified, it is established that the introduction of game elements contributes to the automation of students' actions with new lexical items, the stages of applying

gamification elements in the process of learning English in a secondary school are determined.

The pedagogical experiment proved that the use of gamification methods in English lessons has a positive effect on the development of students' lexical competence. In particular, an increase in the level of lexical skills was observed; the effectiveness of game methods was confirmed both at the individual level and in group work, especially through the use of applications based on the principles of gamification, interactive tasks, contests and quizzes.

The research results proved that the introduction of gamification elements in the process of teaching foreign languages, in particular, the development of students' lexical competence, contributes to the creation of a positive learning atmosphere and enhances motivation to learn English. Gamification in the context of the New Ukrainian School has a significant potential to increase students' motivation, activate their speech activity and improve their academic performance.

The use of gamification methods requires careful planning on the part of teachers, taking into account methodological, technical and psychological aspects. However, it demonstrates significant benefits for improving the quality of English language learning, especially in secondary school. The proposed methods and recommendations can be integrated into pedagogical practice to create an interesting and effective learning process.

Keywords: gamification, English language teaching, comprehensive school, lexical competence, lexical skills, activation, motivation.

ЗМІСТ

ВСТУП	8
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ВИКОРИСТАННЯ МЕТОДІВ ГЕЙМІФІКАЦІЇ У НАВЧАННІ	12
1.1. Сутність гейміфікації та її застосування у навчанні	12
1.2. Специфіка використання гейміфікації в навчанні англійської мови ..	28
1.3. Психолого-педагогічні особливості учнів підліткового віку	40
Висновки до розділу 1	50
РОЗДІЛ 2. ПРАКТИЧНЕ ВПРОВАДЖЕННЯ МЕТОДІВ ГЕЙМІФІКАЦІЇ В ПРОЦЕСІ НАВЧАННЯ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ	52
2.1. Оцінка та інтерпретація результатів констатувального етапу експерименту	52
2.2. Специфіка проведення формувального етапу експерименту	59
2.3. Оцінка та інтерпретація результатів контрольного етапу експерименту	68
Висновки до розділу 2	72
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ	74
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	79
ДОДАТКИ	87

ВСТУП

Актуальність роботи. На тлі розвитку інформаційного суспільства відбувається зміна освітніх підходів. Традиційні підходи йдуть у минуле, але водночас з'являються нові, які засновані на інформаційно-комунікаційних та ігрових технологіях.

Вивчення іноземної мови є складним процесом, пов'язаним з подоланням учнями викликів та труднощів. Цей процес передбачає оволодіння навичками письма, читання, говоріння та аудіювання, активну когнітивну діяльність і виконання складних завдань.

Сучасні підлітки, які живуть в оточенні технологій, гаджетів та цифровому просторі, не завжди достатньо мотивовані, щоб виконувати рутинні навчальні завдання, побудовані на традиційних принципах. Учителі повинні використовувати креативні методи викладання, щоб більше залучати до уроків резистентних учнів.

Одним з таких підходів є гейміфікація. Гейміфікація – використання ігрових технологій у неігрових ситуаціях – є відносно новим підходом, який ще недостатньо досліджений науковцями, але в той же час має широкий освітній потенціал. Вона знаходить застосування у різних сферах людського життя, але в останнє десятиліття розглядається як один з найбільш перспективних інноваційних підходів щодо навчання іноземної мови. Гейміфікацію можна використовувати в процесі вивчення іноземних мов практично для будь-якого віку та рівнів володіння мовою.

Гейміфікація в навчанні – це використання ігрових правил, що використовуються в сучасних онлайн-іграх, для мотивації учнів та досягнення реальних освітніх цілей у курсі вивчення навчального предмета. Сутність її полягає у припущенні, що вид взаємодії, який випробовують геймери з іграми, може бути переведений в освітній контекст з метою полегшення навчання та впливу на поведінку учнів.

Гейміфікація, на противагу грі, в якій мотивом є сам процес, спрямований на результат навчальної діяльності. На поверхні гейміфікації лежить ідея використання ігрового підходу для того, щоб зробити викладання та навчання більш цікавим.

Завдяки використанню елементів гейміфікації, викладання та навчання перетворюється на більш близький для сучасних підлітків та захоплюючий процес. Метою впровадження гейміфікації в освіті є максимальне підвищення мотивації та залучення учнів. Основний фокус гейміфікації має бути на тому, щоб учень здійснив бажану зміну в поведінці. Окрім того, гра дає можливість розвинути навички критичного мислення, соціальні навички, такі як робота в команді, та мовні навички за допомогою стратегій ведення переговорів або складання та виконання інструкцій. Однак якщо розбиратися з цим явищем більше серйозно, то можна виявити такі важливі для навчання можливості, як залучення у навчальний процес, високу мотивацію, автономію, смисловий зміст та різноманітність.

У сучасній освіті в умовах широкого застосування технологій ігри можуть замінити набридлі типові завдання, а при традиційному навчанні – урізноманітнити сформований формат занять. Справжня цінність гейміфікації полягає у тому, щоб ігровий принцип сприяв створенню осмисленого навчального досвіду.

Ураховуючи недостатню теоретичну розробленість указаної теми, соціальну значущість мовної освіти і практичну необхідність її удосконалення, темою роботи було обрано: **“Використання методів гейміфікації в процесі навчання англійської мови в середній школі”**.

Об’єкт дослідження: процес формування лексичних навичок учнів середньої школи під час навчання англійської мови.

Предмет дослідження: використання елементів гейміфікації як засобу формування лексичних навичок учнів 7-х класів під час навчання англійської мови.

Мета дослідження: дослідити застосування методу гейміфікації як засобу удосконалення процесу вивчення іноземної мови, визначити його ключові характеристики, розкрити його переваги та недоліки, розробити практичні рекомендації із застосування гейміфікації для завдань з вивчення мови.

Гіпотеза дослідження: використання елементів гейміфікації у процесі навчання англійської мови учнів 7-х класів сприяє ефективнішому формуванню їхніх лексичних навичок, підвищує мотивацію до навчання та забезпечує кращі результати за умови врахування вікових особливостей учнів.

На підставі поставленої мети було виділено такі **завдання** дослідження:

- 1) проаналізувати сутність поняття “гейміфікація” та визначити її переваги у навчальному процесі;
- 2) визначити специфіку використання гейміфікації у навчанні англійській мові у закладі загальної середньої освіти;
- 3) проаналізувати психолого-педагогічні особливості учнів 7-их класів;
- 4) провести педагогічний експеримент з впровадження елементів гейміфікації для розвитку лексичних навичок учнів 7 класу загальноосвітньої школи.

Методологічну основу дослідження складають концептуальні положення філософії, психології, педагогіки розвитку особистості; ідеї гуманізації освіти; системний, особистісно орієнтований і діяльнісний підходи.

Для розв’язання поставлених завдань та перевірки гіпотези використовувався комплекс **методів дослідження**: *теоретичні*: аналіз науково-педагогічної літератури з проблеми застосування елементів гейміфікації в освітньому процесі, особливо в контексті вивчення іноземних мов; узагальнення та систематизація теоретичних положень; *емпіричні*: анкетування, педагогічне спостереження, тестування для визначення рівня сформованості лексичних навичок школярів та вивчення мотивації учнів до

вивчення англійської мови, *методи математичної статистики* для перевірки гіпотези дослідження та оцінки статистичної значущості позитивних зрушень щодо результатів експериментальної роботи.

Наукова новизна одержаних результатів дослідження полягає в тому, що розширено та систематизовано наукові уявлення про поняття “гейміфікація” в контексті навчального процесу; визначено специфіку впливу гейміфікації на навчання англійської мови, що враховує психолого-педагогічні особливості підлітків; запропоновані ідеї розвивають методологічні підходи до інтеграції ігрових елементів у навчальний процес, сприяючи зростанню зацікавленості учнів у навчанні.

Практичне значення результатів дослідження полягає в розробці рекомендацій вчителям та матеріалів для формування лексичних навичок учнів 7 класу, які можуть бути використані вчителями англійської мови у закладах загальної середньої освіти. Результати дослідження можуть бути використані для підвищення кваліфікації педагогів, розробки навчальних програм, створення сучасних підручників та інтерактивних матеріалів.

Матеріали випускної кваліфікаційної роботи доповідалися та обговорювалися на Міжнародній науково-практичній конференції “Весняні наукові читання” (10 травня 2024 р., м. Дніпро, Україна) та Міжнародній науково-практичній конференції “Людство і наука” (24 - 25 жовтня 2024 р., Ліверпуль, Велика Британія), за результатами яких опубліковано тези доповідей.

Структура роботи: робота складається зі вступу, двох розділів, висновків до них, загальних висновків, списку використаних джерел та трьох додатків. Загальний обсяг роботи – 93 сторінки.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ВИКОРИСТАННЯ МЕТОДІВ ГЕЙМІФІКАЦІЇ У НАВЧАННІ

1.1. Сутність гейміфікації та її застосування у навчанні

В останні кілька років гейміфікація стала популярним трендом у навчальному процесі серед різних груп слухачів.

Цю концепцію активно досліджують як академічні, так і корпоративні навчальні заклади, що свідчить про її зростаючу важливість.

Тому важливо уважніше ознайомитися з цією технологією, з'ясувати її основні характеристики та розрізнити її від інших подібних підходів. Гейміфікація полягає в застосуванні елементів ігор у неігрових ситуаціях для стимулювання певної поведінки [1].

Один із способів покращення продуктивності навчання – гейміфікація, або використання комп'ютерних ігор у навчальному процесі (Digital Game Based Learning, DGBL).

Впровадження ігрових елементів допомагає підвищити інтерес до навчання, розвивати мотивацію, ініціативу, а також вміння висловлювати власні думки. Термін “гейміфікація” вперше з'явився в 2008 році, починаючи з індустрії цифрових медіа і не отримав широкого визнання приблизно до 2010 року [35]. Незважаючи на те, що цей термін є відносно новим, в літературі є безліч його визначень. Одне з них стверджує, що гейміфікація – це процес застосування ігрових принципів та механік для залучення користувачів і вирішення проблем. [21].

К. Кепп [49] трактує її як використання естетики, механіки та ігрового мислення для залучення, мотивації до дії, а також сприяння освоєнню нових знань і вирішенню проблем.

Гейміфікація (ігрофікація) – це процес використання ігрових елементів у неігрових практиках. За визначенням Салена та Циммермана [54], гра – це система, де гравці вирішують штучні конфлікти згідно з правилами, і її результат можна виміряти кількісно. Гейміфікація відрізняється тим, що учасники орієнтовані на реальні цілі діяльності, а не на саму гру.

У цьому дослідженні спираємося на визначення М. Чепіль [40], який тлумачить гейміфікацію як поєднання ігрових компонентів та ігрового мислення в діяльності, яка не є грою. Він також стверджує, що гейміфікація в освіті – це процес інтеграції ігрових елементів в різні аспекти навчання, що дозволяє розглядати гру як метод навчання, виховання і організації освітнього процесу. [40].

Ігрові елементи завжди були частиною навчального процесу, але в останні роки зростаюча популярність комп'ютерних ігор сприяла їх більш активному включенню в освітній процес.

Гейміфіковане середовище часто конкурує зі стандартними навчальними матеріалами завдяки привабливому дизайну та програмам лояльності.

Переваги гейміфікації в освіті включають справжній інтерес учнів, їх активну участь в навчанні. Ось основні переваги використання гейміфікації в навчанні англійської мови:

1. Розвиток всіх видів мовної діяльності. Гейміфікація допомагає тренувати говоріння, слухання, читання та письмо не через нудні вправи з підручників, а через активну участь учнів у грі, що мотивує їх до вивчення мови. Важливим є те, що не вчитель, а сам процес гри стимулює учнів до вивчення лексики та граматики.
2. Зростання активності та продуктивності учнів через змагання. Головною метою гри є перемога, для досягнення якої учні мають активно включатися у процес, мобілізуючи свої знання і зусилля. Під час гри учні можуть розкрити свої творчі здібності, такі як

музичний чи артистичний потенціал, залежно від завдань.

3. Покращення концентрації уваги. Ігри допомагають учням зберігати увагу на уроці. Вони не відволікаються, а зосереджуються на завданнях, адже для перемоги потрібно бути повністю залученим.
4. Емоційне розслаблення та подолання мовного бар'єру. Ігри допомагають зняти напруження, яке часто виникає під час вивчення англійської мови, і сприяють розслабленню учнів. У такому стані діти краще засвоюють матеріал і легше долають мовний бар'єр.
5. Створення комунікативної ситуації. Вивчення мови перестає бути простою метою; воно перетворюється на комунікацію, де учні повинні пояснювати слова, розуміти інших і виконувати завдання, щоб виграти.
6. Сприятлива атмосфера в класі. Ігри сприяють згуртуванню учнів, розвитку командного духу та взаємної підтримки. "Team building" підвищує успіхи учнів і допомагає створити позитивну атмосферу в класі.
7. Систематичне вивчення мови. Гейміфікація допомагає тренувати правильну вимову (фонетику), граматичні конструкції, формування речень у різних часах та вивчення нових слів (лексику).
8. Підвищення мотивації: Завдання з яскравими візуальними елементами, можливість змагатися та отримувати нагороди пробуджують у дітей інтерес до навчання.
9. Активна участь: Гейміфіковані уроки створюють інтерактивну атмосферу, де учні стають активними учасниками процесу.
10. Покращення знань: Ігри сприяють глибшому засвоєнню лексики та граматики, дозволяючи застосовувати англійську у реальних ситуаціях.
11. Розвиток комунікативних навичок: Завдяки рольовим іграм учні покращують навички спілкування, аудіювання та говоріння.
12. Здоровий дух конкуренції: Змагання стимулюють досягати кращих результатів і вдосконалюватися.

13. Емоційний комфорт: Навчання стає більш приємним і запам'ятовується краще завдяки позитивним емоціям від гри.
14. Самостійне навчання: Онлайн-ігри спонукають учнів продовжувати вивчення англійської вдома, що поглиблює знання.

Гра активує психічні процеси, такі як увага, сприйняття, міркування, що покращує навчання. Ігрові елементи можуть зробити процес більш різноманітним і захоплюючим.

Проте є й обмеження: необхідність значних витрат часу та ресурсів для розробки ігор, а також питання довгострокової ефективності отриманих знань.

Для ефективного впровадження гейміфікації потрібен чіткий план, кваліфікований спеціаліст для розробки сценаріїв і індивідуальний підхід до кожного учня.

Аналізуючи наукові джерела та говорячи про гейміфікацію в освітньому процесі загалом, можна виділити кілька підходів. Один з них полягає у впровадженні елементів гейміфікації в управління навчальним процесом, що дозволяє підвищити мотивацію учнів, збільшити їх залученість та покращити результати їх навчання. Інший акцентує увагу на тому, що гейміфікацію слід застосовувати не лише для управління, а й безпосередньо у процесі навчання, що дозволить зробити навчання більш різноманітним, ефективним та інтерактивним.. Таким чином, можна стверджувати, що гейміфікація в освіті має широкий спектр застосування, що робить її перспективною методикою.

Категорія гейміфікації включає в себе різноманітні методи організації навчання через використання різних елементів. Одним із ключових компонентів є дидактична гра, яка займає центральне місце в гейміфікації.

Аналіз наукових джерел, що зосереджуються на ігрових методиках і гейміфікації, дозволяє виокремити основні елементи гейміфікованого навчання [27] (рис.1.). Гейміфікований процес може включати всі елементи



Рис. 1 Елементи гейміфікованого процесу навчання

Включення елементів гейміфікації у навчальний процес стало можливим завдяки постійному зростанню кількості освітніх сервісів, які їх пропонують.

Гейміфікація навчання приносить учням позитивні емоції, справжній інтерес і безперервний розвиток. Молодші школярі зазвичай захоплені іграми, в яких використовуються мотиваційні методи, що заохочують їх до ще більш активної участі.

У сучасній освіті вже є чимало прикладів гейміфікації. Серед них популярні дошки пошани, альтернативні методи оцінювання (наприклад, замість традиційної шкали оцінок використовуються сонечка або хмаринки), турніри між класами з умовними “валютами”, а також використання ігрових елементів під час уроків.

Згідно з Петренко Л.В. [29], гейміфікація може бути використана для наступних цілей:

- Формування певних навичок і поведінки.
- Візуалізація та підкреслення дій і навичок, які важко продемонструвати традиційними методами.
- Стимулювання учнів до змагання між собою.

- Допомога учням в спостереженні за власним прогресом.

За словами К. Вербаха [10], ведучого курсу з гейміфікації в межах проекту онлайн-освіти “Coursera”, гейміфікація – це застосування компонентів гри і методик створення ігор в неігровому значенні [10]. За його словами основними складовими гейміфікації є:

- Динаміка гри: прогрес і розвиток гравця.
- Принципи роботи: мотивація рухатися вперед, наприклад, через нагороди, зворотний зв’язок, взаємодію з іншими учасниками та досягнення нових рівнів.
- Ігрові компоненти:
 - о Винагороди (нагороди, бейджі, бонуси, віртуальна валюта).
 - о Виклик (мета для досягнення).
 - о Завдання і тести.
 - о Співпраця (робота над помилками, взаємодопомога).
 - о Зворотний зв’язок (оцінка результатів).
 - о Акумуляція ресурсів (збір параметрів знань).
 - о Стан перемоги (шкала балів, загальний результат).

Крім того, К. Вербах запропонував структуру гейміфікації у вигляді піраміди, яка включає зовнішні елементи, такі як рівні гри, аватари користувачів, віртуальні нагороди та квести.

Принципи роботи стимулюють гравців до активних дій, забезпечуючи заохочення у вигляді нагород, зворотного зв’язку та взаємодії з іншими.

Н. Добровольська та К. Копняк виділяють чотири основні аспекти гейміфікації [15]:

- Динаміка: використання сценаріїв, які привертають увагу гравців і вимагають реакції.
- Механіка: застосування елементів гри, таких як віртуальні нагороди та бали.
- Естетика: створення загального ігрового ефекту, який емоційно залучає учасників.

- Соціальна взаємодія: техніки, що підтримують взаємодію між гравцями.

Основні поняття в гейміфікації включають гравців, дії, рівні майстерності та мотивацію для дій [11].

Як і в інших методах навчання, гейміфікація, на мою думку, має свої переваги та недоліки. Серед основних переваг можна відзначити:

- Гейміфікація допомагає поступово освоювати складні теми, що робить навчальний процес більш ефективним.
- Вона розвиває стратегічне мислення, творчі здібності та здатність до ризику, а також сприяє розвитку комунікаційних навичок, самодисципліни та вміння працювати в команді.
- Гейміфікація підвищує мотивацію учнів до навчання, оскільки вони відчують інтерес і азарт, що допомагає їм краще засвоювати матеріал і застосовувати знання на практиці.

