Ірина Постоленко,
кандидат педагогічних наук, доцент,
доцент кафедри англійської мови та методики її навчання,
Уманський державний педагогічний університет імені Павла Тичини

ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ЕЛЕМЕНТІВ ТА МЕХАНІКИ ПІД ЧАС ВИВЧЕННЯ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ

Під час використання гейміфікації в освітньому процесі дуже важливий вибір ігрових елементів та механіки. Неправильний вибір може призвести до небажаних і негативних результатів, таких як зниження мотивації учнів, підвищення стресу, незадоволення результатами та зниження ефективності навчання [44].

Назвемо кілька причин, чому важливий вибір правильних ігрових елементів і механіки:

1. Тренування повинні мати цілі. Гейміфікація має сприяти досягненню освітніх цілей. Якщо ігрові елементи та механізми не відповідають меті, це може призвести до менш ефективного навчання та посилення негативного впливу на учнів.
2. Ігрова механіка повинна бути збалансованою. Якщо ігрова механіка незбалансована, деякі учні можуть мати перевагу над іншими, що може призвести до зниження мотивації та негативно вплинути на учнів.
3. Ігрові елементи повинні бути стимулюючими та цікавими. Якщо ігрові елементи не будуть захоплюючими та веселими, то це може призвести до зниження мотивації та негативно вплинути на учнів.
4. Гейміфікація повинна бути орієнтована на здобувача освіти. Гейміфікація має враховувати індивідуальні потреби та здібності кожного учня. Якщо гейміфікація не задовольняє потреби учнів, це може призвести до зниження навчальної мотивації та мати негативний вплив на учнів [1, с.30].

Крім того, правильний вибір відповідних і ефективних ігрових елементів і ігрових механізмів також може сприяти позитивним результатам гейміфікованого навчання.

Ось кілька прикладів підбору ефективних елементів гри:

- Цілі мають бути чіткими та досяжними. Студенти повинні знати, чого від них очікують і як відповідати цим очікуванням.
- Бали, рівні та винагороди мають бути збалансованими та мотивуючими. Необхідно встановити чіткі правила та забезпечити можливість винагород та підвищення рівня.
- Ігри мають бути захоплюючими та веселими для учнів. Важливо використовувати ігрові елементи, які зацікавлюють учнів і допомагають зануритися в освітній процес.
- Ігри мають бути інтерактивними та забезпечувати спілкування між учнями. Ви можете використовувати групові завдання, щоб дозволити студентам співпрацювати та взаємодіяти один з одним.
- Гра повинна пропонувати можливість для зворотного зв'язку та самооцінки. Учні повинні знати, наскільки добре вони навчаються і як покращити свої результати.
- Ігри повинні бути орієнтовані на потреби та інтереси учнів. Щоб забезпечити найбільш ефективну форму навчання, важливо враховувати рівень знань та інтереси учнів [3, с.262].

Гейміфікація використовує ігрову механіку, естетику та ігрове уявлення, вмотивовує до дії. Мета полягає в тому, щоб створити систему, в якій учні, гравці, споживачі та працівники беруть участь у абстрактному виклику, визначеному правилами, інтерактивністю та зворотним зв’язком, що призводить до кількісно визначеного результату, який ідеально викликає емоційну реакцію. Мета полягає в тому, щоб створити гру, в яку люди хочуть вкладати частку розуму, час і енергію [2, с.22].

Механіка гри включає рівні, отримання значків, систему балів та часові обмеження. Це елементи, які використовуються в багатьох іграх. Однієї лише

механіки недостатньо, щоб перетворити нудний досвід на захопливий досвід, схожий на гру, але вони є ключовими будівельними блоками, які використовуються в процесі гейміфікації.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Душніцька І. Важливість вивчення іноземних мов у сучасному світі та роль навчальної гри у цьому процесі. Англійська мова та література: науково-метод. журн. 2018. № 19-21. С. 30–35.
2. Тарнопольський О.Б. Гейміфікація в навчанні іноземних мов у вищій школі. Іноземні мови. 2018. №3. С. 15-22.
3. Онищенко Н. Застосування ігрових технологій під час викладання педагогічних дисциплін у вищій школі. Актуальні питання гуманітарних наук. 2021. Т. 4. № 35. С. 260–267.