

УДК 821:378

DOI <https://doi.org/10.31392/NPU-nc.series5.2022.spec.2.06>

Мартинець А. М., Чередник Т. П.

ГЕЙМІФІКАЦІЯ ЯК АСПЕКТ ЄВРООСВІТИ ТА ЇЇ ЗАСТОСУВАННЯ НА УРОКАХ ЗАРУБІЖНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

Стаття присвячена проблемі середньої освіти загалом та новітнім підходам (гейміфікації) у викладанні зарубіжної літератури зокрема. У підготовленому матеріалі проаналізовано міркування європейських, американських та вітчизняних науковців щодо гейміфікації, зроблено низку припущень та представлено результати експериментального спостереження щодо використання елементів гейміфікації на уроках зарубіжної літератури в українській школі. Достеменно відомо, що гейміфікація стала одним з ефективних засобів організації та реалізації освітнього процесу в багатьох європейських освітніх просторах. Обставини, зумовлені ковідною ситуацією та війною, змусили освітян шукати і, відповідно, запозичити найактуальніший європейський досвід, який дав би змогу утримувати увагу учнів у дистанційному форматі навчання та допомагав їм здобувати нові знання. Метою статті стало донесення до широкого кола зацікавлених осіб інформації щодо можливостей використання прийомів гейміфікації на уроках зарубіжної літератури як в онлайн-, так і в офлайн-форматі.

Як окремі прийоми у статті описані елементи гейміфікації, серед яких “кольоровий квест”, “мозковий штурм”, “віртуальний квест” тощо, вказані їхня ефективність та можливості реалізації. Окрім того, звернено увагу на важливість мотивації, яка є основою гейміфікації і допомагає вчителю подати, закріпити та перевірити матеріал, а учневі – із цікавістю його засвоїти.

Сформульовано висновок: використання елементів гейміфікації на уроках зарубіжної літератури дає змогу не тільки підвищувати зацікавленість учнів предметом вивчення, але і сформувати стійку мотивацію у пізнанні матеріалу та соціальній взаємодії з однолітками. Гейміфікація сприяє активізації пізнавальної діяльності, чого не завжди вистачає під час використання традиційних форм роботи на уроках як в онлайн-, так і в офлайн-навчанні.

Ключові слова: європейський освітній простір, гейміфікація, ігрові підходи, навчання, урок зарубіжної літератури, квест, мотивація, знання.

Спіраючись на досягнення європейських країн, освітяни України не тільки намагаються запозичити кращий досвід для роботи, але й, отримавши певну інформацію, інтегруватися в європейський освітній простір. Зокрема, таким досвідом стала інформація, якою кілька років тому поділився Марчін Скрабко у рамках роботи Літньої школи для працівників видавничого сектора [10], розповівши, як у Польщі та Фінляндії за допомогою гри прищеплюють дітям любов до книги і читання.

Сучасна освіта в Україні уже кілька років перебуває у край важкому становищі, зумовленому абсолютно об'єктивними факторами, зокрема ковідною пандемією та війною.

У такій ситуації вчителям непросто утримувати увагу учнів, які почасти стали розгубленими, почасти наляканими, а почасти просто байдужими від обставин, в яких опинилися. Дистанційна форма навчання чітко виокремила дві групи учасників навчального процесу, які існували завжди, але в офлайн-форматі вони вміль “розчинитися” в колі однокласників. Це невеличка група школярів, які хочуть і можуть навчатися і для яких навчання/самозростання має сенс, та доволі велика група учнів, для яких навчання – це просто згаяний час, що не має жодного значення. До учнів другої групи примикають ті діти, які просто не можуть навчатися з огляду на індивідуальні фізіологічні особливості і для яких, скоріш за все, знання було б зручніше здобувати в особливих закладах зі спеціально підготовленими для цього фахівцями.