Основною ідеєю гейміфікації є надання постійного, вимірного зворотного зв'язку користувачеві, що дає можливість коригувати його поведінку в реальному часі. Вона включає кілька ключових аспектів:

- Динаміка – використання сценаріїв, які вимагають уваги та реакції користувачів у реальному часі.
- Механіка – використання елементів геймплею, таких як віртуальні нагороди, статуси та товари.
- Естетика – створення загальної ігрової атмосфери, яка залучає емоції користувачів.
- Соціальна взаємодія – техніки, що сприяють взаємодії користувачів, характерні для ігор.

Гейміфікацію часто плутають з подібними термінами, такими як “гра” чи “навчання через гру”, але вони мають свої відмінності. Існує кілька рівнів гейміфікації, які висвітлює Н. Волик [6]:

1. Використання балів, бейджів (які відзначають досягнення) та рейтингів учасників (лідерборди).

2. Додавання сюжету та ігрової атмосфери до навчального процесу, поступове ускладнення контенту та використання інтерактивних елементів, таких як відео з різними варіантами розвитку сюжету в залежності від дій учня.
3. Розробка повноцінних освітніх ігор, що поєднують навчання та розвагу.

У науковій літературі та серед практиків є також критичні зауваження щодо використання гейміфікації та оцінки її ефективності.

Наприклад, Кевін Уорбекс та Дейв Звік [50], стверджують, що активне застосування бейджів і лідербордів може посилити конкуренцію серед учасників, що для деяких може стати демотивуючим фактором, особливо коли їх результати суттєво відстають від лідерів [50] .

Крім того, для того щоб програми, побудовані на гейміфікації, були ефективними, вони повинні мати чіткий план досягнення навчальних цілей і впливати на зміну поведінки слухачів.

Також є думка Даніеля Х. Пінка, що такі механіки, як Points, Badges, Levels (PBL), можуть мати ефект лише на короткостроковий період [13]. Для досягнення довготривалих результатів потрібна більш складна система, яка включатиме глибшу легенду та мотивацію співробітників або учнів під конкретні завдання. Наприклад, у корпоративному навчанні гейміфікація може слугувати додатковим стимулом для співробітників, але реальним мотиватором є контроль над власним життям.

Щоб підвищити мотивацію, важливо забезпечити прозорість майбутнього компанії, відкриті комунікації між усіма рівнями ієрархії та можливості для розвитку співробітників.

Таким чином, можна зробити висновок, що гейміфікація повинна бути не основною, а додатковою складовою навчального процесу. Вона ефективна для наочного відзначення досягнень учнів, організації змагань у курсах і проектування змісту навчання.

Також, в освітньому процесі важливіші чітко визначені навчальні цілі, реалістичні результати та їх застосування в реальному житті. Окрім того, важливу роль відіграють організаційні зміни, що включають підтримку педагогів, створення ефективних навчальних просторів та розвиток інфраструктури навчальних закладів.

Однак, не менш важливими виступають чітко окреслені напрямки професійної діяльності як для педагогів, так і для методичних служб, зокрема підготовка нових вчителів в умовах сучасного суспільства знань, наведених в концепції “Нова українська школа” [24].

У рамках цієї концепції основне місце займає педагог нового типу, який знаходиться в авангарді соціальних та освітніх змін, є мотивованим, кваліфікованим та компетентним спеціалістом, здатним до безперервного професійного розвитку протягом усього життя.

Він має академічну свободу, активно набуває нові знання та організовує навчальний процес, орієнтуючись на індивідуальні потреби і можливості кожної дитини.

Гейміфікація навчання полягає в інтеграції елементів гри в реальний навчальний процес для покращення формування знань і навичок, що використовуються в професійній діяльності.

Перетворення навчального процесу на гру включає кілька важливих аспектів. Визначення цільової аудиторії є ключем до ефективного навчання, оскільки враховуються вік, соціальний статус, досвід та схильність до навчання.

Умови, за яких проходить навчальна гра, можуть або сприяти, або заважати процесу навчання. До таких умов відносяться тривалість гри, місце проведення, тип гри (групово чи індивідуальна) та кількість учасників. Важливо, щоб інструктор врахував ці умови для уникнення факторів, які можуть знизити ефективність навчання.

Наступним етапом є чітке формулювання мети та завдань навчання. Завдання можуть включати складання іспитів, написання підсумкових робіт або виконання проектів.

Розуміння умов навчання та завдань дозволяє оцінити необхідні ресурси для реалізації ігрового проекту. Одним з ключових елементів є механізм трекінгу, який дозволяє відстежувати прогрес учасників. Це може бути система балів або віртуальних товарів, що змінюються залежно від успіхів чи помилок гравця. Це мотивує учнів до навчання і стимулює їхній прогрес через перехід на нові рівні гри.

Ігрові елементи, такі як правила та рівні, створюють рівні можливості для всіх учасників і сприяють збереженню інтересу до навчання. Виконання завдань згідно з правилами гарантує ефективне засвоєння матеріалу.

Важливо також правильно вибрати ігрові елементи: індивідуальні (бали, віртуальні товари, часові обмеження) та соціальні (лідерборди, взаємодія з іншими учасниками). Цей вибір має бути обґрунтованим і збалансованим, щоб забезпечити максимальну ефективність навчання.

Психологи давно підкреслюють значення гри для розвитку інтелектуальних здібностей і навчання. Як зазначав Жан Піаже, швейцарський психолог [32], гра допомагає дітям виходити за межі їхнього безпосереднього досвіду, роблячи його більш абстрактним, символічним або соціальним, що сприяє розвитку когнітивних навичок. Через гру дитина може “діяти як, ніби”, надаючи звичним предметам нові ролі та функції, що розвиває її здатність до абстрактного мислення.

Мотиваційний аспект ігрового навчання є однією з найпоширеніших його характеристик. Гра стимулює учнів до тривалого виконання завдань, наприклад, збирати зірки чи інші досягнення, що закріплюються в рейтингах, та виконувати механічні дії, які приносять задоволення учням.

Вчені, працюючи в рамках проекту INTERACT [53], досліджували когнітивну, афективну, поведінкову та соціокультурну взаємодії під час

навчання через гру. Ігрові персонажі викликають емоційний відгук у учнів, а спільна гра підтримує соціокультурну взаємодію.

Гейміфікація поширюється на різні сфери життя, зокрема на освіту, де її переваги очевидні: учні демонструють високий рівень зацікавленості та залучення в процес.

Гейміфікація не полягає у використанні віртуальних світів чи ігор під час навчання, а є інструментом, який підвищує мотивацію та пізнавальну активність.

Наприклад, при підготовці до уроків математики ми ретельно продумуємо участь різних учнів, враховуючи їх активність та ролі у грі, що також сприяє розвитку волі. Ігрові технології E-learning можуть бути використані для створення навчальних матеріалів, які покращують критичне та логічне мислення учнів, стверджує В. Горєлов [11].

Таким чином, гейміфікація мотивує учнів і стимулює їх активність у навчанні, дозволяючи учням вчитися в інтерактивному середовищі, де вони можуть помилятися та виправляти свої помилки. Це активний стиль навчання, який не набридає.

Щоб процес вважався гейміфікованим, він повинен включати чотири характеристики, визначені Джен Макгонігал [48]:

1. Чітко сформульовані цілі, що мотивують до участі.
2. Логічні та послідовні правила, які визначають обмеження та шляхи досягнення цілей.
3. Система зворотного зв'язку, що підтверджує досяжність цілей.
4. Добровільна участь у грі з дотриманням правил.

Себастьян Датердінг і його колеги [45] визначають чотири основні концепти: гейміфікація, серйозні ігри, забавки та ігровий дизайн. Вони відрізняються за двома критеріями:

- Ігри/забавки – визначають спрямованість та регульованість діяльності.

- Повністю/частково – вказує на рівень інтеграції ігрових елементів у процес.

Серйозні ігри (serious games) орієнтовані на досягнення конкретної мети, яка полягає в розв’язанні реальних життєвих ситуацій. Забавки (toys), в свою чергу, не мають чітких правил або визначених цілей і націлені лише на отримання позитивних емоцій або на вільне дослідження.

Ігровий дизайн (playful design) також не передбачає конкретної мети і використовується для того, щоб зробити процес більш приємним, доступним та людським.

Гейміфікація використовує елементи гри, однак основна суть процесу залишається незмінною. Хоча між цими концептами існують теоретичні відмінності, на практиці вони можуть бути успішно комбіновані.

Основні аспекти гейміфікації включають:

- Динаміка: використання сценаріїв, які вимагають від користувача уваги і реакцій у реальному часі.
- Механіка: впровадження елементів ігрового процесу, таких як віртуальні нагороди, бали, статуси та товари.
- Естетика: створення загального ігрового враження, яке сприяє емоційному залученню.
- Соціальна взаємодія: використання технік, що забезпечують взаємодію між користувачами в ігровому середовищі.

Важливим завданням освіти початку XXI століття є формування ключових компетентностей у дітей, що було визначено в ряді міжнародних документів, зокрема в роботі Організації Об’єднаних Націй та ЮНЕСКО. Однією з ключових публікацій, яка акцентує увагу на цій темі, є “Декларація про освіту для всіх” [34].

Ця проблема стає все більш актуальною у зв’язку з швидким соціальним, технологічним і політичним розвитком, що вимагає від людини здатності до духовно-морального вибору, мобільності, відповідальності у

перегляду освітніх стратегій і розвитку нових підходів у навчанні, які сприятимуть формуванню життєздатної особистості, за твердженням Пришляка О. [31].

Аналіз літератури дає змогу стверджувати, що інтерес до дослідження впливу ігор на навчання зростає.

Навички XXI століття охоплюють широкий спектр, включаючи здатність навчатися та мислити як інноватор (критичне мислення, креативність, співпраця, комунікація), а також навички в області інформаційних технологій і медіа. Однак єдиної ефективної моделі для розвитку таких навичок у школах ще не існує.

Дослідження показують, що розважальні ігри можуть сприяти осмисленому навчальному процесу, надаючи гравцям адаптивні виклики, цікавість, можливості для самовираження, швидкий зворотний зв'язок, чіткі цілі, контроль за процесом, занурення в гру, співпрацю, конкуренцію та винагороди з мінімальним рівнем невдач [31].

Навчання через серйозні ігри, які мають змістовне наповнення, швидко знаходить підтримку у учнів. Це підтверджується успіхами таких ігор, як Minecraft у початкових школах, а також іграми, які порушують серйозні питання, наприклад "Minecraft in Education" - ініціатива, яка підтримується компанією Mojang (розробник Minecraft) і ставить за мету інтегрувати ігри в навчальний процес [28].

Гейміфікація – це метод, який допомагає підвищити ефективність навчання або роботи. Коли діяльність стає рутинною, вона автоматизується: ми перестаємо звертати увагу на якість результату та свій внесок у нього. Це знижує мотивацію і розсіює увагу.

Протилежністю є стан потоку – глибока зосередженість на завданні. У цьому стані час здається непомітним, і учні досягають максимальної концентрації та ефективності.

Проведені дослідження, які описані у статті Дідякової О. [14]

показують, що між елементами гейміфікації та станом потоку існує тісний зв'язок.

зв'язок. Обидва ці стани мають спільні умови, такі як чітке розуміння цілей, баланс між вміннями та викликами, контроль і зворотний зв'язок, а також можливі результати, як-то злиття дії й усвідомлення, концентрація, втрата відчуття часу та самоусвідомлення.

Масові онлайн-ігри, такі як World of Warcraft, здобули велику популярність завдяки своїм захопливим і яскравим елементам, що мотивують гравців до співпраці для виконання квестів, нападів на ворожі території та боротьби з ворогами. В таких іграх також часто передбачено онлайн-битви, що потребують злагодженої роботи учасників для досягнення успіху у віртуальному світі.

Учитель може використовувати ігровий досвід для формування команд у класі через письмові роздуми, дискусії та практичні вправи на основі гри.

Ігри, які вимагають співпраці, також сприяють розвитку комунікаційних навичок, адже гравці постійно взаємодіють через чат або голосовий зв'язок. У грі зазвичай є чітко визначена мета, що сприяє мотивації до спілкування.

Досить часто спостерігається низький рівень активності учнів під час обговорення тем в класі. Одна з можливих причин цього – недостатня мотивація, яка спричинена тим, що навчальні цілі виглядають для учнів мало реалістичними чи недостатньо привабливими. На відміну від навчання, у грі створюється реальність, яка зацікавлює, і це стимулює спілкування.

Для підвищення рівня участі учнів у навчальному процесі доцільно використовувати елементи ігрової механіки, зокрема, інтерактивні платформи для спілкування, такі як чати. Вікно чату або інші способи комунікації з класом можна адаптувати для класу, щоб допомогти учням краще спілкуватися та розв'язувати проблеми. Впровадження таких інструментів може сприяти розвитку комунікативних навичок учнів та ефективнішому вирішенню навчальних завдань.

Ігри пропонують виклики, в процесі гри гравці отримують винагороду

задоволення. Це задоволення пов'язане з вивільненням дофаміну – хімічної речовини в мозку, яка відповідає за емоції та задоволення.

Таке вивільнення також відбувається, коли людина вирішує проблему, розв'язує головоломку або правильно відповідає на складне питання. Учні повинні мати можливість бачити свій прогрес і відчувати успіх, як це відбувається під час гри.

Всі ми живемо в світі, де щодня потрібно досягати нових цілей. Сучасні технології значно полегшують різні види діяльності, але водночас ми стикаємося з проблемою нудьги.

У сучасному світі діти постійно мають при собі гаджети, як смартфони та планшети, і використовують їх для ігор. Через це традиційне навчання для них часто виглядає менш захоплюючим і цікавим, ніж гра. Проте, завдання вчителя полягає в тому, щоб зробити навчання і роботу більш захоплюючими. Саме гейміфікація може вирішити цю проблему, додавши елементи гри в навчальний процес.

Ігри – це не тільки цікаво, але й корисно, адже вони можуть сприяти розвитку важливих навичок. Саме тому я досліджувала, як можна зробити навчальний процес більш ігровим, чи “гейміфікувати” його, щоб він був більш захопливим і ефективним [9].

Основні етапи гейміфікації, за К. Галациним та А. Хом'як [9]:

1. Розробка сюжету. Щоб урок став схожим на гру, потрібно мати захоплюючу історію.
2. Визначення мети. Учні повинні знати, до яких ігрових цілей вони прагнуть.
3. Розподіл ролей серед учнів. Клас ділиться на групи, і кожному учаснику надається роль, щоб залучити всіх учнів.
4. Створення випробувань і правил гри. Важливим є цікавий контекст, а також необхідність постійної активності учнів без пауз.

5. Механіка гри. Важливо, щоб правила гри, причинно-наслідкові зв'язки та спосіб проходження гри були чіткими. Гра повинна мати динамічний розвиток з активною участю всіх учнів.
6. Розвилки в сюжеті. Це ефективний прийом, що додає інтригу та непередбачуваність у гру.
7. Використання гаджетів. Застосування планшетів або телефонів може стати корисним інструментом на заняттях.

Також Галацин К. запевняє, що основне завдання гейміфікації – це приховати труднощі навчання за допомогою захоплюючих місій [9]. Наприклад, складні теми можна подати як боротьбу з “монстрами”, а контрольну роботу – як боротьбу з катастрофою.

Мета гейміфікації – це набір цілей, які учень повинен досягти після освоєння певної теми, а також підвищення мотивації та інтересу до навчання. Для цього на уроках можна використовувати різні елементи гри, такі як окуляри, рейтингові системи, шкали прогресу тощо. Порушення правил може призводити до штрафів у грі, що допомагає учням зосереджувати увагу не тільки на навчанні, але й на контролі за своєю поведінкою [12].

Ознайомившись із збірником “Молодь та Олімпійський рух”, яку уклала колегія Національного університету фізичного виховання і спорту України [23], можна зробити висновок, що ігрові елементи значно стимулюють інтерес учнів до навчання. Близько 90% дітей грають в ігри, і 65% вчителів відзначають підвищення інтересу до уроків завдяки гейміфікації. Це є ефективним методом для збереження зацікавленості учнів і підвищення їх мотивації.

Гейміфікація також може значно полегшити вивчення рідної мови, як показує досвід вчителів сайту BUKI [43], де використання гейміфікаційних елементів допомагає краще запам'ятовувати новий матеріал і передавати його в соціум. Простими способами гейміфікації для вивчення мов (української, англійської, німецької, тощо) є флешкартки та вікторини.

Позитивний ефект гейміфікації полягає не тільки в самій грі, а й у процесі її виконання. Тому важливо, щоб гейміфікація була грамотно спланована і розроблена разом із навчальним матеріалом [11].

1.2. Специфіка використання гейміфікації в навчанні англійської мови

Зростаючий інтерес до впровадження гейміфікації в освітній процес можна пояснити тим, що вона є важливою складовою частиною цифрових технологій поряд з такими властивостями, як мультимедійність, інтерактивність, нелінійність подачі матеріалу та інформативність. Гейміфікація також сприяє удосконаленню навчання, реалізуючи низку дидактичних принципів:

- активність і свідомість учнів (швидкий зворотний зв'язок, можливість оцінки і самооцінки);
- наочність (динамічна мультимедійна подача матеріалу);
- послідовність і систематичність (поступове ускладнення завдань і ігрових елементів);
- індивідуалізація навчання (можливість вибору індивідуальної траєкторії);
- доступність і посиленість (самостійний вибір рівня складності матеріалу);
- міцність засвоєння (емоційне залучення учнів).

Одним із ключових чинників успішного навчання є рівень мотивації учнів. Мотивація не виникає сама по собі, тому вчителі постійно шукають способи “розбудити” потенціал учнів і спрямувати їх на досягнення нових результатів. Як заохотити учня до виконання складних або, на перший погляд, нецікавих завдань? Правильний підхід – зробити це за допомогою гри.

Ідеологи гейміфікації, такі як, Джейн МакГонігл, Кевін Уорбек, Дан

- залучення учнів до навчання;
- утримання їхньої уваги;
- стимулювання вільного експериментування (гра дозволяє без страху пробувати нове);
- поліпшення результатів (успіхи у грі здаються меншими зусиллями).

Завдяки гейміфікації учні відчують, що контролюють ситуацію, що важливо для їх мотивації. Вони не виконують завдання під примусом, а через цікавість, задоволення та бажання перевірити свої сили.

Особливо це стосується навчання англійської мови, де гейміфікація допомагає сформувати стійкий інтерес і мотивує досягати кращих результатів.

Відмінність гейміфікації від інших освітніх підходів, заснованих на грі, полягає в застосуванні методів, характерних для комп'ютерних ігор, що дозволяє збільшити залучення учнів до навчального процесу.

Гейміфікація в навчанні англійської мови стає все популярнішою завдяки своїй здатності підвищувати мотивацію учнів, стимулювати активну участь і створювати динамічне навчальне середовище. Ось кілька специфічних аспектів, як гейміфікація може бути ефективно використана в цьому контексті:

1. Покращення мотивації та залученості

Ігрові елементи, такі як бали, рівні, досягнення та віртуальні нагороди, створюють цікаву та захопливу атмосферу, яка мотивує учнів активно залучатися до процесу навчання. Учні можуть отримувати винагороди за досягнення певних цілей або виконання завдань, що сприяє їхньому бажанню продовжувати навчатися.

2. Інтерактивні завдання та членджі

Використання завдань у вигляді членджів або квізів допомагає зробити процес навчання більш захопливим. Наприклад, учні можуть виконувати різні вправи на граматику, лексику або вимову в

формі гри, що дозволяє їм краще засвоювати матеріал через активну взаємодію.

3. Рольові ігри та симуляції

Рольові ігри, де учні виконують роль певного персонажа в конкретній ситуації, допомагають розвивати мовні навички в реальних контекстах. Це дозволяє учням практикувати англійську в умовах, максимально наближених до реального життя (наприклад, покупка товару в магазині, бронювання готелю, переговори на роботі).

4. Гейміфікація через онлайн платформи

Використання онлайн-платформ та мобільних додатків, які інтегрують елементи гри, дозволяє учням практикувати англійську мову в інтерактивному форматі. Платформи, як Duolingo, Kahoot, Quizlet, надають можливість учням тренувати лексику, граматику, слухання, а також взаємодіяти з іншими учнями в умовах здорової конкуренції.

5. Колаборація та командні ігри

Командні ігри дозволяють учням співпрацювати і вирішувати завдання разом, що розвиває навички спільного навчання та комунікації. Наприклад, у групових проектах або іграх, де учні повинні разом знайти рішення для певного мовного завдання, вони можуть застосовувати англійську для досягнення спільної мети.

6. Зворотний зв'язок у реальному часі

Ігри зазвичай передбачають негайний зворотний зв'язок, що дозволяє учням швидко виправляти помилки і рухатися вперед. Такий підхід в навчанні англійської мови сприяє більш глибокому розумінню матеріалу та підвищує ефективність навчання.

7. Персоналізація навчання

Гейміфікація дозволяє вчителям адаптувати ігрові елементи навчання до рівня та інтересів учнів. Наприклад, учні можуть

вибирати певні завдання або теми для вивчення в залежності від їхніх уподобань або потреб.

8. Змішане навчання

Використання елементів гейміфікації в змішаному навчанні (поєднання офлайн та онлайн навчальних методів) дозволяє зробити процес вивчення мови більш різноманітним і цікавим, що підвищує загальний рівень залученості учнів.

Загалом, гейміфікація в навчанні англійської мови створює мотивуюче середовище, де учні не лише вчаться, а й отримують задоволення від процесу, що сприяє глибшому засвоєнню матеріалу та розвитку мовних навичок.

Розглянемо переваги цієї технології:

- Гейміфікація робить процес вивчення англійської мови більш захоплюючим і привабливим.
- Завдяки грі матеріал засвоюється значно легше, без зайвих зусиль.
- Гра приносить додаткові позитивні емоції, які не лише полегшують запам'ятовування, але й підвищують мотивацію.

Отже, уроки з використанням гейміфікації дозволяють утримувати увагу учнів, викликають емоційний відгук і налаштовують їх на корисний лад. Основний принцип цієї технології – постійний зворотний зв'язок, що дає можливість вчителю коригувати процес навчання та утримувати увагу класу. Елементи гейміфікації можна використовувати як у груповій, так і в індивідуальній роботі, вони підходять для учнів різного віку.

Наразі в умовах особливої уваги суспільства до іншомовної освіти, важливо акцентувати увагу на розвитку самостійної роботи учнів, що вимагає стимулювання їхньої пізнавальної активності.

В дистанційній та змішаній формі навчання англійської мови, що є актуальним сьогодні, застосовуються різні форми гейміфікації: комп'ютерні ігри, навчальні мобільні додатки (наприклад, "Learningapps", "Quizlet", "Classtools"), програми з елементами доповненої реальності (наприклад,

Peronio, Reading Kingdom) та 3D-спілкування через аватарів (наприклад, Machinima, Second Life).

У початкових класах вивчення англійської мови часто починається через ігри. Для учнів 2–4 класів використовується програма “Enjoy Listening and Playing”, що є мультимедійним додатком до підручника “Enjoy English”. Вона сприяє розвитку навичок аудіювання, читання, а також запам’ятовуванню нової лексики. Програма підходить для колективної та індивідуальної роботи з використанням мультимедійних засобів та може використовуватися для самостійної роботи вдома.

Для учнів середніх та старших класів цікава платформа Duolingo [44], яка пропонує письмові уроки, диктанти та практику розмовних навичок. Користувачі отримують “бали досвіду”, а курс вважається завершеним після виконання всіх уроків. За допомогою цієї платформи можна вивчити до 2000 слів.

Іншою популярною платформою є Lingualeo, що використовує різні методи вивчення мови, як-от робота з аудіокнигами, піснями та відео, а також персоналізовані плани навчання на основі інтересів учня.

“Learningapps” [51] – це безкоштовний додаток для створення завдань і тестів у мобільному форматі. Він пропонує різноманітні шаблони для тестів і навчальних ігор, таких як “Хто хоче стати мільйонером?” або “Скачки”, що дозволяють перетворити звичні завдання на інтерактивні ігри. Це підвищує рівень мотивації учнів і сприяє розвитку їх готовності до самостійного навчання.

Освітня платформа “Quizlet” [52] також надає можливість створювати інтерактивні електронні завдання та використовувати матеріали, розроблені іншими викладачами.

Платформа має вісім різних режимів роботи з навчальним матеріалом, три з яких містять елементи гейміфікації і є особливо цікавими. Це два шаблони для створення інтерактивних тестів – “Травітація” (Gravity) та

“Підбір” (Scatter), що дозволяють наочно продемонструвати процес навчання, а також функція Live, яка інтегрує елемент змагання під час уроку.

Завдяки платформі “Quizlet” можна організовувати інтерактивну групову роботу (QuizletLive) в класі в рамках змішаного навчання. QuizletLive є варіантом системи відповіді студентів (SRS), коли учні, маючи смартфони з доступом до інтернету, виконують колективні завдання. Вчитель створює завдання або бере їх з бази даних платформи.

Клас поділяється на групи, і на екрані вчителя та загальному екрані проектору відображається інтерактивна дошка лідерів та прогрес кожної команди. Завдання розподіляються таким чином, що учасники однієї групи отримують одне питання з різними варіантами відповідей, і команда може правильно відповісти, тільки працюючи разом.

Такий підхід сприяє розвитку навичок співпраці. Миттєві зміни результатів у реальному часі значно підвищують інтерес і мотивацію учнів, роблячи процес навчання більш захоплюючим.

Ще однією цікавою технологією є Voxmate, що також швидко набирає популярності. Її основним принципом є використання ефекту ендорфінів – речовин, які допомагають клітинам мозку обмінюватися інформацією. Ігри на Voxmate активують кілька каналів сприйняття інформації: зір, слух та моторику [56].

Крім того, ігри спроектовані так, щоб учень постійно досягав нових рівнів і здобував нові досягнення. Ігри на Voxmate забезпечують різноманітність і допомагають покращувати мовні навички без втоми від одноманітних вправ.

Для вчителів може бути корисною програма “Hot Potatoes”, яка дозволяє урізноманітнити уроки англійської мови різними інтерактивними завданнями. Вона надає можливість створювати цікаві кросворди, вправи на заповнення пропусків і інші види завдань.

Ще однією популярною технологією є MindMap, яка дозволяє створювати інтелект-карти, що активно задіюють увагу, критичне мислення та

всі види пам'яті: зорову, слухову і механічну, що сприяє ефективному запам'ятовуванню лексики.

Використання інтелект-карт на уроках англійської мови дозволяє:

- стимулювати інтерес до вивчення англійської мови як засобу спілкування;
- організовувати як індивідуальну, так і групову та колективну діяльність учнів;
- здійснювати індивідуалізацію навчання для різних учнів;
- підтримувати проєктну діяльність учнів, зокрема для представлення результатів проєктів через інтелект-карти;
- навчити учнів користуватися спеціалізованими словниками та довідниками для засвоєння нових мовних одиниць та розширення знань з професійно-орієнтованих тем (наприклад, термінології).

Технологія Mind Mapping також є корисною при створенні презентацій або вебпроєктів.

Зараз існує велика кількість методик, які роблять навчальний процес захоплюючим і цікавим. Наприклад, безкоштовні онлайн-олімпіади на різних платформах (як-от “МетаШкола”, “Skyeng”) дають учням можливість проявити свої творчі здібності без обмежень і займатися вирішенням завдань у зручний для них час.

Однак, щоб навчання справді стало грою, недостатньо лише назвати його таким. Важливо враховувати психологічні аспекти ігрових принципів, застосовувати ігрові механіки та дійсно любити гру, і саме ці умови виконує платформа Skyeng.

До 70-75% уроків у Skyeng складаються з ігрових завдань та практик. У деяких випадках ігри є частиною методики уроку, а в інших – викладач може створювати свої варіанти. Ігрові вправи дуже корисні для дітей, зокрема для закріплення навчального матеріалу. Skyeng має зручну структуру для подачі граматики, після чого учні переходять до ігор.

Серед найпопулярніших ігор – “interview each other” та “ask questions and guess the word”, оскільки вони допомагають учням, які добре знають мову, покращити їхні навички спілкування. Ігри типу “vocabulary” сприяють запам’ятовуванню нових слів. Платформа також підтримує ігри з картами, які використовуються не лише у “vocabulary”, але й у рольових іграх (role play). Гра “Spin the wheel” допомагає краще пізнати учнів.

Популярні ігри для вивчення нових слів включають кросворди, гру “хто я?”, асоціації, а для практики розмовної лексики – прослуховування музики та перегляд відео. Ігри типу “питання-відповідь” та “storytelling” ефективні для вивчення граматики. На мою думку, кращими є “storytelling” та кросворди, оскільки вони дуже подобаються учням.

Вікторини і опитування (як у “spoken 12 facts about me”) також мають великий інтерес для учнів. Ще однією важливою особливістю є те, що фільми на платформі Skyeng є цікавими для дітей і мотивують їх до вивчення мови, оскільки можна переглядати улюблені серіали та фільми в оригіналі.

Урок англійської мови повинен стати чимось незвичайним, щоб учні з нетерпінням чекали кожного нового заняття, а англійська мова стала для них цікавою “зміною картинки”. Важливо, щоб кожен урок був унікальним і надовго залишався в пам’яті учнів. Гейміфікація є ефективним інструментом для досягнення цієї мети.

Гейміфікація, як метод трансформації освітнього процесу в захопливу гру, є ефективним інструментом для покращення результатів навчання в онлайн-середовищі. Вона сприяє формуванню інтересу, підтримує мотивацію учнів і забезпечує їх активну участь у навчальному процесі.

Цей підхід передбачає використання ігрових елементів і механік у сфері навчання та інших видах діяльності. Основні принципи гейміфікації включають чіткість і структурованість, дух змагання, досягнення, систему винагород, підтримку спільноти, подолання викликів і заохочення до самовдосконалення.

Чіткість передбачає ознайомлення учнів із правилами та цілями гри, що створює зрозумілу основу для ефективного навчання. Змагальний елемент і система досягнень мотивують учнів прагнути кращих результатів. Винагороди у вигляді балів, нагород чи визнання стимулюють внутрішнє бажання вчитися.

Формування команд чи спільнот сприяє співпраці та взаємодії, а цікаві завдання, відповідні рівню учасників, підтримують їх інтерес і спонукають до розвитку. Гейміфікація також створює атмосферу, де помилки стають частиною навчального процесу, допомагаючи учням вдосконалювати свої навички.

У навчанні англійської мови гейміфікація ефективно підвищує мотивацію, залучає учнів до активної роботи та сприяє вдосконаленню їхніх мовних умінь. Цей підхід перетворює уроки на захоплюючу подорож, де вивчення мови стає цікавим і надихає на досягнення нових результатів.

На практиці використання гейміфікації на уроках англійської мови дозволяє створювати інтерактивне середовище, яке стимулює учнів до навчання і сприяє їх прогресу. Розгляньмо методи навчання та технології, які допомагають успішно впроваджувати цей підхід у процес викладання [22]:

1. Словникові ігри: можна запропонувати учням активності на зразок “Відгадування пароля” чи “Пошук слів”, де вони використовуватимуть нові слова або фрази для отримання балів чи перемоги.
2. Квести: можна вигадати освітні пригоди, під час яких учні розгадують загадки та виконують завдання англійською мовою.
3. Інтерактивні платформи: можна користуватися онлайн-інструментами, такі як Kahoot!, Quizlet або Duolingo, для групових завдань, змагань чи мовних викликів.
4. Рольові ігри: можна провести уроки в форматі рольових ситуацій, де учні виконують певні ролі та спілкуються англійською, вирішуючи завдання чи проблеми.

5. Навчання через досягнення: можна впровадити систему нагород і досягнень, у якій учні отримують бали чи віртуальні винагороди за активність, правильні відповіді чи виконані завдання.
6. Мовні турніри: можна організовувати змагання, де учні виконують вправи чи беруть участь у викликах, покращуючи свої мовні знання та навички.
7. Настільні ігри: можна використовувати ігри на розвиток словникового запасу, наприклад, Scrabble або Bananagrams, для формування слів англійською мовою.
8. Віртуальні подорожі: можна влаштувати онлайн-екскурсії, під час яких учні вивчають англійську, дізнаючись більше про країни та їхні культури. Вона перетворює процес навчання на захоплюючу подорож, де учні із задоволенням долають труднощі та вдосконалюють свої навички.

У контексті онлайн-навчання англійської мови в Новій українській школі гейміфікація може слугувати потужним інструментом для залучення учнів і підвищення їхнього рівня володіння мовою. Нижче подано рекомендації І. Живець [20] для ефективного впровадження гейміфікації на уроках:

1. Поєднуйте гру з навчанням:

Переконайтеся, що ігрові елементи спрямовані на досягнення навчальних цілей. Забезпечте баланс між розвагами та освітнім змістом.

2. Різноманітність інструментів:

Використовуйте онлайн-платформи, мобільні додатки, настільні ігри, рольові завдання та інші методи. Різноманітність зробить уроки більш захоплюючими.

3. Система нагород:

Запровадьте систему балів, значків чи віртуальних нагород для стимулювання активності учнів.

4. Завдання для розвитку навичок:

Орієнтуйте активності на вдосконалення читання, письма, говоріння та слухання. Упевніться, що завдання охоплюють усі ці аспекти.

5. Залучення кожного учня:

Підготуйте завдання, які дозволяють кожному учню активно долучатися до процесу і відчувати себе важливим.

6. Чітке пояснення правил:

Перед початком гри ознайомте учнів із правилами, щоб уникнути непорозумінь та забезпечити комфортну атмосферу.

7. Відстеження прогресу та зворотний зв'язок:

Спостерігайте за виконанням завдань і надавайте конструктивні коментарі для підтримки та вдосконалення.

8. Цікаві та різноманітні уроки:

Чергуйте формати ігрових активностей, щоб підтримувати інтерес учнів.

9. Врахування побажань учнів:

Дізнавайтесь у школярів, які ігрові активності їм подобаються, і враховуйте їхні пропозиції під час планування уроків.

10. Постійний розвиток:

Вивчайте нові методи гейміфікації, засвоюйте сучасні інструменти та вдосконалюйте свої педагогічні навички.

Використання гейміфікації дозволяє зробити навчальний процес більш цікавим, ефективним та результативним. Дотримуючись цих порад, створення стимулюючого та продуктивного навчального середовища, яке надихатиме учнів досягати успіхів у вивченні англійської мови, на мою думку, стане значно легше.

Кожен етап уроку можна організувати таким чином, щоб зробити навчання цікавішим і ефективнішим. Наприклад, фонетичну розминку можна проводити із використанням скоромовок, які не лише розвивають активність,

але й допомагають учням швидше налаштуватися на роботу. Під час онлайн-уроків до таких вправ можна додати анімацію, музичний супровід або

асоціативні візуальні матеріали, що сприяють кращому засвоєнню матеріалу [22].

Використання інтерактивних ігор значно полегшує запам'ятовування інформації. Наприклад, гра “I can see” передбачає роботу з презентацією, на якій зображено багато предметів, які учні повинні називати по черзі. Це дозволяє ефективно повторювати та закріплювати вивчену лексику.

Підготовка до онлайн-уроків стає простішою завдяки сучасним технологіям, які дозволяють створювати захопливі гейміфіковані завдання. Наприклад, платформи з інтерактивними вправами можуть не тільки знайомити учнів із новим матеріалом, але й дозволяють виконувати завдання разом із улюбленими героями. Онлайн-аватар, який супроводжує дітей під час уроку, або віртуальна екскурсія додають інтерактивності та зацікавленості до процесу навчання. На завершення уроку можна використовувати опитування, створене в Google Forms, для оцінки засвоєння матеріалу. Також презентації з елементами фантазії й казковими сюжетами можуть допомогти занурити учнів у захопливий світ і зацікавити їх у співпраці.

Онлайн-уроки надають більше можливостей для інтерактивності, наприклад, проведення онлайн-ігор, віртуальних експедицій чи створення тестів у реальному часі [25].

Гра та різноманітні ігрові форми належать до найважливіших сфер продуктивної діяльності, особливо для дітей, які після початкової школи переходять до здобуття базової середньої освіти. Цей фактор є частиною загальної компетентності і є невід'ємною ознакою культурного розвитку людини. Гра, інтегрована в урок, не лише допомагає засвоювати новий матеріал, але й закріплювати вже вивчене.

Вона може бути застосована на всіх етапах уроку – під час пояснення нового матеріалу, практичної роботи, закріплення знань чи контролю їхнього засвоєння.

Ефективність гейміфікованих занять залежить від правильного методичного підходу, який сприяє взаємодії та відповідає основним принципам гри.