У такій ситуації постала гостра необхідність пошуку можливостей впливати на школярів обох груп, даючи їм змогу здобувати максимум/мінімум необхідних для подальшого навчання знань та навичок. Для донесення інформації до слухача й отримання зворотного зв'язку в непростому онлайн-форматі вчитель звертається до усіх можливих інноваційних форм навчання. Якими б привабливими й затребуваними не видавалися нині інноваційні цифрові технології, бо саме на них побудовано навчання в онлайн-форматі, пальму першості в налагодженні стосунків, донесенні інформації, закріпленні знань та контрольній перевірці засвоєного матеріалу продовжують утримувати ігрові методики. І це має пояснення, адже, попри усю серйозність поставлених завдань щодо здобуття знань, навчатися легше через гру, яка стирає грані, як вікові, так і соціальні.

Завданням вчителя на сучасному етапі розвитку освіти є не тільки власне передача навчального контенту, але і форма його подачі, з величезним переліком супутніх моментів (стимуляція мотивації, збереження уваги, розвиток мислительної та творчої діяльності, зворотний зв'язок тощо).

Підтвердженням цього є поява у професійному освітянському контенті поняття “гейміфікація”. Принагідно зауважимо, що основні напрями європейської освіти, до якої, вважаємо, належить і українська, визначені давно. І, як зазначає Д. Дзвінчук, “головними вимогами освіти сьогодення є безперервність, екологічність, доступність, гнучкість та інформатизація” [4, с. 4]. Більшість усього цього забезпечує саме гейміфікація освітнього процесу.

Що ж ховається за поняттям “гейміфікація”? Воно виникло не сьогодні. Найчастіше під гейміфікацією розуміють один із сучасних напрямів засвоєння інформації та навчання [6].

Не будемо зосереджувати увагу на історії питання, лишень назвемо найцікавіші, на нашу думку, імена, які пов'язують з утвердженням гейміфікації в різних сферах наук, а також ті, що врешті-решт приводять її до освіти.

Мачей Ласковські зосередив увагу на проблемах активізації діяльності користувачів програмним забезпеченням, проаналізував явище гейміфікації, виділивши її слабкі та сильні сторони [13]. Кевін Верг наголосив, що гейміфікація можлива в абсолютно різних сферах діяльності людини, зокрема в бізнесі [11]. Лі Шелдтон, застосовуючи гейміфікацію в освітній сфері [5], вказав на змогу зацікавити з її допомогою учнів навчальною діяльністю. Перспективними, на нашу думку, є і дослідження Дональда Кларка щодо впливу ігор на мотивацію в навчальній діяльності учнів [7]. Цінними для сьогодення вважаємо спостереження Майкла Бербера за гейміфікацією як аспектом змін в освіті, які ведуть до зміцнення демократичних цінностей [1].

Аналіз робіт, у яких йдеться про проблему гейміфікації, уможливило висновок про те, що основною ідеєю нового явища в освітній сфері стала проста істина: важке робити легким, навчатися експресивно, майже без зусиль. Важливою ознакою гейміфікації, яка відрізняє її від багатьох інших ігрових методик, на думку О. Дядікової, є те, що вона орієнтована не на сам процес гри, а на досягнення результату під час гри, із системним посилом на мотивацію [4].

Досліджуючи теоретичне підґрунтя цього питання, доходимо висновку, що нове поняття не таке вже й нове і в освітньому шкільному процесі відоме в різноманітних конфігураціях. Так, звичні у використанні вчителем на уроках рейтинги, мотиватори, квести, рефлексії – усе це є нічим іншим, як елементами гейміфікації, що спрямовані на розвиток особистості школяра, до якої вікової групи він би не належав. Саме такі елементи на уроці допомагають підтримувати інтерес та підвищувати мотивацію під час навчальної діяльності.

Мета статті – проаналізувати можливості використання елементів гейміфікації на уроках зарубіжної літератури як в онлайн-, так і в офлайн- форматах та їх результативність у здобутті, закріпленні та перевірці знань.