Ігрові технології мають багаторівневі цілі: вони пояснюють мовні особливості, розвивають навички навчання та формують інтерес до предмета. Використання таких методів дозволяє зробити уроки цікавішими та більш результативними.

1.3. Психолого-педагогічні особливості учнів підліткового віку

Не можна сказати, що освіта стала просто розвагою та грою, але у кожному разі ігри інтегруються до інших навчальних заходів.

Методи гейміфікації розширюють традиційні освітні інструменти, такі як лекції, дискусії, звіти, домашні завдання, поїздки та тести.

Методисти, які проти включення гейміфікації до освіти, часто посилаються на неналежне використання винагород як мотиватора. Критики стверджують, що покладання на ігрові методи може бути шкідливим для внутрішньої мотивації.

Отримання значка для добре виконаної роботи безглуздо без розуміння того, які конкретні навички винагороджує цей значок. Із цим не можна не погодитися; ігрові форми не можуть бути використані для заміни педагогіки, але можуть бути використані для покращення загального досвіду навчання.

Навчання в школі є досить складним і багатогранним процесом. Воно передбачає не лише передачу деякого обсягу інформації дітям з конкретних предметів, а також специфічну психологічну роботу з особистістю, що формується, яка за період навчання переживає різні етапи дорослішання.

Якщо молодший шкільний вік вважається періодом щодо спокійного анатомічного та фізіологічного дозрівання тіла дитини, розвитку її психічних процесів та розвитку характеру, то середній шкільний вік – це у всіх

відносінах період неспокійного та швидкого, нерівномірного зростання дитини. Цей період є перехідним від дитинства до дорослого життя: індивід уже не дитина, але ще й не дорослий.

Учні 7-их класів – це якраз підлітковий вік – період, коли завершується дитинство і відбувається перехід до дорослості. Зазвичай цей період охоплює вік від 10-11 до 14-15 років. В цей час учні середніх класів школи розвивають здатність до рефлексії, спрямованої на самопізнання. Порівнюючи себе з дорослими та молодшими дітьми, підліток приходить до висновку, що він вже не дитина, а скоріше дорослий. Він починає відчувати свою дорослість і прагне, щоб оточення визнало його самостійність і важливість.

Підлітковий період, який також називають підлітковим, є перехідним. Насамперед це стосується біологічного аспекту, оскільки саме у цьому віці відбувається статеве дозрівання. Паралельно з цим процесу інші біологічні системи організму також досягають зрілості. Підліток вже повністю самостійно може організувати свою увагу, пам'ять, мислення, уяву. Відзначається швидке покращення семантичної логічної пам'яті, концептуального мислення.

У той самий час мислення стає рефлексивним. Всі ці нові якості психічних процесів отримують подальший розвиток у старшому шкільному віці.

Основні психологічні потреби підлітка включають бажання спілкуватися з однолітками, прагнення до незалежності, емансипації від дорослих, а також визнання своїх прав з боку інших.

Почуття дорослості є психологічною ознакою початку підліткового віку, яке, за визначенням Д. Ельконіна, стає новим етапом свідомості, коли підліток порівнює себе з іншими і будує нові взаємини.

Цей період також включає біологічний аспект – статеве дозрівання, що супроводжується фізичними і психологічними змінами. Поява сексуального

потягу робить цей період складним для підлітка, який переживає стрімкий розвиток в усіх аспектах життя [18].

До XVII-XVIII століття підлітковий вік не вважався окремим етапом життя. Виділення цього вікового періоду стало результатом розвитку систематичного шкільного навчання в XIX столітті, що призвело до збільшення часу економічної залежності дітей і відстрочення моменту набуття ними дорослих ролей.

Межі підліткового віку пов'язані з соціально-економічним розвитком суспільства, історичними умовами та громадським становищем підлітків. У індустріальному суспільстві підлітковий вік стає більш виразно перехідним, з чітким розмежуванням між дитинством і дорослістю.

У соціальному плані підліткова фаза є продовженням первинної соціалізації. Усі підлітки цього віку є школярами, які залежать від батьків чи держави.

Соціальний статус підлітка має незначні відмінності від дитячого. Чимале значення має соціальний статус підлітка в колективі однолітків саме на цьому етапі розвиток взаємодія виходить на перший план, та виступає як головне джерело розвитку. Підлітковий вік, іншими словами, відрізняється переорієнтацією з батьків на однолітків.

Гейміфікація, включена до освітнього процесу, може бути ефективна при нівелюванні відмінностей у темпах розвитку.

Диференційоване навчання передбачає використання завдань різної складності, з якими впораються учні з різними темпами розвитку; при цьому виконання різнорівневих завдань не призведе до виникнення конфліктів у колективі, т.к. учні є командою, є "Тіммейт" (від англ. "teammate"), тобто. прагнуть єдиної мети.

Індивідуальні завдання, як правило, використовуються рідше, і їх методика включення до програми повинна виключати виникнення негативних емоцій в учнів.

З теорії когнітивного розвитку Жана Піаже [32], відомо, що в галузі людського розвитку можна простежити такі закономірності:

- 1) індивідуальні аспекти, компоненти психіки та навіть органи людського тіла розвиваються нерівномірно по відношенню один до одного;
- 2) фізично, розумово та соціально люди також розвиваються нерівномірно: в деяких аспектах швидше, в інших – повільніше.

Першим підлітковий вік як окремий період виділив Ж.Ж. Руссо [19], розглядаючи його як час народження самосвідомості. Ідеї С. Холла [37], який ввів поняття “бурі і натиску” підліткового віку, визначили перехідність цього етапу, підкреслюючи емоційну нестабільність, конфліктність, але й позитивні зміни, як-от розвиток індивідуальності.

Левін описував підлітка як маргінальну особистість, що перебуває між дитячою і дорослою культурами, не належачи повністю ані до однієї, ані до іншої.

З психоаналітичної точки зору З. Фрейд [33] аналізував підлітковий період як час, коли статеве дозрівання і збільшення сексуальної енергії порушують стабільність особистості, відроджуючи дитячі конфлікти з новою силою.

Е. Еріксон вважав підлітковий вік і юність ключовими етапами для вирішення завдання самовизначення і досягнення ідентичності. Вітчизняна психологія ґрунтується на роботах Л. Виготського, Д. Ельконіна, Л. Божович, Д. Фельдштейна та інших, які заклали основи розуміння розвитку в підлітковому віці.

Підлітковий вік часто розглядають як кризовий етап, який супроводжується бурхливими змінами і труднощами як для самого підлітка, так і для дорослих, що з ним спілкуються. Д. Ельконін, на відміну від цього, вважав підлітковий вік стабільним, відзначаючи, що саме в цей час виникають кризові моменти. [18]

Цей період розвитку характеризується зміною соціальної ролі дитини, яка шукає своє місце в суспільстві. Підлітки часто мають завищені вимоги до себе, що не завжди відповідають реальним можливостям, що призводить до конфліктів з батьками та вчителями.

У підлітковому віці характерна асинхронність розвитку: інтелектуальна зрілість може розвиватися швидше за емоційну чи соціальну. Вітчизняні психологи звертають увагу на відсутність відповідних умов у сучасному суспільстві для вирішення завдань підліткового віку, що може затягувати кризові процеси [18].

Основною діяльністю підлітків залишаються навчальні заняття, хоча психологічно це відходить на другий план. Основним конфліктом цього періоду є прагнення підлітка до визнання своєї особистості дорослими, при відсутності можливості реалізувати своє “я” серед них. Д. Ельконін [18] вважав, що провідною діяльністю в цей час стає спілкування з однолітками. Вже на початку підліткового віку підлітки починають активно експериментувати зі своїми взаєминами з іншими людьми, шукаючи друзів, з’ясовуючи стосунки та змінюючи компанії.

Потреба знайти своє місце в суспільстві і бути значущим виявляється в спілкуванні з однолітками. Якщо підліток не знаходить місце в соціальній системі класу, він може емоційно і навіть фізично “вийти” з цієї системи. Мотиви спілкування з однолітками змінюються протягом підліткового віку: спочатку це бажання бути серед однолітків, потім прагнення зайняти певну позицію в колективі та отримати визнання.

Взаємодія з однолітками є простором для освоєння моральних норм і цінностей, а також для формування самосвідомості. Часто погіршення успішності в школі може бути пов’язане з проблемами у спілкуванні з однолітками, а вирішення цих проблем може призвести до покращення результатів.

Інший погляд на характер провідної діяльності підліткового віку висловив Д. Фельдштейн [36]. Він підкреслює, що ключову роль у психологічному розвитку підлітків відіграє суспільно корисна, соціально значуща та схвалювана неоплачувана діяльність.

Ця діяльність може мати різні форми: навчально-пізнавальну, трудову, організаційно-громадську, художню або спортивну. Однак важливо, щоб підліток усвідомлював її реальну значущість.

Зміст такої діяльності зосереджений на користі для суспільства, а її структура визначається цілями взаємодії підлітків. Основний мотив – прагнення до особистої відповідальності та самостійності. У молодшому шкільному віці суспільно корисна діяльність лише починає формуватися, але її зміст і значення стають більш важливими в підлітковому віці.

Ставлення до такої діяльності змінюється з віком.

У 9–10 років з'являється бажання самоствердження та отримання визнання в дорослому світі.

У 10–11 років підлітки прагнуть оцінки своїх здібностей і шукають заняття, які приносять реальну користь і мають суспільну значущість.

У 12–13 років формується потреба у визнанні своїх прав і включенні в соціальну структуру через виконання важливих ролей.

У 14–15 років підлітки прагнуть проявити свої здібності та зайняти позицію, яка відповідає їхнім потребам у самовизначенні.

Соціально значуща діяльність, як провідна в підлітковому віці, потребує спеціального формування. Організована суспільно корисна діяльність сприяє розвитку вищого рівня мотивації, усвідомлення зв'язку між підлітком і суспільством, а також встановленню нових форм спілкування, включаючи моральне співробітництво з дорослими.

Натомість, якщо можливості для реалізації соціально значущої діяльності не створені, підлітки зосереджуються на інтимно-особистісному та стихійному груповому спілкуванні, що може стати наслідком упущених педагогічних можливостей.

Навчання є основною діяльністю для підлітка, яка значною мірою впливає на його психологічний розвиток і становлення як громадянина.

У підлітковому віці характер навчальної діяльності суттєво змінюється. Ускладнюється навчальний процес: зростає кількість предметів, а замість

одного вчителя з класом працюють кілька педагогів, кожен із яких має власний стиль викладання, підхід і вимоги.

Крім того, підлітки, стаючи більш дорослими, відчують, що традиційні форми та методи навчання, прийнятні в молодшій школі, більше не відповідають їхнім потребам.

Якщо раніше вони охоче слухали пояснення вчителя, то тепер така подача матеріалу може викликати нудьгу та байдужість. Підлітки прагнуть перефразовувати навчальний матеріал власними словами і нерідко протестують проти вимог дослівного запам'ятовування формул чи визначень.

Розширення кола інтересів, активне спілкування з однолітками та особисті захоплення також можуть послаблювати інтерес до навчання. Водночас позитивне ставлення до навчання формується тоді, коли воно задовольняє пізнавальні потреби підлітка, допомагає йому підготуватися до самостійного життя.

Однак нерідко виникають суперечності: прагнення до знань може поєднуватися з негативним ставленням до шкільного процесу через невдачі чи конфлікти з учителями.

Підліток гостро переживає такі ситуації, хоча зовні може демонструвати байдужість до успіхів у навчанні.

Підростковий вік є сензитивним для розвитку самосвідомості та самовиховання. Застосування гейміфікації передбачає переміщення більшої частини відповідальності за свої дії безпосередньо на самих учнів. Таким чином, сензитивність для розвитку вищезгаданих аспектів може бути посилена за допомогою впровадження методики навчання.

Крім цього, підлітковий вік сензитивний по відношенню до закладання основ гіпотетикорозважального (абстрактно-логічного) мислення.

Форма уявлення завдань (наприклад, навчальних проектів, створених у вигляді квестів (від англ. “quest”) - дослідницьких “ігор”, спрямованих на пізнання навколишнього світу) дозволяє повною мірою розвинути подібну форму мислення.

Поступово логіка суджень підлітка, його узагальнень та висновків збільшується, його мова стає більш образною, виразною, доказовою та демонстративною. Розуміння матеріалу іноді відбувається не через конкретизацію та ілюстрацію, а через міркування, докази, висновки.

Для формування позитивного ставлення підлітків до навчання важливими є такі фактори: зв'язок навчального матеріалу з реальним життям, емоційність і проблемність у поданні знань, а також організація пошукової діяльності, яка дозволяє відчувати радість самостійних відкриттів. Важливо також навчати підлітків ефективних методів навчання та самовиховання, що сприяють їхньому успіху.

Навчання сприяє помітному вдосконаленню мислення підлітка. Логіка та зміст навчальних предметів формують здатність до самостійного, активного мислення, аналізу, порівнянь і узагальнень.

У цьому віці особливо розвивається абстрактне мислення, хоча конкретно-образні компоненти залишаються важливими, допомагаючи конкретизувати й ілюструвати складні поняття. Недостатній наочний досвід може ускладнювати розуміння абстрактних понять.

У підлітковому віці вдосконалюється спостережливість: сприйняття стає планомірним і всебічним, хоча його якість залежить від зацікавленості учня. Пам'ять і увага стають дедалі більш довільними, підліток навчається краще організовувати й контролювати ці процеси, що сприяє підвищенню ефективності навчання.

У підлітковому віці відбувається значний прогрес у здатності запам'ятовувати як словесний, так і абстрактний матеріал. Підлітки краще організовують свою розумову діяльність, пов'язану із запам'ятовуванням, і активно використовують спеціальні техніки, чого не спостерігалось в молодших школярів.

Розвиток уваги в підлітковому віці є суперечливим. З одного боку, формуються здатність до постійної та довільної концентрації. З іншого боку,

через велику кількість емоцій, переживань та імпульсивність увага підлітків може бути нестійкою, вони швидко відволікаються.

Наприклад, учень може бути неуважним на уроці, який йому нецікавий, але демонструвати зосередженість і активність на занятті, що захоплює його.

Ефективна організація уваги підлітків не залежить від застосування вчителем спеціальних прийомів. Головним чинником є побудова уроку так, щоб учень був максимально залученим і зацікавленим у процесі.

Коли урок викликає інтерес, підліток може довго працювати без відволікань. Саме активна пізнавальна діяльність є ключем до ефективної організації уваги.

У підлітковому віці спостерігаються значні зміни в мисленні, які переважно відбуваються через навчання.

Здатність мислити, накопичена в молодшому шкільному віці, дозволяє підліткам систематично вивчати основи наук. Логіка та структура навчальних предметів вимагають від підлітків уміння аналізувати, порівнювати, робити узагальнення та висновки.

Основною особливістю розумової діяльності підлітка є поступове зростання здатності до абстрактного мислення. Водночас не слід спрощено вважати, що мислення молодших школярів є виключно конкретним, а підлітків – лише абстрактним.

У цьому віці розвиваються обидва типи мислення: абстрактне мислення збагачується, а образні компоненти залишаються важливими, наприклад, у конкретизації чи ілюструванні понять.

Загальна тенденція розвитку мислення полягає у переході від переваги наочно-образного мислення до домінування абстрактного мислення.

Завдяки шкільному навчанню у підлітків розвивається аналітико-синтетична діяльність. Вони починають цікавитися не лише конкретними фактами, але й їхнім аналізом, шукають причинно-наслідкові зв'язки, виділяють головне за істотним у матеріалі, вгадується аналітична діяльність.

Варто враховувати, що мислення 11–12-річних школярів відрізняється від мислення 15-річних підлітків. З віком їхня здатність до узагальнень і абстрагування поступово вдосконалюється.

Підлітків дуже захоплює можливість поглибити свої знання, зрозуміти суть досліджуваних явищ і встановити причинно-наслідкові зв'язки. Вони отримують велике задоволення від дослідницької діяльності, їм подобається мислити і робити самостійні відкриття.

Окрім інтересу до навчання, важливу роль відіграє усвідомлення підлітками значення знань. Для них важливо розуміти, як знання впливають на розвиток їхньої особистості та допомагають стати культурними, всебічно розвиненими людьми.

Це пояснюється зростанням їхньої самосвідомості. Багато навчальних предметів приваблюють підлітків тим, що відповідають їхнім прагненням не лише знати, а й вміти.

Важливо підтримувати переконання, що лише освічена людина може стати корисним членом суспільства. Поєднання переконань та інтересів формує у підлітків позитивне ставлення до навчання і підвищує їхню емоційну зацікавленість.

Якщо ж підліток не бачить практичної користі від знань, у нього можуть виникнути негативні переконання та небажання вивчати окремі предмети. Часто це пов'язано з неуспіхами у навчанні.

Невдачі викликають сильні негативні емоції, формують неприязнь до предмета та знижують мотивацію.

Навпаки, ситуація успіху сприяє емоційному благополуччю, що є важливою умовою ефективного навчання. Важливим фактором є збіг оцінки навчальних досягнень з боку вчителя та самооцінки учня. Такий баланс дозволяє уникнути внутрішніх або зовнішніх конфліктів, стимулюючи мотивацію.

Оцінки мають різне значення для підлітків: вони можуть допомогти виконати обов'язок, зайняти гідне місце серед однолітків, заслужити повагу

вчителів і батьків або впевнитися у власних здібностях. Це пов'язано з потребою підлітків оцінювати себе як особистість, усвідомлювати свої сильні та слабкі сторони. Саме у цьому віці самооцінка починає відігравати домінуючу роль.

Учителеві важливо розуміти не лише мотиви навчання, а й умови їх формування. Дослідження свідчать, що ставлення підлітків до навчання значною мірою залежить від якості роботи вчителя і його взаємин з учнями. Учні відзначають, що найбільше їм допомагає вчитель, який здатний зацікавити своїм предметом, поводить з ними як з друзями, проявляє справедливість і чуйність.

Вони також визнають, що багато залежить від їхньої власної наполегливості, яка легше проявляється, якщо вчитель, хоч і вимогливий, але доброзичливий.

Висновки до розділу 1

Підсумовуючи, можна сказати, що інтеграція елементів гейміфікації у вивчення мови стала багатообіцяючим педагогічним підходом. Використовуючи вроджене бажання людини отримати виклик, винагороду та соціальну взаємодію, гейміфікація може значно підвищити залучення студентів, мотивацію та, зрештою, результати навчання.

Під гейміфікацією розуміють процес застосування елементів гри у неігровому контексті для підвищення активності учнів та покращення їх мотивації.

На основі аналізу науково-педагогічної літератури встановлено потенціал гейміфікації для сприяння більш динамічного, інтерактивного та приємного навчання.

Визначено основні переваги гейміфікації, а саме: розвиток всіх видів мовної діяльності, покращення концентрації уваги, покращення знань,

здоровий дух конкуренції, підвищення мотивації, а головне емоційне розслаблення та подолання мовного бар'єру. Проте, існують недоліки або обмеження, які потрібно враховувати, щоб застосування елементів гейміфікації було ефективним. До таких недоліків належать: посилення конкуренції серед учнів, що для деяких може стати демотивуючим фактором, також, щоб застосування елементів гейміфікації було результативним, вони повинні мати чіткий план досягнення освітніх цілей.

Застосування гейміфікації у навчанні англійській мові має значний потенціал через соціальну взаємодію, індивідуалізацію навчання, залучення уваги та покращення мотивації учнів.

Успішне впровадження гейміфікації вимагає ретельного розгляду таких факторів, як конкретні цілі навчання, вік та інтереси учнів, а також доступні технологічні ресурси. Крім того, вкрай важливо знайти баланс між елементами гри та основними освітніми цілями. Урахування вікових особливостей підліткового віку, зокрема, психологічні зміни, емоційна чутливість, схильність до ризику, конкуренція буде сприяти підвищенню ефективності використання гейміфікації у процесі навчання іноземним мовам.

Оскільки технології продовжують розвиватися, збільшуватимуться й можливості для інноваційних стратегій гейміфікації в освіті. Поєднуючи найкращі традиційні методи навчання з передовими технологіями, викладачі можуть створювати захоплюючі та ефективні навчальні програми, які готують учні до викликів у 21 столітті.

РОЗДІЛ 2

ПРАКТИЧНЕ ВПРОВАДЖЕННЯ МЕТОДІВ ГЕЙМІФІКАЦІЇ В ПРОЦЕСІ НАВЧАННЯ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ

2.1. Оцінка та інтерпретація результатів констатувального етапу експерименту

Концепція “Нова українська школа” та її впровадження передбачають створення сприятливого середовища для успішного впровадження інноваційних освітніх технологій без значних ризиків неуспішності.

Використання інноваційних технологій у педагогічній практиці впровадження методів гейміфікації в процесі навчання англійської мови є потужним додатковим фактором, що сприяє більш ефективному та якісному засвоєнню учнями мови.

Більшість сучасних комп’ютерних ігор використовують англійську мову, і тому підліткам відомі основні ключові фрази, які регулюють проходження ігрових завдань. Таким чином, слова та поєднання слів “start searching”, “daily quest / task”, “global quest / task”, “guild”, “league”, що використовуються на уроці іноземної мови, можуть значно підвищити інтерес учнів до навчального процесу, а також нівелювати негативне ставлення до вчення.

Це пов’язано з тим, що перераховані вище елементи ігор зумовлюють актуалізацію в пам’яті підлітків певного позитивного досвіду, і тому вони з ентузіазмом включаються до навчального процесу, сподіваючись отримати такий самий позитивний досвід та в ньому.

При цьому варто зазначити, що під наведеними вище номінаціями не криється принципово нового навчального методичного змісту: класичні педагогічні поняття та команди представлені у новій “інтерпретації”.

Документ підписаний за допомогою КЕП на ресурсі paperless.com.ua наступними особами: НАЗАРЕНКО АЛІНА СЕРГІЙВНА: ФІЗИЧНА ОСОБА 23.12.2024 22:01, КАБАНЕЦЬ МАРІНА МИКОЛАЇВНА: ФІЗИЧНА ОСОБА 23.12.2024 22:33

У будь-якому освітньому процесі повинні враховуватися індивідуальні особливості учнів, та відповідно до цього принципу при включенні

гейміфікації до процесу навчання необхідно на початковому етапі провести тест Бартла на визначення типу гравців.

Є чотири типи гравців, що відрізняються різною психологічною оцінкою. Тест може бути проведений у форматі вікторини, що дозволяє визначити, до якого типу гравців належить той чи інший учень.

Необхідно зрозуміти, що потрібно враховувати всі чотири типи гравців у процесі розробки плану уроку.

Відповідно до класифікації гравців за Р. Бартлом [39], виділяються 4 типу гравців:

- кілери;
- кар'єристи;
- соціофіли;
- дослідники.

Кілери – це любителі змагатися. Їх мета полягає в демонстрації своєї переваги над іншими гравцями. Їхні методи не завжди є невинними (необґрунтована критика, створення перешкод виконання дій іншим учасником гри). Якщо “кілери” хочуть робити щось, то неодмінно так, щоб це було краще, ніж в інших.

Кар'єристи – це “колекціонери досягнень”. Найбільш важливими показниками для них є бейджі, бали, рейтинги. Вони змагаються не з іншими “гравцями”, а з системою – вичавлюють із неї максимум можливого. Основним пріоритетом таких учнів у процесі Гейміфікація є отримання ХР.

Дослідникам подобається все вивчати та аналізувати, їх не турбують зароблені “окуляри” та “рівні”. Замість того, щоб запитати поради, вони довго порівнюватимуть характеристики чи факти у пошуках самостійної відповіді питання.

Соціофіли – це любителі спілкування. Їх основною метою участі в процесі гейміфікації є комунікативний контакт з іншими “гравцями”.

Схема навчання починається з того, що вчитель знає, хто є його учнями, і де курс / навчання / інструкція вписуються в більш велику навчальну програму.

Контекст також відноситься до типу навчання та тому, де воно проходитиме (люди, групи, розмір класу, віч-на-віч, онлайн). Ідентифікація “больових точок” (факторів, які перешкоджають прогресу в навчанні) допоможе вчителю визначити цілі навчання та структурувати розміщення ігрових елементів у навчальній програмі

Потім викладач може почати визначати ресурси - вже існуючі ігри або ті, які він спеціально розробить, і які можуть змінюватись від складних до простих. Зрештою, вчитель реалізує стратегії гейміфікації. Необхідно пам'ятати про те, що мета полягає у гейміфікації процесу, а не результату.

У середній школі важливе значення має розвиток лексичних навичок, для цього можна впроваджувати методи гейміфікації. Метою нашого дослідження є визначення ефективності впровадження методів гейміфікації у процесі навчання англійської мови.

Гіпотеза дослідження полягає в тому, що впровадження методів гейміфікації в процесі навчання англійської мови впливає на якість формування лексичної компетентності школярів середньої школи.

Експеримент складався з трьох послідовних етапів.

Перший етап, констатувальний, був спрямований на визначення рівня лексичної компетентності семикласників.

На цьому етапі було проведено спостереження за активністю дітей на уроці, були зібрані первинні дані про рівень сформованості лексичних навичок.

Лексичні навички були виміряні за допомогою стандартизованих тематичних тестів, тестів на відповідність, письмових робіт із використанням певної кількості слів, кросвордів, інтерактивних застосунків.

Документ підписаний за допомогою КЕП на ресурсі paperless.com.ua: наступними особами: НАЗАРЕНКО АЛІНА СЕРГІЇВНА ФІЗИЧНА ОСОБА 23.12.2024 22:01, КАБАНЕЦЬ МАРІНА МИКОЛАЇВНА ФІЗИЧНА ОСОБА 23.12.2024 22:33

На початку проведення діагностичного дослідження нами було ухвалено рішення зафіксувати бали учнів, що дозволить отримати уявлення

про рівень успішності кожного з них. Це обумовлено тим, що рівень сформованості навчальних компетенцій, а, відповідно, і рівень інтересу до вивчення конкретного предмета, значною мірою визначає успішність школярів. Більше того, виявлення рівня успішності учнів на констатувальному етапі дозволить у подальшому на контрольному етапі визначити ефективність проведення формувального етапу дослідження.

Другий етап, формувальний, передбачав впровадження ігрових прийомів для вивчення лексики, але балансуючи гру та навчання, бо важливо, щоб гра служила освітнім цілям. Також спостерігалася група дітей з різним рівнем лексичної компетенції.

Третій етап, який називають контрольним або завершальним, передбачав проведення моніторингових досліджень порівняння результатів першого та другого етапів. На цьому етапі було визначено, які лексичні ігри найбільш ефективні для вивчення лексичного аспекту англійської мови та які подобаються дітям.

Експеримент проводився в 7-А та 7-Б класах Родинської загальноосвітньої школи І-ІІІ ступенів № 8 Покровської міської ради Донецької області. У дослідженні взяли участь 34 учні 7-А класу, які стали експериментальною групою (ЕГ), та 30 учнів 7-Б класу, які стали контрольною групою (КГ). Експеримент проводився під час переддипломної педагогічної практики та тривав 5 тижнів.

Так, на констатувальному етапі експерименту високий рівень лексичної компетентності було продемонстровано у 10 учнів (29%), середній рівень у 14 учнів (43%) та низький рівень у 9 учнів (28%). Отримані дані представлені в таблиці 1 та на рисунках 2, 3.

Таблиця 1

Відсоткове співвідношення рівня сформованості лексичних навичок школярів на констатувальному етапі

Учасники експерименту	Загальна кількість учнів у класі	Рівні					
		Високий рівень, %	К-ть учнів	Середній рівень, %	К-ть учнів	Початковий рівень, %	К-ть учнів
7-А клас (ЕГ)	34	29%	10	43%	14	28%	9
7-Б клас (КГ)	30	26%	8	44%	13	30%	9

8

Результати констатувального етапу дослідження в експериментальній групі

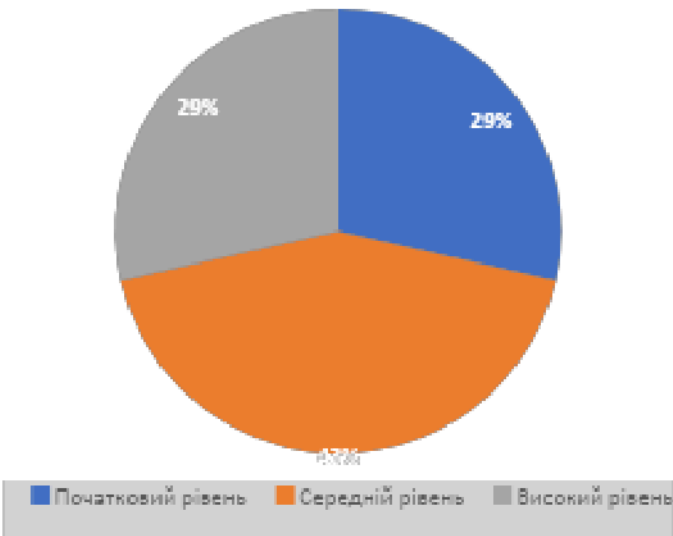


Рис. 2. Рівень сформованості лексичної компетентності учнів експериментальної групи на констатувальному етапі дослідження

Результати констатувального етапу дослідження в контрольній групі

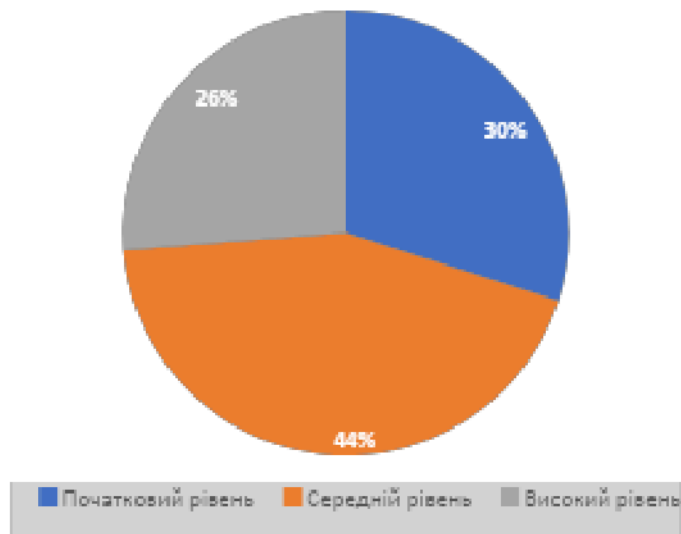


Рис. 3. Рівень сформованості лексичної компетентності учнів контрольної групи на констатувальному етапі дослідження

Як ми бачимо, середній рівень сформованості лексичної компетентності у двох групах знаходиться приблизно на одному рівні, і при цьому він може бути підвищений. У цьому випадку ми можемо бачити рівень сформованості навчальних компетенцій: він є недостатнім, адже спостерігається деяка відсутність мотивації до навчання, невисока успішність у окремих учнів, складнощі у освоєнні специфічного матеріалу.

Ефективність навчання, і, відповідно, рівень сформованості навчальних компетенцій, від яких залежить здатність досягнення предметних результатів безпосередньо пов'язані з рівнем зацікавленості школярів у предметі. Тому, крім визначення середнього рівня сформованості лексичних навичок, було проведено анкетування серед учнів, яке дозволило визначити рівень їхнього інтересу до англійської мови.

Анкетування було проведено за допомогою опитувальника для

визначення ступеня мотивації, розробленого на основі методики А. Реана та

В. Якуніна, який містив 10 запитань, спрямованих на з'ясування

зацікавленості учнів у вивченні англійської мови. Опитувальник був розроблений спільно з Юлією Єнукевич, практичним психологом соціальної служби м. Кралупи-на-Влтаві, Чехія. Відповідно до ступеня інтересу Відповідно до методики, рівні мотивації до вивчення англійської мови визначаються так:

1-12 балів - рівень мотивації до вивчення іноземної мови - низький. Яскраво виражена мотивація на невдачу. Учень/учениця вважає для себе більш важливим уникнути будь-якої неприємності, проблеми, ніж спробувати досягти певного результату в вивченні мови.

13-24 бали - рівень мотивації до вивчення іноземної мови - середній. Мотиваційний полюс яскраво не виражений, проте той, хто набрав 13-19 балів, може вважатися таким, що має тенденцію до уникнення невдачі, а 20-24 - схильний до вияву тенденції до досягнення успіху.

25-35 балів - рівень мотивації до вивчення іноземної мови - високий. Яскраво виражена мотивація на успіх, прагнення до досягнень, цілеспрямованість при вивченні англійської мови.

Результати анкетування учнів експериментальної та контрольної груп на констатувальному етапі експерименту представлені у таблиці 3.

Таблиця 3

Рівень мотивації учнів до вивчення англійської мови на констатувальному етапі дослідження

Учасники експерименту	Загальна кількість учнів у класі	Рівні					
		Високий рівень %	К-ть учнів	Середній рівень %	К-ть учнів	Низький рівень, %	К-ть учнів
7-А клас (ЕГ)	34	12%	4	62%	21	26%	9
7-Б клас (КГ)	30	17%	5	57%	17	26%	8

Аналіз результатів констатувального етапу експерименту та організації педагогічного процесу, спостереження за учнями дозволяє зробити наступні висновки:

1. Рівень сформованості лексичних навичок учнів переважно середній або початковий.
2. Рівень мотивації учнів до вивчення англійської мови переважно середній або низький.
3. Традиційні підходи до навчання англійській мові не забезпечують ефективність розвитку мотивації учнів через недостатнє врахування інтересу підлітків до цифрового середовища.

Після аналізу результатів констатувального етапу експерименту було зроблено низку висновків та визначено робочі кроки щодо покращення сформованих позицій.

2.2. Специфіка проведення формувального етапу експерименту

Для того, щоб гейміфікований процес навчання іноземним мовам став ефективним, необхідно дотримуватися певних умов, найважливішим з яких є системність. Гейміфікація повинна продовжуватись протягом усього освітнього курсу, від постановки мети та завдань до контролю знань. Навчання на основі ігор по суті означає перетворення діяльності на гру, в якій є початок, середина і кінець. Викладачеві слід ретельно продумати механіку гри (окуляри, бейджі, рівні, лідерборди), систему нагород, вимір оцінки результатів; концентрацію уваги гравців за рахунок інтерактивних елементів.

Метою формувального етапу експерименту було визначення впливу впровадження методів гейміфікації на рівень сформованості лексичних навичок учнів.

Документ підписаний за допомогою КЕП на ресурсі paperless.com.ua наступними особами: НАЗАРЕНКО АЛІНА СЕРГІЇВНА ФІЗИЧНА

ОСОБА 23.12.2024 22:01, КАБАЧЕНЬ МАРІНА МИКОЛАЇВНА ФІЗИЧНА ОСОБА 23.12.2024 22:33

Також слід враховувати три сфери поведінки учнів на уроці з використанням гейміфікації: когнітивна, емоційна та соціальна. Кожна гра

має певне складання правил, єдиний для всіх гравців, при цьому має забезпечувати вирішення завдань, які адаптовано до рівня знань учнів. У міру проходження гри підвищується рівень складності, що допомагає сформувати задані вміння. За участю в гейміфікованому уроці учні відчують сильні емоції, як позитивні, і негативні. При цьому мають бути створені такі умови, щоб усі зусилля учнів були винагороджені.

Під час проведення дослідження було впроваджено різні методи гейміфікації (онлайн-платформи, додатки, настільні ігри, рольові ігри, групові завдання, лексичні ігри, використання конкуренції та змагань, розгадування ребусів, ангграм, кросвордів, системи заохочення тощо) на основі сервісів “Duolingo”, “Learningapps”, “Wordwall”, “LearnEnglish Kids”, “Bingo”, “Odd man out”, “ClassDojo”, “Category name”, “Quizlet”, тощо (Додаток Б).

Наприклад, при вивченні теми “Національні парки США” було застосовано додаток LearningApps [51], який дав змогу доповнити речення до прослуханого тексту у інтерактивній формі, позначити правильні/неправильні твердження пересунувши малюнок у потрібний стовпчик, а також, поєднати малюнок із назвою (рис. 4). Окрім цього, при вивченні теми “Київ”, також використовували платформу “LearningApp” доповнюючи пропущені в тексті слова (рис.5).