Основними методами дослідження послужили аналіз та синтез, що стали основою опрацювання оприлюдненого раніше матеріалу за темою, експериментальне спостереження, яке дозволило у співпраці з вчителями-практиками з творчої групи, створеної при кафедрі світової літератури і порівняльного літературознавства ПНУ ім. Василя Стефаника, апробувати окремі елементи роботи з учнями як в онлайн-, так і у офлайн-форматах.

З прийомами гейміфікації людина стикається доволі часто, як у моменти навчальної/наукової (чи будь-якої іншої діяльності), так і під час відпочинку та рефлексії, навіть не зауважуючи, що входить у гейміфікаційний простір.

В освіті без їх використання утримати увагу сучасного учня просто неможливо, зовсім не випадково модератори проєкту “Нова українська школа” наполягають на обов'язковому використанні ігрових практик у освітньому процесі.

Введення в роботу окремих прийомів гейміфікації дозволяє вчителю попри обов'язковість формування компетенцій, передбачуваних навчальними програмами з окремих дисциплін, зосереджувати увагу на становленні вкрай важливих моментів, серед яких емоційний фон, гнучкість у міркуваннях, які допомагають досягати результату, реалізуватися як у індивідуальному, так і у командному форматі роботи, не втратити мотивації у здобутті знань. Усе це в комплексі покликане формувати та розвивати креативне та критичне мислення, без яких подальший розвиток сучасного учня просто неможливий.

Вчитель не тільки подає навчальний матеріал, який є частиною процесу гейміфікації, він через гру заохочує учнів до прийняття рішень, пошуку шляхів вирішення проблеми, мотивує до активної діяльності, вчить не боятися труднощів, навчатися через власні чи чужі помилки, що видається надважливим на сучасному етапі розвитку освіти.

У матеріалі “Як поєднуються ігри та сучасна освіта” знаходимо перелік доволі цікавих, на нашу думку, моментів, які нам вдалося апробувати у практичній діяльності. Усі вони характеризують онлайн-форму роботи. Серед них право на помилку, миттєвий зворотній зв'язок, відчуття (фіксація) прогресу, захоплива історія [12].

Спробуємо детальніше розглянути можливості використання елементів гейміфікації на уроках зарубіжної літератури та результати, яких можна досягти завдяки ним.

Якщо взяти до уваги, що гейміфікація допомагає перетворити онлайн-зустрічі уроків із суто інформативних на цікаві і мотивуючі, то абсолютно реально, що результати таких уроків будуть набагато кращими за звичайні.

Так, на етапі актуалізації знань, щоб акумулювати раніше здобуті відомості і змотивувати учнів на вивчення нового навчального матеріалу, вчитель може використати прийом “Відкритий мікрофон”, але при цьому інформація, якою будуть ділитися учні, має відповідати певним параметрам: вона має бути короткою, чітко структурованою і такою, що ще не звучала. Таким чином, дуже швидко (за 2–3 хвилини) школярі обмінюються раніше засвоєним матеріалом, навіть не зауважуючи усю серйозність того, що проговорюють. Окрім інформативності, така форма роботи допомагає учням усіх вікових категорій зосереджувати увагу, вчить слухати і чути, аналізувати вивчений матеріал. А візуальне доповнення (уявний мікрофон), вводячи школяра в імітаційну гру, тільки підсилює мотивацію участі в роботі. Така форма роботи може легко

використовуватися вчителем як в онлайн-, так і в офлайн-навчанні. На підтвердження нашої думки наведемо приклад етапу актуалізації знань уроку зарубіжної літератури, присвяченого вивченню творчості Вальтера Скотта (7 клас). Ланцюжок тез, які проговорюють учні, складається в цілком цільну інформацію про письменника: *“Тривалий час твори письменника виходили анонімно або під вигаданими іменами. Народився у 1771 році в Единбурзі. Багато творів присвятив шотландській темі. Перший історичний роман вийшов друком у 1814 році. Працюючи над романом “Айвенго”, В. Скотт спирався на документальні джерела. Ім'я головного героя автор запозичив із давнього вірша”*.