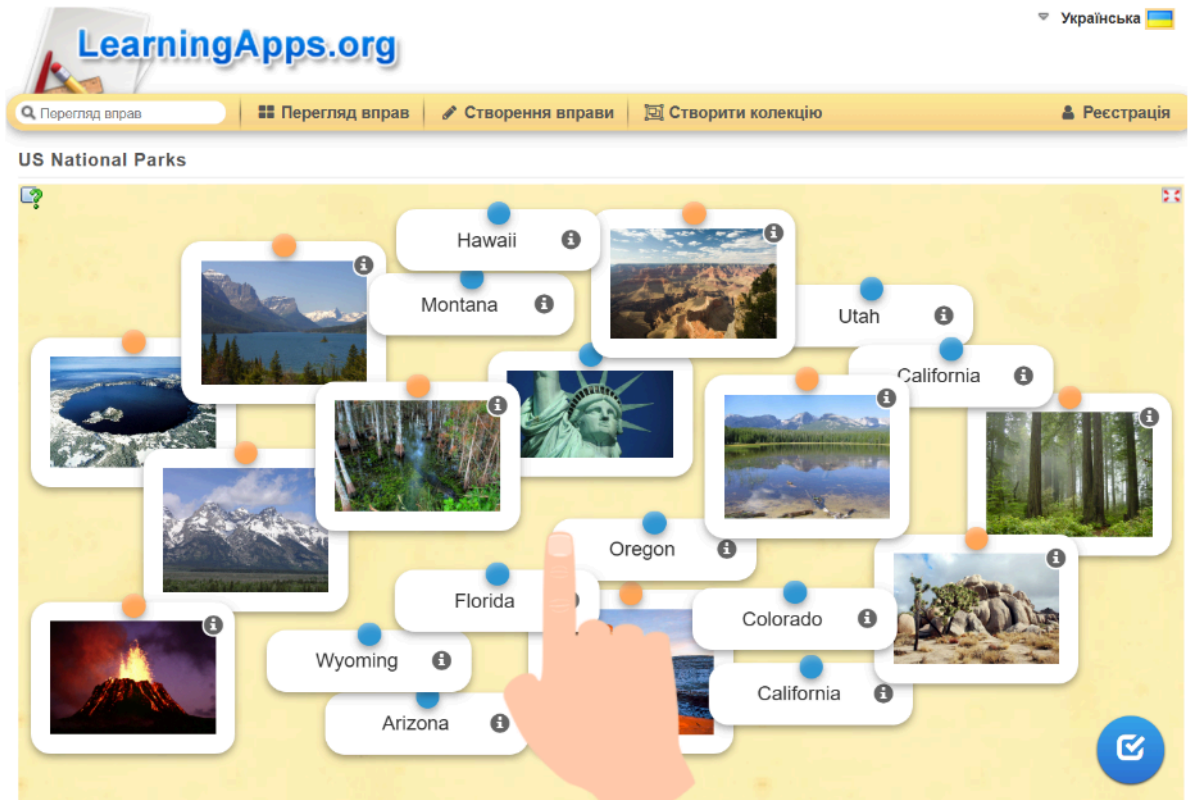


Рис. 4. Приклад використання платформи “LearningApps”

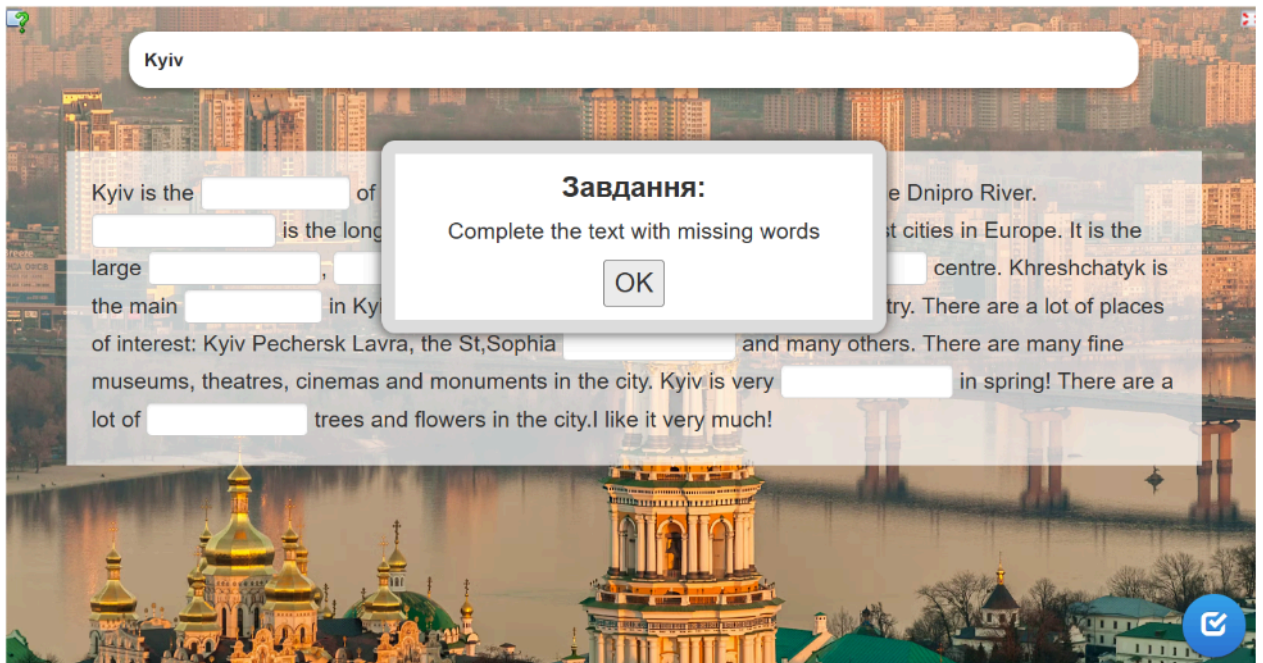


Рис. 5. Приклад використання платформи “LearningApps”

При вивченні теми “Мої друзі” використовували застосунок Duolingo [44], який став помічником у спілкування з носіями мови (рис.6.) Обговорюючи різні теми заводили нові знайомства.

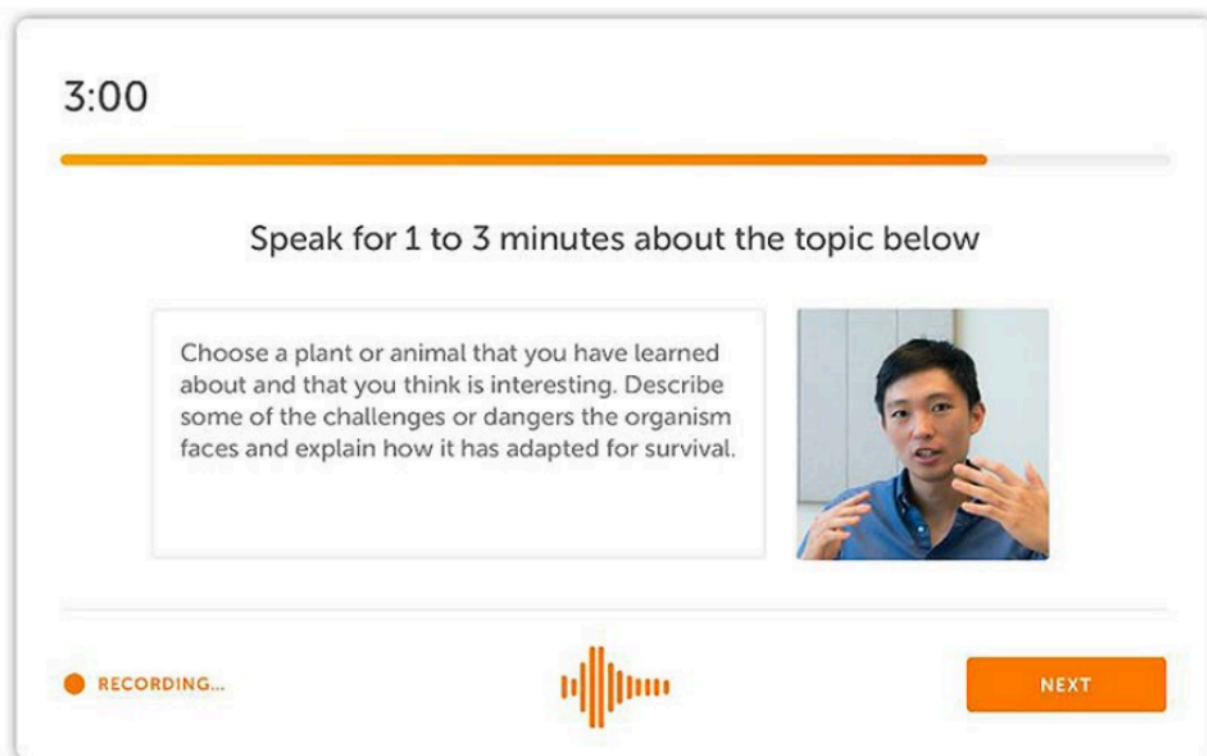


Рис.6. Приклад використання додатку Duolingo

Рольові ігри, які є способом виявити творчі здібності дитини під час гри, стали в нагоді при вивченні тем “Моя родина”, “Життя в майбутньому”, “Канікули” та інші. Граючи роль якогось персонажа, учень/учениця повинні імітувати дії і поведінку, яку вони могли спостерігати раніше в повсякденному житті. Учні 7-их класів мали змогу приміряти на себе різні ролі (мати, дитина, журналіст, турист тощо), а потім у процесі розігрування демонстрували, що саме вони розуміють під тією чи іншою роллю. Під час виконання подібних завдань, я зрозуміла, що рольові ігри допомагають учням активніше долучатися до певної справи, а також, розвивають їх соціальні

Після цього, учні мали по черзі відкривати будь-яку коробку, назвавши її номер. Коробка, яка відкрилась мала запитання, на яке учень давав відповідь або передавав слово комусь з своїх однокласників. Також, в цю гру ми грали під час вивчення теми “Канікули”, але учнів я об’єднувала в групи, переможці попадали на лідерборди і тоді діти були ще більш активні. Це допомогло розвивати їх командну роботу, вчитись співпрацювати один з одним.



Рис. 8. Приклад використання гри “Відкрий коробку”
на платформі “WordWall”

Ще одна дуже цікава гра “Stop the Bus”. Гра насправді дуже проста, проте дуже дієва. Перш за все, потрібно визначити 5 категорій, до прикладу: сім’я, спорт, школа, дім, професії. Потім, довільно обираємо літеру алфавіту. Після цього, учні повинні написати прийнами по одному слову, що починається на цю літеру, для кожної категорії. Той, хто впорається першим, вигукує “Stop the Bus” і інші учасники мають одразу відкласти олівці/ручки.

Останнім етапом цієї гри, зарахування, як балів тільки тих слів, що не

повторюються у інших учнів. Зазвичай, паралельно вмикався “Детектор шуму”, щоб діти керували своїми емоціями.

На початку уроку, для повторення раніше вивчених лексичних одиниць, досить часто використовувала “Draw a dictation”. Учнім не дуже подобається писати диктанти слів, але, якщо гейміфікувати цей процес, то і результати стають кращі, і дітям працювати цікавіше. Замість просто написання слів під диктовку викладача, спочатку діти малюють малюнок до слова, яке почули і після цього самостійно підписують кожен малюнок. Ця гра не займає багато часу на уроці і не потребує додаткової підготовки вчителем.

Елементи гейміфікації застосовувалися на кожному уроці, але також, використовувалися і у якості домашніх завдань. Наприклад, одним із домашніх завдань, при вивченні теми “Моя родина”, було повторення членів родини. За допомогою гри “Анаграма” (рис.9) учням це вдалось зробити швидко, цікаво і не нудно.



Рис.9. Приклад використання “Анаграми” на платформі “WordWall”

Іншим домашнім завданням, при повторенні теми “Прийменники”, було пройти вікторину (рис.10, 11), в якій учні мали обрати правильний прийменник. Таким чином повторили використання прийменників із



Рис. 10. Приклад використання гри “Вікторина”
на платформі “WordWall”



Рис. 11 Приклад використання гри “Вікторина”
на платформі “WordWall”

Наступна платформа, яку я впроваджувала в діяльності - це "Kahoot!", вважаю його, прекрасним помічником в повторенні лексики і граматики. Під час онлайн уроку досить важко утримувати увагу учнів при поясненні матеріалу, щоб не просто розказувати нову інформацію з презентацією, я використовувала "Kahoot!" і активізувала учнів невеликими паузами та цікавими питаннями по темі (рис.12). Квізи можна проходити, як індивідуально, так і в команді, також, можна створювати змагання, де за правильні відповіді та швидкість, учні отримують бали.

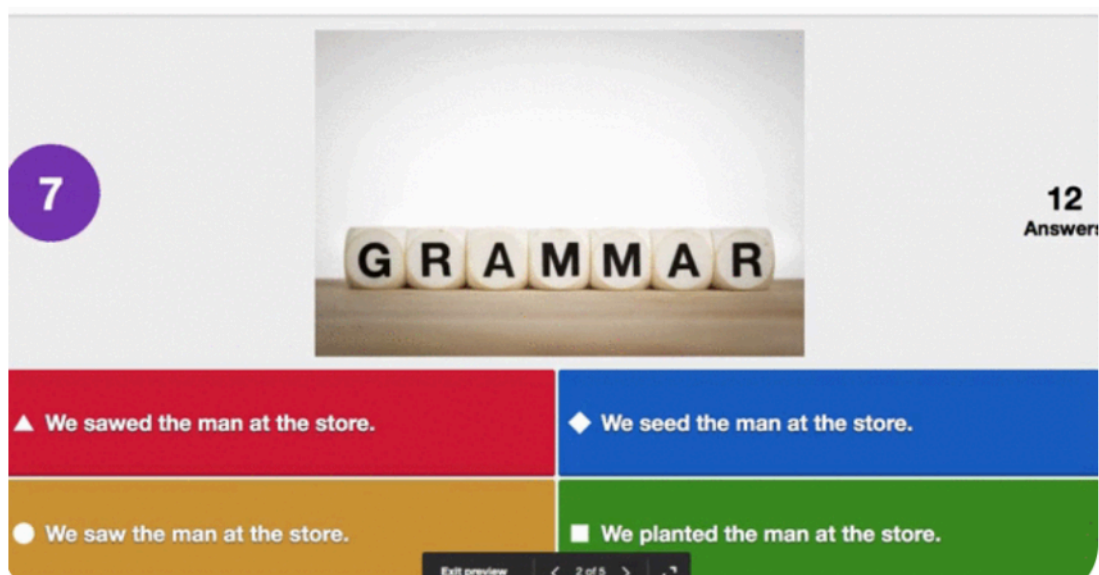


Рис.12. Приклад використання платформи "Kahoot!"

LearnEnglish Kids (British Council) - ще одна чудова платформа для вивчення англійської мови. Платформа має велику кількість безкоштовних навчальних пісень, відео, історій та активностей для дітей. При вивченні теми "Мій день", ми з учнями прослуховували пісні, читали тексти і за допомогою даної платформи складали розпорядок дня (рис.13).

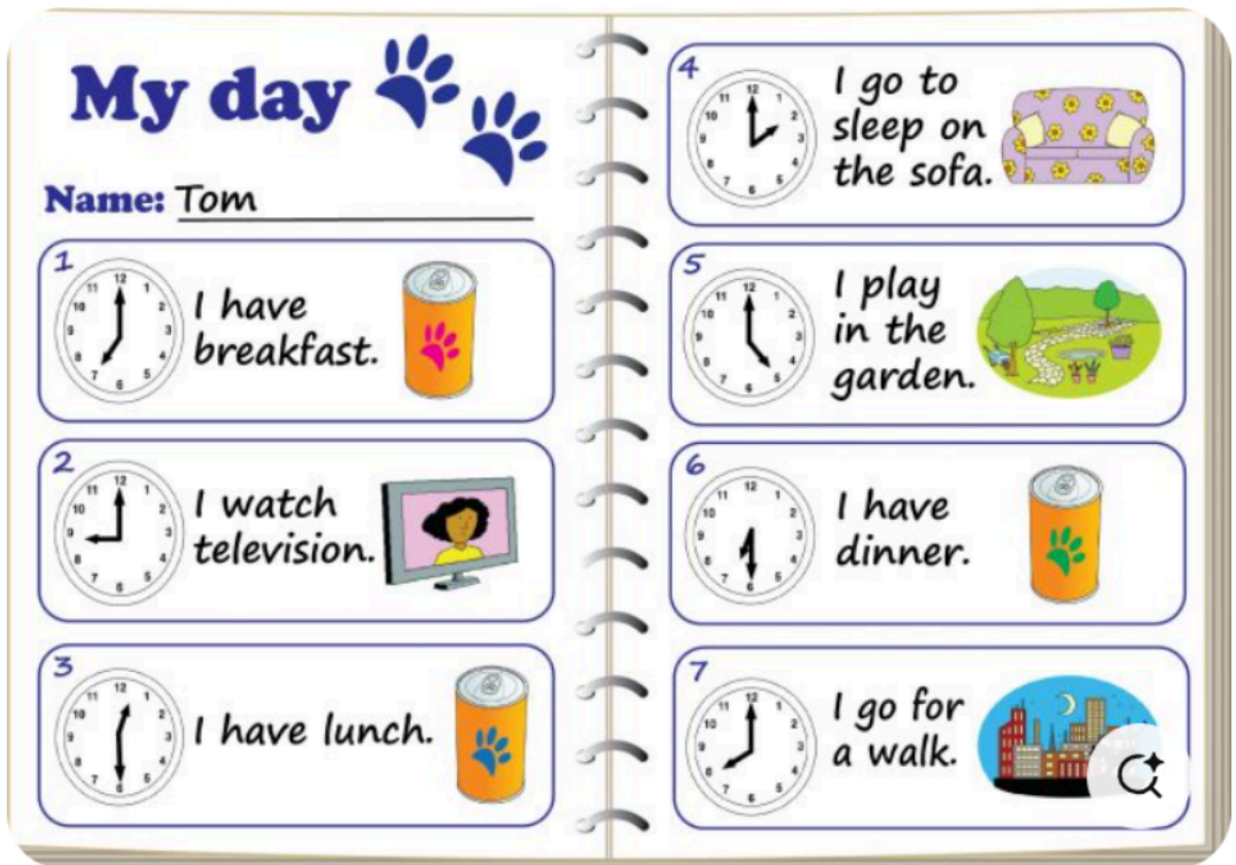


Рис. 13. Приклад використання платформи LearnEnglish Kids

Тому, з впевненістю можемо стверджувати, що гейміфікація заохочує учнів до виконання тих чи інших завдань, підвищує активність класу та урізноманітнює процес навчання.

2.3. Оцінка та інтерпретація результатів контрольного етапу експерименту

На контрольному етапі дослідження було проведено моніторингове дослідження, яке продемонструвало, як впроваджені методи та ігрові прийоми позитивно впливають на формування лексичної компетентності в

англійській мові. На контрольному етапі спостерігався такий розподіл рівнів сформованості лексичної компетентності учнів з англійської мови: високий

рівень показали 11 осіб (31%), середній рівень – 17 осіб (50%), початковий рівень – 6 осіб (19%).

Результати наведено в таблиці 4 та рисунках 14, 15.

Таблиця 4

Відсоткове співвідношення досягнутих рівнів знань школярів
за результатами контрольного етапу дослідження

Учасники експерименту	Загальна кількість учнів у класі	Рівні					
		Високий рівень, %	К-ть школярів	Середній рівень, %	К-ть школярів	Початковий рівень, %	К-ть школярів
7-А клас (ЕГ)	34	31%	11	50%	17	19%	6
7-Б клас (КГ)	30	26%	8	44%	13	30%	9

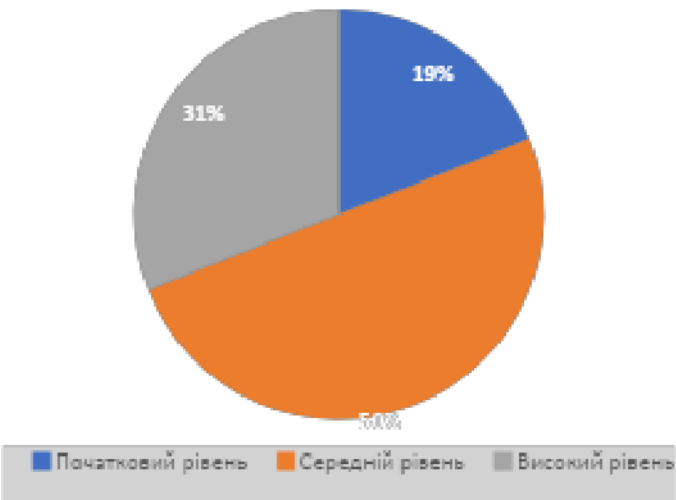


Рис. 14. Рівень сформованості лексичної компетентності учнів експериментальної групи за результатами контрольного етапу дослідження

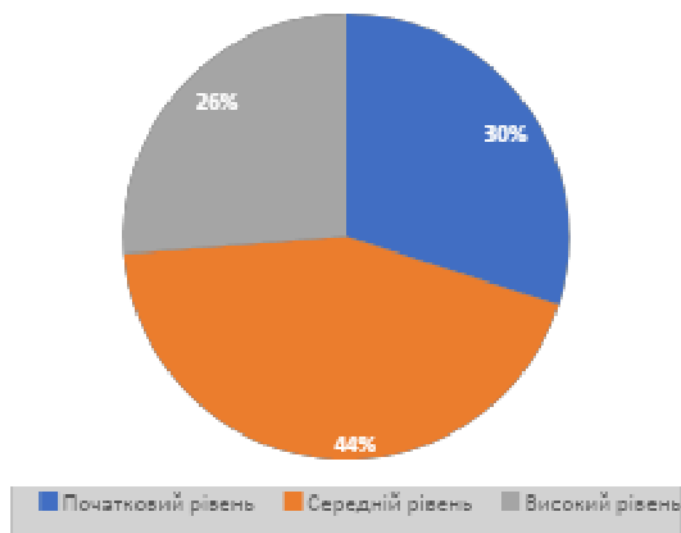


Рис. 15. Рівень сформованості лексичної компетентності учнів контрольної групи за результатами контрольного етапу дослідження

Отримані результати дозволили зробити наступні висновки. Зокрема, згідно з даними, високий рівень лексичної компетенції продемонстрували 10 учнів (31% від загальної кількості учнів), середній рівень спостерігався у 17 учнів (50%) і лише 6 осіб мали низький рівень компетентності (19%).

Важливо, що дослідження показали, що дітям набагато легше та цікавіше вивчати лексичний матеріал, якщо впроваджувати методи гейміфікації у навчальний процес. Результати експериментального дослідження були представлені у зведеній таблиці, яка відображає рівень сформованості лексичної компетенції семикласників на констатуючому та контрольному етапах.

Крім визначення рівня сформованості лексичних навичок, нами було також вирішено повторно провести анкетування серед учнів (Додаток В), яке дозволило б визначити рівень їхнього інтересу до навчального предмета, який виник після проведення формульовального етапу педагогічного експерименту.

Результати анкетування представлені в таблиці 5.

Таблиця 5

Рівень мотивації учнів до вивчення англійської мови на контрольному етапі дослідження

Учасники експерименту	Загальна кількість учнів у класі	Рівні					
		Високий рівень %	К-ть учнів	Середній рівень %	К-ть учнів	Низький рівень, %	К-ть учнів
7-А клас (ЕГ)	34	20%	7	65%	22	15%	5
7-Б клас (КГ)	30	17%	5	50%	15	33%	10

Аналіз результатів анкетування засвідчив, що в експериментальній групі рівень мотивації до вивчення англійської мови підвищився, зокрема відсоток учнів з низьким рівнем мотивації зменшився з 26% до 15%. В контрольній групі ж спостерігається навіть протилежна тенденція - збільшення кількості учнів з низьким рівнем з 26% до 33%.

Ці дані дозволяють зробити висновок, що рівень сформованості лексичної компетенції учнів середнього шкільного віку та якість їх знань значною мірою залежать від умілого використання вчителем методів гейміфікації. У ході досліджень було встановлено, що дітям набагато цікавіше вивчати лексичний матеріал за допомогою впроваджених методів гейміфікації та комп'ютерних навчальних програм.

Також виявилось, що найбільшою популярністю користуються ігрові прийоми з використанням сервісів:

“Wordwall”,

“Learning apps”,

“LearnEnglishKids”,

“Kahoot”,

Duolingo.

Документ підписаний за допомогою КЕП на ресурсі paperless.com.ua наступними особами: НАЗАРЕНКО АЛІНА СЕРГІЇВНА ФІЗИЧНА ОСОБА 23.12.2024 22:01 КАБАНЕЦЬ МАРІНА МИКОЛАЇВНА ФІЗИЧНА ОСОБА 23.12.2024 22:33

Таким чином, ефективність методики використання ігрових прийомів у процесі формування лексичної компетенції учнів з англійської мови

підтверджено якісними показниками на заключному етапі експериментального дослідження.

З огляду на це можна зробити висновок, що рівень сформованості лексичної компетентності учнів середнього шкільного віку та якість їх знань значною мірою залежить від умілого використання вчителем методів гейміфікації.

Таким чином, успішність висунутої гіпотези була підтверджена якісними показниками учнів на заключному етапі експериментального дослідження.

Ефективність методики використання впроваджених методів гейміфікації у формуванні лексичної компетенції з англійської мови було продемонстровано на всіх етапах експерименту, що свідчить про його перспективність.

Висновки до розділу 2

На констатувальному етапі дослідження було проведено визначення рівня лексичної компетенції семикласників. На цьому етапі спостерігали за активністю дітей на уроці, збирали первинні дані про рівень знання англійської мови, визначали шляхи вдосконалення лексичної компетенції.

Формувальний етап дослідження передбачав впровадження методів гейміфікації у процес вивчення англійської мови та оцінку їх впливу на рівень сформованості лексичної компетенції учнів.

З цією метою було проведено експериментальне дослідження з контрольною та експериментальною групами. Результати дослідження показали, що використання методів гейміфікації та ігрових прийомів у

вивченні англійської мови сприяє підвищенню рівня сформованості лексичної компетенції учнів.

Учні, які здобували освіту під час уроків з використанням методів гейміфікації, зокрема із застосуванням додатків Duolingo, Vonex платформ LearningApps, Padlet, Kahoot! показали кращі результати в засвоєнні нової лексики, розширенні словникового запасу та вмінні застосовувати набуту лексику в комунікативних ситуаціях.

Підсумовуючи, можемо стверджувати, що результати дослідження показують, що використання ігрових прийомів є ефективним засобом формування лексичної компетенції англійської мови.

Ігрові методи сприяють активізації учнів, підвищують мотивацію до вивчення лексики, створюють сприятливий контекст для запам'ятовування та вживання нових слів і фраз.

Тому їх використання в практиці навчання англійської мови рекомендовано для вдосконалення лексичних навичок учнів.

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

Впровадження методів гейміфікації є невід'ємною частиною освітнього процесу на уроках англійської мови в умовах Нової української школи.

Різні види дидактичних ігор сприяють залученню учнів у навчальний процес, стимулюють їх мотивацію та інтерес, сприяють активному використанню мови, а також, розвивають комунікативні навички, створюють сприятливу навчальну атмосферу, дають можливість учням відчувати успіх та мотивують продовжувати вивчення англійської мови.

Результати вивчення проблеми формування лексичної компетентності на уроках англійської мови в середній школі засобами ігрових прийомів дають підстави зробити наступні висновки.

Добре продумані ігри, в які можна грати різними способами, з використанням різних носіїв та платформ, можуть залучити учнів так, як це можуть зробити деякі інші методи.

Ігри можуть набувати форми гри слів, мовної гри, оповідальної та рольової гри. Цифрові ігри можуть бути чудовим джерелом автентичних текстів, а також засобом розвитку умінь роботи в команді та формування навичок аудіювання та говоріння.

При цьому навіть мінімум мовного матеріалу у грі дозволить учням проявити творчий підхід та генерувати свої власні ідеї. Грамотно та ретельно спланована система гейміфікації дає гарні результати у процесі навчання іноземних мов.

Однак, щоб уникнути можливих негативних наслідків, вчитель має вміти поєднувати гейміфікацію з іншими технологіями.

1. На основі аналізу літератури встановлено, що гейміфікація – це використання ігрових практик та механізмів у неігровому контексті для залучення користувачів до вирішення проблем. Лексична компетентність – це здатність людини до коректного оформлення своїх висловлювань і розуміння мовлення інших, яка базується на

складній і динамічній взаємодії відповідних навичок, знань і лексичної усвідомленості.

У початковій та середній ланці (1–9 класи) важливо сформувати базові лексичні навички, необхідні для подальшого розвитку іншомовної комунікативної компетентності в старшій школі. Рівень володіння іноземною мовою на кінець сьомого класу згідно чинної програми має відповідати рівню A2 за “Загальноєвропейськими Рекомендаціями з мовної освіти: вивчення, викладання, оцінювання”.

2. З’ясовано, що у процесі оволодіння іншомовною лексичною компетентністю виділяють етап ознайомлення учнів з новими лексичними одиницями та етап автоматизації дій учнів з новими лексичними одиницями.

На етапі ознайомлення учнів з новими лексичними одиницями відбувається формування знань про лексичну систему англійської мови, правил користування нею, семантизація лексичними одиницями, демонстрація особливостей їх використання. Етап автоматизації дій учнів з новими лексичними одиницями включає формування навичок та відбувається спочатку на рівні словоформи, вільного словосполучення, фрази/речення, а потім на рівні понадфрази (діалогічної або монологічної єдності), мінітексту, а згодом і тексту. На всіх цих етапах є можливим, доцільним та на мою думку, необхідним, впровадження методів гейміфікації.

3. На уроках англійської мови в середній школі доцільним є використання методів гейміфікації, яка полягає у внесенні аспектів гейм-дизайну у процес навчання. До цього входять такі функції як:

- отримання значків

використання систем балів

Документ підписаний за допомогою КЕГ на ресурсі e-signatures.com.ua наступними особами: НАЗАРЕНКО АЛІНА СЕРГІЙВНА ФІЗИЧНА ОСОБА 23.12.2024 22:01, КАБАНЕЦЬ МАРИНА МИКОЛАЇВНА ФІЗИЧНА ОСОБА 23.12.2024 22:33

- 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”),
- вікторини, складання і розгадування кросвордів, ребусів, анаграм, для організації яких можна використовувати комп’ютерні навчальні програми та сучасні Інтернет-сервіси.

Лексичні ігри можуть бути рухливими, проводитися як індивідуально, так і в парах, групах та командах.

4. Здійснено аналіз ролі методів гейміфікації у процесі формування англомовної лексичної компетентності. Виявлено, що лексичні ігри з використанням гейміфікації, наприклад, розділити гру на рівні з різним ступенем складності або вигадати цікаву історію, в яку вплетені лексичні завдання, дають можливість багаторазово повторювати нову лексику, вводити її у власне мовлення, використовувати у відповідях на запитання, під час вивчення віршів, переказів, бесід або ігор. Лексичні ігри полегшують процес запам’ятовування нової лексики, роблять його цікавим.
5. Підтверджено у ході експериментального дослідження висунуту гіпотезу, доведено, що впровадження методів гейміфікації у процес навчання англійської мови забезпечило позитивні зміни у рівнях сформованості лексичних навичок та мотивації учнів до вивчення англійської мови. Було виявлено, що рівень сформованості лексичної компетентності учнів підвищився, зменшилась кількість дітей з низьким рівнем сформованості лексичної компетентності, що свідчить про ефективність використаних методів гейміфікації.

Результати дослідження також підтвердили, що ігрові методи

сприяють створенню позитивної атмосфери в класі та забезпечують більш ефективну співпрацю між вчителями та учнями, а також між

самими учнями, заохочують до взаємодії та підвищують інтерес до вивчення англійської мови

6. Розроблено рекомендації для вчителів щодо використання елементів гейміфікації у навчанні англійській мові, які передбачають ознайомлення вчителів з можливостями включення елементів гейміфікації у навчальний процес та усвідомлення ними наступних провідних положень:

- Використання методів гейміфікації в навчанні англійської мови може бути ефективним інструментом для залучення учнів та покращення їхнього мовного рівня.
- Використання гейміфікації на уроках англійської мови може покращити якість навчання, зробити процес більш привабливим та зацікавити учнів.
- Дотримуючись рекомендацій (див. Додаток Б), можна створити стимулюючий та продуктивний навчальний досвід для класу. Висновки щодо використання методів гейміфікації на уроках англійської мови в навчанні в Новій українській школі свідчать про значущий позитивний вплив цього педагогічного інструменту на навчання та розвиток учнів.
- Гейміфікація сприяє підвищенню мотивації учнів до вивчення англійської мови, створює інтерактивне та захоплююче навчальне середовище, покращує мовні навички та розвиває чотири основні навички мовлення. Також вона стимулює конкурентний дусі, сприяючи покращенню академічної успішності учнів.
- Використання гейміфікації вимагає від вчителів ретельного планування та усвідомлення технічних, психологічних та методичних аспектів, але при правильному підході воно може

зробити процес навчання цікавим та результативним.

- Гейміфікація є сучасним і дієвим інструментом для підвищення якості навчання англійської мови, і вона може знайти своє

застосування в Новій українській школі для стимулювання навчання та розвитку учнів.

- На уроках англійської мови, гейміфікація може стати потужним інструментом для підвищення мотивації учнів, створення інтерактивного та захоплюючого навчального середовища, а також поліпшення мовного рівня.
- Ігри стимулюють активну участь учнів у освітньому процесі, підвищують мотивацію та інтерес до вивчення англійської мови, допомагають учням запам'ятовувати нові слова та вирази, розширювати словниковий запас та розвивати комунікативні навички.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Безчотнікова А.О. Відеоігри в системі соціальних комунікацій: дис. ... канд. соціол. наук: 7.00.01 / Маріупольський держ. ун-т. Маріуполь, 2018.
2. Біленька Ю.О. Гейміфікація у процесі вивчення англійської мови. Іноземна мова у професійній підготовці спеціалістів: проблеми та стратегії: збірник тез доповідей VI міжнар. наук.-практ. Інтернет-конф., м. Кропивницький, 21 лютого 2022 р. С. 296-299.
3. Божович Л. Теорія розвитку особистості. 2016. [Електронний ресурс] URL: <https://studfile.net/preview/6383106/page:18/> (дата звернення: 18.11.2024).
4. Бугайчук К.Л. Гейміфікація у навчанні: сутність, переваги. Дистанційна освіта України 2015: збірник матеріалів Міжнар. наук.-практ. конф. Харків: ХАДІ, 2015. С. 46-49.
5. Виготський С. Культурно-історична концепція С. Виготського. 2016. [Електронний ресурс] URL: <https://studfile.net/preview/6383106/page:15/#23> (дата звернення: 23.11.2024).
6. Волик Н.С. Гейміфікація в освітньому процесі. 2019. URL: https://www.researchgate.net/publication/343495032_Gejmifikacia_v_osv_itynomu_procesi (дата звернення: 16.11.2024).
7. Володимир Щербина. Топ 10 прикладів гейміфікації (перетворення у гру) в освіті, які змінять наше майбутнє. 2014. [Електронний ресурс] URL: <https://www.ar25.org/article/top-10-prykladiv-geymifikaciyi-peretvorenniy-a-u-gru-v-osviti-yaki-zminyat-nashe-maybutnye> (дата звернення: 20.11.2024).
8. Галацин, К. Гейміфікація як метод оптимізації викладання англійської мови студентам технічних спеціальностей / Катерина

- Галацин // Актуальні питання гуманітарних наук: міжвузівський збірник наукових праць молодих вчених Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка. – Дрогобич: Видавничий дім “Тельветика”, 2020. – Вип. 27. – Том 1. – С. 246-251.
9. Галацин К.О., Хом’як А.П. Інтерактивні технології формування комунікативної культури майбутніх фахівців на заняттях з англійської мови: навчальний посібник. Луцьк, 2019. 128 с.
 10. Гейміфікація: короткий курс (фрагменти лекцій Кевина Вербаха від учасників он-лайн курсу на Coursera): URL: <http://lrpg.ru/post/92714618092#.VIIqDtKsV6j> (дата звернення: 23.11.2024).
 11. Горелов В. Гейміфікація навчання / Віталій Горелов, Даріуш Саля. Інформаційні технології та комп’ютерне моделювання: матеріали Міжнар. наук.-практ. конф., 15–17 трав. 2017 р., Івано-Франківськ / Прикарпат. нац. ун-т ім. Василя Стефаника [та ін.]. Івано-Франківськ, 2017. С. 136–139.
 12. Гунько Т.В. Гейміфікація як мотиваційна стратегія у викладанні іноземної мови. Інтелектуальна та емоційна складові навчання іноземних мов: новітні тенденції і завдання для вищої школи: матеріали Міжнар. наук.- практ. конф., 5 червня. 2015. Київ: НАУ, 2015. С. 41-45.
 13. Даніель Х. Пінк. Драйв. Дивовижна правда про те, що насправді нас мотивує. Вид-во Canongate Books, 2018. 208 с.
 14. Дідякова О. Гра як інструмент: що таке гейміфікація? [Електронний ресурс] URL: <https://mistosite.org.ua/articles/hra-iak-instrumentshcho-take-heimifikatsii> (дата звернення: 15.11.2024).
 15. Добровільська Н., Копчик К. Smart-освіта: як новітня освітня парадигма. Smart-освіта: ресурси та перспективи: матеріали II

- Міжнар. наук.-метод. конф., 23 листопада. 2016 р. Київ: Київ. нац. торг.-екон. ун-т, 2016. С. 40-43.
16. Добровольська Н., Копняк К. Smart-освіта: як новітня освітня парадигма. Smart-освіта: ресурси та перспективи: матеріали II Міжнар. наук.-метод. конф., 23 листопада. 2016 р. Київ: Київ. нац. торг.-екон. ун-т, 2016. С. 47-54.
 17. Дьоміна І. Як навчання на основі ігор розвиває навички 21-го століття. НУШ: Нова українська школа. 2018. [Електронний ресурс] URL: <https://nus.org.ua/view/yak-navchannya-na-osnovi-igor-rozvyva-navychky-21-go-stolittya/> (дата звернення: 28.11.2024).
 18. Ельконін Д.Б. Концепція Д.Б. Ельконіна. 2016. [Електронний ресурс] URL: <https://studfile.net/preview/6383106/page:17/> (дата звернення: 19.11.2024).
 19. Жан-Жак Руссо “Еміль, або Про виховання”. 2016. [Електронний ресурс] URL: <https://studfile.net/preview/5110583/page:3/> (дата звернення 16.11.2024).
 20. Живець І. Використання гейміфікації на уроках англійської мови в умовах онлайн-навчання в НУШ. 2023. [Електронний ресурс] URL: naurok.com.ua/stattya-vikoristannya-geymifikaci-na-urokah-angliysko-movi-v-umovah-onlayn-navchannya-v-noviy-ukra-nskiy-shkoli-365158.html (дата звернення: 18.11.2024).
 21. Качан Б.М. Гейміфікація в системі новітніх технологій навчання іншомовної компетентності студентів медичних вищих навчальних закладів. Народна освіта. 2017. № 2 (32). [Електронний ресурс]. URL: https://www.narodnaosvita.kiev.ua/page_id=4865.
 22. Команда HURMA. Кейси з гейміфікації: як залучають у світових компаніях. 2020. [Електронний ресурс] URL: <https://hurma.work/blog/kejsi-z-gejmifikaczii-yak-zaluchayut-u-svitovih-kompaniyah/> (дата звернення: 26.11.2024).