Для створення відповідного настрою вчитель може використати гру “Кольоровий квест” як в офлайн-, так і в онлайн-навчанні, тільки корегуючи завдання для різних форм навчання. “Кольоровий квест” можна використовувати на різних етапах уроку залежно від того, яку мету ставить перед собою вчитель. Так, вивчаючи у 5 класі казку Г. Х. Андерсена “Снігова королева”, на етапі актуалізації знань можна запропонувати учням знайти в себе вдома предмет, який би в кольоровому наповненні асоціювався з кольором, який у сприйнятті читача представляє конкретного героя твору, окремі деталі, відчуття і т.д. Перед екраном комп'ютера учні можуть пояснити зроблений вибір. Виконуючи таке ігрове завдання, вони відриваються від екрану комп'ютера, рухаються, згадують, розмовляють, декларуючи згодом власне сприйняття та розуміння тексту.

На етапі поглибленої роботи з текстом схожі завдання можна використовувати, працюючи з кожним окремо взятим фрагментом твору. Аналогічні завдання можна виконувати і на етапі закріплення знань. Що дає учню використання такого ігрового елемента на уроці? Передусім учень має право помилитися. Його помилка не розглядається як “крамола”, навпаки, хибне рішення легко можна виправити. Завдання і його подання відбувається в системі моментального зворотного зв'язку, адже вчитель реагує на кожен варіант, пропонує школярами. Кожна версія, висунута школярами у відповідях, може перерости в захопливу історію, тобто перетворитися завдяки сторітелінгу на варіант завершення окремої сюжетної лінії, додаткового опису тощо. З учня учасник навчального процесу перетворюється на автора чи співавтора художнього тексту. Таким чином розвивається творчий потенціал школяра, формуються його логічне та критичне мислення.

На окрему увагу заслуговують віртуальні квести, які стали невід'ємною частиною ефективного онлайн-уроку із зарубіжної літератури. Для введення в урок віртуальних вебквестів вчитель-словесник може скористатися Бібліотекою вебквестів (3377 одиниць для різних тем різних навчальних предметів) [2] або ж використати відеоінструкцію до розроблених шаблонів, створити власний вебквест для конкретного уроку за конкретною темою. Такі віртуальні головоломки можна використати на етапі подачі нового матеріалу, закріплення отриманих знань та перевірки рівня знань учнів на уроці тематичної атестації (як окреме завдання). Учні, виконуючи завдання в ігровій формі, легко опановують інформацію, усвідомлюють/аналізують власні навчальні здобутки. Гейміфікація, що в такій формі стає частиною уроку, створює особливий мікроклімат довіри, оскільки школярі не бояться помилитися, адже завжди можуть розпочати роботу із самого початку, виправивши помилкове рішення. Миттєвий зв'язок слугує основою прогресу, який відчуває кожен учень, долаючи наступний, складніший рівень квесту. Завдання такого характеру учень може виконувати самостійно або в парі чи команді. Усе залежить від мети, яку поставив перед собою вчитель під час укладання шаблону завдань для учнів.

Якщо вебквест виконується в роботі над новою темою, учні, шукаючи правильну відповідь, можуть користуватися усім підручним матеріалом (підручники, інтернет-джерела, інтелект-карти тощо). Важливим стає не процес, а результат пошуку, до якого приходять або один учень, або команда.

Для командної роботи, як зауважує Л. Сергеева, важливими є ігрова мотивація (прості і зрозумілі правила, доступність до прогресу кожної команди, що бере участь у грі), відсутність переможців (гра стає приємною формою здобуття знань, у якій невимушено навчаються усі), візуалізація поставленої мети (видимість командної роботи) [6].

Елементи гейміфікації на уроках зарубіжної літератури можуть сформувати мотивацію в навчанні для усіх типів школярів (візуалів, аудіалів, дигіталів, кінестетиків). Для створення командних ігор для учнів зручною є платформа Classtime, якою може скористатися як вчитель, так і учень, адже, скориставшись вебквестом як формою виконання завдання під час навчання в середній школі, школяр може сам створити вебквест на задану тему в старшій школі.