23. Молодь та Олімпійський рух. Київ. 2021. [Електронний ресурс] URL: https://uni-sport.edu.ua/sites/default/files/konferencya/molod_xiv_zbirnyk_traven_2021.pdf (дата звернення: 27.11.2024).
24. Про Концепцію реалізації державної політики у сфері реформування загальної середньої освіти “Нова українська школа” на період до 2029 року: розпорядження КМУ від 14.12.2016 року № 988-р.
25. Крутій В.А. Активізація навчальної діяльності молодших школярів у процесі використання дидактичних ігор / В. А. Крутій. – Автореф. дис... канд. пед. н. – 13.00.09 – теорія навчання. Інститут педагогіки АПН України. Київ, 2001. 27 с.
26. Надія Фіголь. Гейміфікація в навчальному процесі. 2018. [Електронний ресурс] URL: <https://ttdruk.vpi.kpi.ua/article/view/202000> (дата звернення: 23.11.2024).
27. Розбудова єдиного відкритого інформаційного простору освіти впродовж життя. Матеріали 3-го Міжнародного науково-практичного WEB-форуму. Київ, 2021. [Електронний ресурс] URL: <https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/730331/2/ZbForumSOIS-2021.pdf> (дата звернення: 21.11.2024).
28. Освітненьська версія Minecraft. [Електронний ресурс] URL: https://minecraft.fandom.com/uk/wiki/Minecraft_Education (дата звернення: 26.11.2024).
29. Петренко Л.В. Стаття “Застосування гейміфікації у навчанні”. 2020. [Електронний ресурс] URL: <https://naurok.com.ua/stattya-zastosuvannya-geymifikaci-u-navchanni-141251.html> (дата звернення: 24.11.2024).
30. Пришляк О.В. Гейміфікація в електронному навчанні як спосіб підвищення пізнавальної активності учнів на уроках мови та літератури. ХІІІ Хмурівські читання: обласна наук. практ. ін. конф., 2017. [Електронний ресурс] URL:

<http://timso.koippo.kr.ua/hmura13/pryshlyak-olena-viktorivna-hejmifikatsiya>. (дата звернення: 22.11.2024)

31. Пришляк О.В. Гейміфікація в електронному навчанні як спосіб підвищення пізнавальної активності учнів на уроках мови та літератури. XIII Хмурівські читання: обласна наук.-практ. ін.-конф., 2017. [Електронний ресурс] URL: <http://timso.koippo.kr.ua/hmura13/pryshlyak-olena-viktorivna-hejmifikatsiya>. (дата звернення: 22.11.2024)
32. Піаже Ж. Психологія інтелекту. 1950. 280 с.
33. Психосексуальна теорія Зігмунда Фрейда. 2022. [Електронний ресурс] URL: <https://bit.ly/4foGqat> (дата звернення: 21.11.2024).
34. Саламанська декларація та рамки дій щодо освіти осіб з особливими освітніми потребами, прийнята Всесвітньою конференцією щодо освіти осіб з особливими освітніми потребами: доступ і якість. [Електронний ресурс] URL: https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/995_001-94#Text (дата звернення: 23.11.2024).
35. Сергєєва Л. Гейміфікація: ігрові механіки у мотивації персоналу. / Л. Сергєєва. [Електронний ресурс] URL: http://umo.edu.ua/images/content/nashi_vydanya/metod_upr_osvit/v_15/14.pdf (дата звернення: 24.11.2024).
36. Психологічна характеристика особистості сучасного підлітка за Фельдштейном. 2016 [Електронний ресурс] URL: <https://studfile.net/preview/5720838/page:2/> (дата звернення: 23.11.2024).
37. Класичні дослідження підліткового віку в першій половині XX ст. за С. Холлом. [Електронний ресурс] URL: https://stud.com.ua/52777/psihologiya/klasichni_doslidzhenniya_pidlitkovo_go_viku_pershiy_polovini#google_vignette (дата звернення: 24.11.2024).

38. Ткаченко О. Гейміфікація освіти: формальний і неформальний простір / О. Ткаченко // Актуальні питання гуманітарних наук. – 2015. – № 11. – С. 303-309.
39. Типи гравців. [Електронний ресурс] URL: <https://eab.com.ua/yrok-4-tipi-gravciv> (дата звернення: 22.11.2024).
40. Чепіль М., Дудник Н. Педагогіка Марії Монтесорі : навч-метод. посіб. Київ : “Слово”, 2017. 314 с.
41. Шайгородський Ю. Криза підліткового віку як процес переоцінки цінностей. Соціальна психологія, 2009. [Електронний ресурс] URL: <https://bit.ly/3DvAS0l> (дата звернення: 22.11.2024)
42. Шевчук С.С. Сучасні освітні технології у професійній підготовці кваліфікованих робітників: навч-метод. посіб. Біла Церква, 2022 [Електронний ресурс] URL: <https://bit.ly/3DlNqri> (дата звернення: 23.11.2024).
43. BUKI. [Електронний ресурс] URL: https://buki.com.ua/?utm_source=google&utm_medium=cpc&utm_campaign=SER_BUKI_UA_Brand&utm_content=&utm_term=%D1%81%D0%B0%D0%B9%D1%82%20%D0%B1%D1%83%D0%BA%D1%96&gclid=Cj0KCQiAvP-6BhDyARIsAJ3uv7adhGcGbZv-175YXgRsb2D5CId92sp8NujqFMDmQyfC75FxpDp0PzMaAtQ4EALw_wcB (дата звернення: 23.11.2024).
44. Duolingo. [Електронний ресурс] URL: [Найкращий у світі спосіб вивчити англійську мову - Duolingo](#) (дата звернення 16.11.2024).
45. Deterding, S., Khaled, R., Nacke, L.E. & Dixon, D. Gamification: Toward a Definition. Vancouver: Gamification Workshop Proceedings. [Електронний ресурс]. URL: <https://openedu.kubg.edu.ua/journal/index.php/openedu/article/download/230/pd/1167> (дата звернення: 23.11.2024)
46. Groh, F. Gamification: State of the Art Definition and Utilization in Proceedings of the 4th Seminar on Research Trends in Media Informatics

Institute of Media Informatics. Institute of Media Informatics Ulm University, 2012, p.39-47.

47. Hidi & Renninger, 2006; Rotgans & Schmidt, 2011. [Електронний ресурс]. URL: https://www.researchgate.net/publication/223486832_Situational_interest_and_academic_achievement_in_the_active-learning_classroom (дата звернення: 18.11.2024).
48. Jane McGonigal “Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World” Book. [Електронний ресурс]. URL: https://hci.stanford.edu/courses/cs047n/readings/Reality_is_Broken.pdf (дата звернення: 17.11.2024)
49. Kapp K., Blair L., Mesh R. The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook: Ideas into Practice.-San Francisco: Wiley, 2013.-480p.
50. Kevin Werbach. Dan Hunter “Gamification: Designing for Motivation”, book, 2012
51. Learningapps. [Електронний ресурс]. URL: <https://learningapps.org/>. (дата звернення: 18.11.2024).
52. Quizlet. [Електронний ресурс] URL: <https://www.bing.com/ck/a?!&&p=c8e12642830f739c2efd02aee76697275c36b7f8e75dd7d207caa99a27cfbf30JmltdHM9MTczNDMwNzIwMA&ptn=3&ver=2&hsh=4&fclid=2d687ace-05b8-6eed-2758-6ee504fa6f5f&p sq=quizlet&u=a1aHR0cHM6Ly9xdWl6bGV0LmNvbS8&ntb=1> (дата звернення: 18.11.2024).
53. Project INTERACT [Електронний ресурс] URL: <https://upwr.edu.pl/en/research/projects/polish-national-agency-for-academic-exchange/interact-20> (дата звернення: 20.11.2024).
54. Salen, K., and Zimmerman E. (2003) Rules of Play: Game Design Fundamentals. Cambridge: MIT Press, 688 pp. URL: <https://dokumen.pub/game-design-workshop-a-playcentric-approach-to-creating-innovative-games-2nbsped-9780240809748-2007040857.html>

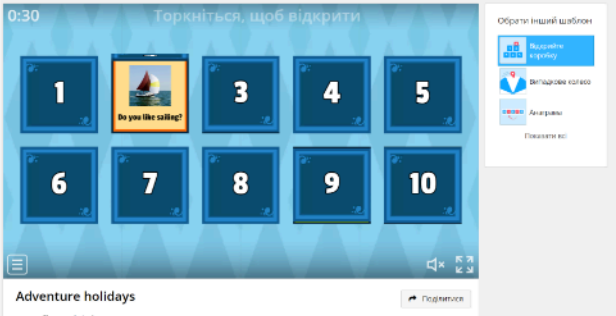
55. Shortt M., Tilak S., Kuznetcova I., Martens B., Akinkuolie B. (2021). Gamification in mobile-assisted language learning: A systematic review of Duolingo literature from public release of 2012 to early 2020. Comput. Assist. Lang. Learn. -38p.
56. Voxmate. [Електронний ресурс]. URL: <https://voxmate.com/>

ДОДАТКИ

Додаток А

Онлайн сервіси, які доцільно впроваджувати, як методи гейміфікації з англійської мови

Назва вправи	Опис та приклад
Duolingo school	Даний застосунок допомагає слідкувати вчителю за прогресом кожного учня. Таким чином, можна відслідковувати, які ігри допомагають розвитку всіх видів діяльності: читання, говоріння, письмо, аудіювання. 
Learningapps	Найрізноманітніші вправи й ігри зібрані у Learningapps. Особливо багато лексичних вправ, які допомогать краще засвоїти слова, наприклад на тему: School, Family, Great Britain та інше. 
LearnEnglish Kids British Council	Щоразу, кожного уроку я намагаюсь вдосконалювати їх, застосовувати різні, цікаві методи гейміфікації, тому часто надаю перевагу британським іграм, вони допомагають учням засвоїти різні навички, особливо лексичні та граматичні. 

Wordwall	Найчастіше я використовую Wordwall, 35 різних видів створення вправ. Для впровадження методів гейміфікації саме лексичного засвоєння, я використовувала Cards, Ballon pop, Gameshow quiz, spin the wheel. На малюнку нижче вказан приклад моєї гри на засвоєння дітьми слів до Holidays. 
Quizlet	Quizlet - це не тільки ігри з картками, а ще й можливість закріпити знання за допомогою тесту, сполучання, та вивчення. 

Додаток Б

Рекомендації щодо впровадження гейміфікації на уроках англійської мови

1. Збалансуйте гру та навчання:

- Важливо, щоб гра служила освітнім цілям. Забезпечте баланс між веселим та інтерактивним аспектом гейміфікації та навчанням мови.

2. Використовуйте різноманітні інструменти гейміфікації:

- Ви можете використовувати онлайн-платформи, додатки, настільні ігри, рольові ігри, групові завдання тощо. Різноманітність методів робить уроки цікавішими.

3. Розробіть систему нагород та досягнень:

- Створіть систему балів, значків або віртуальних винагород, які учні можуть заробити за досягнення на уроці. Це стимулює їхню мотивацію.

4. Плануйте завдання, спрямовані на розвиток навичок:

- Ваші гейміфіковані активності мають сприяти розвитку чотирьох навичок - читання, письма, аудіювання та говоріння. Впевніться, що ваші завдання включають в себе ці аспекти.

5. Залучайте всіх учнів:

- Створіть завдання, які дають можливість кожному учневі брати активну участь та відчувати себе важливим на уроці.

6. Знайомте учнів із правилами гри:

- Поясніть учням правила гри чітко та зрозуміло перед початком уроку. Це допоможе уникнути непорозумінь та конфліктів.

7. Відстежуйте прогрес та надавайте зворотний зв'язок:

Документ підписаний за допомогою КЕП на ресурсі paperless.com.ua наступними особами: НАЗАРЕНКО АЛІНА СЕРГІЙВНА ФІЗИЧНА ОСОБА 23.12.2024 22:01, КАБАНЕЦЬ МАРИНА МИКОЛАЇВНА ФІЗИЧНА ОСОБА 23.12.2024 22:33

- Моніторьте, як учні взаємодіють з завданнями та надайте їм конструктивний фідбек для покращення.

8. Робіть уроки цікавими та різноманітними:

- Змінюйте формати гейміфікованих активностей, щоб уроки були цікавими та веселими.

9. Давайте можливість учням впливати на гру:

- Запитайте учнів, які гейміфіковані активності їм більше подобаються та які ще б вони хотіли випробувати.

10. Вдосконалюйте свої навички:

- Постійно вдосконалюйте свої навички в гейміфікації та вивчайте нові інструменти та методи, щоб зробити ваші уроки ще кращими.

Додаток В

Тест “Чи подобається мені англійська”?

Інструкція: Прочитай запитання. Із запропонованих варіантів відповідей вибери один, який є найбільш підходящим для тебе.

1. Вранці я прокидаюся з думкою:

- а) я радий, що сьогодні у школі буде урок англійської мови;
- б) я радий, що сьогодні не можна йти на урок англійської;
- в) я захворів і не піду до школи, тобто. я не отримаю погану позначку з англійської мови.

2. Я приходжу до школи для того, щоб:

- а) дізнатися про щось нове;
- б) поспілкуватися зі своїми друзями;
- в) розвинути власні вміння і навички в різних областях.

3. Домашнє завдання з англійської мови я роблю так:

- а) повністю самостійно;
- б) звертаюся за допомогою до батьків або старших братів/сестер;
- в) під контролем своїх батьків;
- г) періодично;
- д) ніколи.

4. Для того, щоб отримувати хороші позначки з англійської мови, потрібно:

- а) мати інтерес до досліджуваного предмета;
- б) мати здібності до предмета, що вивчається;
- в) добре працювати на заняттях;
- г) перебувати у добрих стосунках з учителем;
- д) вміти списувати перевірочні роботи.

5. Коли я отримую погану позначку з англійської мови, то:

- а) працю виправити її;
- б) прагну виправити її на наступному занятті;
- в) прагну виправити її найближчим часом;

г) нічого не намагаюся робити.

6. Яка причина отримання незадовільних оцінок на уроці англійської мови?

- а) прояв лінощів;
- б) відволікання на друзів, телевізор, інтернет;
- в) нестача часу;
- г) нерозуміння предмета.

7. У чому причини нестачі часу для виконання домашнього завдання з англійської мови?

- а) тривалі ігри на вулиці та вдома;
- б) заняття у спортивній секції чи гуртку;
- в) невміння планувати час;
- г) довгий перегляд телевізора, сидіння в Інтернеті;
- д) повільне виконання уроків.

8. Якщо мені потрібна додаткова інформація для того, щоб виконати завдання з англійської мови, я:

- а) шукаю її в бібліотеці та в мережі Інтернет;
- б) звертаюся за допомогою до вчителя;
- в) не займаюся пошуком інформації.

9. На уроці англійської мови я почуваюся:

- а) абсолютно вільно та впевнено;
- б) дещо скуто і затиснуто;
- в) мені дуже нудно на заняттях.

10. Для того, щоб заняття з англійської мови проходили з користю, потрібно:

- а) щоб учитель цікаво організовував їх;
- б) необхідно самим учням докладати своїх зусиль;
- в) необхідно проводити різноманітні позакласні заходи.

1. А-3; Б-2; В-1.
2. А-3; Б-2; В-1.
3. А-3; Б-2; В-2; Г-1; Д-1.
4. А-3; Б-2; В-3; Г-1; Д-1.
5. А-3; Б-2; В-2; Г-1.
6. А-1; Б-2; В-3; Г-3.
7. А-1; Б-3; В-2; Г-1; Д-3.
8. А-3; Б-2; В-1.
9. А-3; Б-2; В-1.
10. А-3; Б-2; В-1.

Інтерпретація результатів анкетування

1-12 балів - рівень мотивації до вивчення іноземної мови - низький. Яскраво виражена мотивація на невдачу. Учень/учениця вважає для себе більш важливим уникнути будь-якої неприємності, проблеми, ніж спробувати досягти певного результату в вивченні мови.

13-24 бали - рівень мотивації до вивчення іноземної мови - середній. Мотиваційний полюс яскраво не виражений, проте той, хто набрав 13-19 балів, може вважатися таким, що має тенденцію до уникнення невдачі, а 20-24 - схильний до вияву тенденції до досягнення успіху.

25-35 балів - рівень мотивації до вивчення іноземної мови - високий. Яскраво виражена мотивація на успіх, прагнення до досягнень, цілеспрямованість при вивченні англійської мови.