Висновок. Використання елементів гейміфікації на уроках зарубіжної літератури дасть змогу не тільки підвищити зацікавленість учнів у навчальному предметі, але і сформувати стійку мотивацію на отримання результату роботи та соціальну взаємодію з однолітками. Саме гейміфікація сприятиме активізації пізнавальної діяльності, чого завжди не вистачає в ситуації реалізації традиційних форм роботи на уроках.

Використана література:

1. Барбер М. Обучающая игра: аргументы в пользу революции в образовании. Москва, 2007. 349 с.
2. Вебквести. URL: <https://vseosvita.ua/webquest> (дата звернення : 14.05.2022 -)
3. Дзвінчук Д., Озьмінська І. Освітні тренди XXI століття. Київ : ТОВ “Науково-інформаційне агентство “Наука-технології-інформація”, 2020. Вип. 3. С. 7–19.
4. Дядікова О. Гра як інструмент: що таке гейміфікація? URL: <https://mistosite.org.ua/uk/articles/hra-iak-instrument-shcho-take-heimifikatsiia> (дата звернення : 10.02.2022).
5. Ница А. Геймификация в образовании. URL: <http://test.ru/2012/12/21/gamification-education/> (дата звернення : 10.02.2022).

6. Сергеева Л. Гейміфікація: ігрові механіки у мотивації персоналу. URL: http://umo.edu.ua/images/content/nashi_vydanya/metod_upr_osvit/v_15/14.pdf (дата звернення : 25.08.2022).
7. Стамблер М. Игровые технологии в гражданских приложениях и образовании. URL: <http://te-st.ru/2012/11/12/gamificationedu-ngo/> (дата звернення : 26.08.2022).
8. Ткаченко О. Гейміфікація освіти: формальний і неформальний простір. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2015. Вип. 11. С. 303–309.
9. Хроменко І. Застосування ігрових педагогічних технологій на уроках літератури URL: <https://vseosvita.ua/library/zastosuvanna-igrovih-pedagogicnih-tehnologij-na-urokah-literaturi-46834.html> (дата звернення : 02.09.2022).
10. Читати граючись : як у Польщі та Скандинавії привчають любити книги за допомогою гри на смартфоні. URL: <https://blog.yakaboo.ua/chytaty-grajuchy/> (дата звернення : 02.09.2022).
11. Що таке гейміфікація і як вона допомагає розворушити співробітників. URL: <http://www.potencial.org.ua/view/news/shcho-take-geymifikatsiya-i-yak-vonadopomagaie-rozvorushiti-spivrobitnikiv.htm> (дата звернення : 05.02.2022).
12. Як ігри змінюють освіту. URL: <https://ain.ua/ru/2017/10/02/yak-igri-zminyuyut-osvitu/> (дата звернення : 08.08.2022).
13. Laskowski, Maciej. Student projects as an addendum to university study path. *Актуальні проблеми економіки*. 2011. № 10. С. 447–451.

References:

1. Barber M. (2007). *Obuchayuschaya igra: argumenty v polzu revolyutsii v obrazovanii*. [Educational game: the case for a revolution in education. Moscow] Moskva, 349 s [in Russian].
2. Vebkvesty. [Web quests]. URL: <https://vseosvita.ua/webquest> (data zvernennia: 14.05.2022).
3. Dzvynchuk D., Ozminska I. (2020). *Osvitni trendy XXI stolittia*. [Educational trends of the XXI century] Kyiv : TOV “Naukovo-informatsiine ahentstvo “Nauka-tekhnologii-informatsiia”, 2020. Vyp. 21 3. S. 7–19.
4. Diadikova O. Hra yak instrument: shcho take heimifikatsiia? [Game as a tool: what is gamification?] URL: <https://mistosite.org.ua/uk/articles/hra-yak-instrument-shcho-take-heimifikatsiia> (data zvernennia: 10.02.2022).
5. Nitsa A. *Geymifikatsiya v obrazovanii*. [Gamification in education] URL: <http://test.ru/2012/12/21/gamification-education/> (data zvernennia: 10.02.2022).
6. Serhieieva L. *Heimifikatsiia: ihrovi mekhaniky u motyvatsii personal*. [Gamification: game mechanics in personnel motivation] URL: http://umo.edu.ua/images/content/nashi_vydanya/metod_upr_osvit/v_15/14.pdf (data zvernennia: 25.08.2022).
7. Stambler M. *Igrovyie tehnologii v grazhdanskiih prilozheniyah i obrazovanii* [Game technologies in civil applications and education]. URL: <http://te-st.ru/2012/11/12/gamificationedu-ngo/> (data zvernennia: 26.08.2022).
8. Tkachenko O. (2015). *Heimifikatsiia osvity: formalnyi i neformalnyi prostir*. [Gamification of education: formal and informal space]. *Aktualni pyttannia humanitarnykh nauk*. 2015. Vyp. 11. S. 303–309.
9. Khromenko I. *Zastosuvannia ihrovyykh pedahohichnykh tekhnolohii na urokakh literatury*. [Application of game pedagogical technologies in literature lessons]. URL: <https://vseosvita.ua/library/zastosuvanna-igrovih-pedagogicnih-tehnologij-na-urokah-literaturi-46834.html> (data zvernennia: 02.09.2022).
10. Chytaty hraiuchys : yak u Polshchi ta Skandynavii pryvchaiut liubyty knyhy za dopomohoiu hry na smartfoni. [Read while playing: how in Poland and Scandinavia they teach to love books with the help of a game on a smartphone] URL: <https://blog.yakaboo.ua/chytaty-grajuchy/> (data zvernennia: 02.09.2022).
11. *Shcho take heimifikatsiia i yak vona dopomahaie rozvorushyty spivrobitnykiv*. [What is gamification and how does it help motivate employees]. URL: <http://www.potencial.org.ua/view/news/shcho-take-geymifikatsiya-i-yak-vonadopomagaie-rozvorushiti-spivrobitnikiv.htm> (data zvernennia: 05.02.2022).
12. *Yak ihry zminiuyut osvitu*. [How games change education]. URL: <https://ain.ua/ru/2017/10/02/yak-igri-zminyuyut-osvitu/> (data zvernennia: 08.08.2022).
13. Laskowski, Maciej. (2011). *Student projects as an addendum to university study path*. *Aktualni problemy ekonomiky*. № 10. S. 447–451.

Martynets A., Cherednyk T. Gamification as an aspect of European education and its application in lessons foreign literature

The article is devoted to the problem of secondary education in general and the latest approaches (gamification) to teaching foreign literature in particular. The prepared material analyses the reasoning of European, American, and domestic scientists regarding gamification, makes a number of assumptions, and presents the results of experimental observation regarding the use of gamification elements in foreign literature lessons in a Ukrainian school. It is known for certain that gamification has become one of the most effective means of organizing and implementing the educational process in many European educational spaces. The circumstances caused by the current situation and the war forced educators to look for and, accordingly, borrow the most relevant European experience, which would allow them to keep the attention of students in the distance learning format and help them acquire new knowledge. The purpose of the article was to convey to a wide range of interested parties information about the possibilities of using gamification techniques in foreign literature lessons in both online and offline formats.

The article describes the elements of gamification as separate techniques, including “colour quest”, “brainstorming”, “virtual quest”, etc., and their effectiveness and implementation possibilities are indicated. In addition, the material draws attention to the importance of motivation, which is the basis of gamification and helps the teacher to submit, consolidate, and check the material, and the student to learn it with interest.

The article's conclusions are as follows: the use of gamification elements in foreign literature lessons allows not only to increase students' interest in the subject of study but also to form sustainable motivation in learning the material and social interaction between peers. Gamification encourages the activation of cognitive function, which is not always enough when using traditional forms of work in lessons, both in online and offline education.

Key words: *European educational space, gamification, game approaches, learning, foreign literature lesson, quest, motivation, knowledge.*