

УДК 81'243:371.315

Тарнопольський О. Б.,
доктор педагогічних наук, професор,
завідувач кафедри прикладної лінгвістики та методики навчання іноземних мов,
Університет ім. Альфреда Нобеля (м. Дніпро),
otarnopolsky@ukr.net,

Кожушко С. П.,
доктор педагогічних наук, професор,
завідувач кафедри туризму та мовної підготовки,
Університет ім. Альфреда Нобеля (м. Дніпро),
lana@duan.edu.ua,

Кабанова М. Р.,
кандидат філологічних наук, доцент,
доцент кафедри прикладної лінгвістики та методики навчання іноземних мов,
Університет ім. Альфреда Нобеля (м. Дніпро),
dsec.apling@duan.edu.ua

ГЕЙМІФІКАЦІЯ В НАВЧАННІ ІНОЗЕМНИХ МОВ У ВИЩІЙ ШКОЛІ

У статті розглянуто основні шляхи впровадження гейміфікації в навчальний процес з іноземних мов у вищій школі. Проаналізовано гейміфікацію з погляду її використання в курсах мовної підготовки, обговорено різні види навчальної діяльності, які можна віднести до форм гейміфікації, вивчено можливі сфери їх використання як у немовному, так і в мовному закладі вищої освіти. Форми гейміфікації поділено на ті, які можуть регулярно використовуватися в навчальному процесі, але не охоплюють його цілком, і ті, що перетворюють увесь або значну частину процесу навчання іноземної мови у безперервну ігрову діяльність.
Ключові слова: гейміфікація; мовні ігри; драматизації; соціальні контакти; рольові ігри; ділові ігри; кейси; дискусії; безперервна ділова гра; навчальні проекти; інформаційні технології.

Тарнопольський О. Б.,
доктор педагогических наук, профессор,
заведующий кафедрой прикладной лингвистики и методики
обучения иностранным языкам,
Университет им. Альфреда Нобеля (г. Днепр),
otarnopolsky@ukr.net

Кожушко С. П.,
доктор педагогических наук, профессор,
заведующая кафедрой туризма и языковой подготовки,
Университет им. Альфреда Нобеля (г. Днепр),
lana@duan.edu.ua

Кабанова М. Р.,
кандидат филологических наук, доцент,
доцент кафедры прикладной лингвистики и методики
обучения иностранным языкам,
Университет им. Альфреда Нобеля (г. Днепр),
dsec.apling@duan.edu.ua

ГЕЙМИФИКАЦИЯ В ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННЫМ ЯЗЫКАМ В ВЫСШЕЙ ШКОЛЕ

Статья рассматривает основные пути внедрения геймификации в учебный процесс по иностранным языкам в высшей школе. Проводится анализ геймификации с точки

зрения ее использования в курсах языковой подготовки, обсуждаются разные виды учебной деятельности, которые можно отнести к формам геймификации, изучаются возможные сферы их применения как в неязыковом, так и в языковом вузе. Формы геймификации подразделяются на те, которые могут регулярно использоваться в учебном процессе, но не охватывают его целиком, и те, которые превращают весь или значительную часть учебного процесса по иностранным языкам в непрерывную игровую деятельность.

Ключевые слова: геймификация; языковые игры; драматизации; социальные контакты; ролевые игры; деловые игры; кейсы; дискуссии; непрерывная деловая игра; учебные проекты; информационные технологии.

Tarnopolsky, Oleg,
Doctor of Pedagogy, Professor,
Head of the Department of Applied Linguistics and Methods of
Foreign Language Teaching,
Alfred Nobel Dnipro University,
otarnopolsky@ukr.net

Kozhushko, Svitlana,
Doctor of Pedagogy, Professor,
Head of the Department of Tourism and Language Training,
Alfred Nobel Dnipro University,
lana@duan.edu.ua

Kabanova, Marina,
Candidate of Philology, Associate Professor,
Associate Professor of the Department of Applied Linguistics
and Methods of Foreign Language Teaching,
Alfred Nobel Dnipro University,
dsec.apling@duan.edu.ua

GAMIFICATION IN FOREIGN LANGUAGE TEACHING AT HIGHER SCHOOLS

The article discusses the principal ways of introducing gamification into the foreign language teaching and learning process at higher schools. The analysis of gamification is done from the point of view of its use in foreign language

courses. Different learning activities that can be considered as forms of gamification are analyzed, and fields of its application in both linguistic and non-linguistic higher schools are discussed. The forms of gamification that can be used in foreign language teaching include language games, dramatizations, social contacts, role plays, simulations, brainstorming, case-studies, discussions and presentations, projects, and continuous simulations. Those forms of gamification are divided into those that can be regularly used in the teaching and learning process, but do not embrace it in its entirety (language games, dramatizations, social contacts, role plays, simulations, brainstorming, case-studies, discussions, presentations) and those that transform the entire or the substantial part of the teaching and learning process into continuous gaming activities (projects and continuous simulations). The distinction is made between the forms of gamification that can be used both at linguistic at non-linguistic higher schools and those that are applicable for teaching either at linguistic or at non-linguistic higher schools only. The article demonstrates that gamification used in foreign language teaching fully meets all requirements to gamification when teaching other subjects at higher educational institutions. It is also fully adaptable to computerization and introduction of information technologies into the gamified foreign language teaching and learning process. Finally, the relationship between gamification and experiential learning in foreign language teaching is analyzed, and it is shown that gamification and experiential learning are synonymous notions that can be used interchangeably. The results of the study prove that in the field of gamification, foreign language teaching is totally in line with the most recent advances of general pedagogy.

Key words: gamification; language games; dramatizations; social contacts; role plays; simulations; case-studies; discussions; continuous simulation; projects; information technologies.

Постановка проблеми. Гейміфікація, тобто використання ігрових технологій для розв'язання неігрових завдань, або розв'язання реальних проблем за допомогою ігрових елементів та технологій [23], стає все більш популярною в бізнесі, особливо під час проведення різних видів тренінгів для співробітників компаній з метою суттєвого підвищення ефективності їхньої праці. Прикладом може слугувати онлайн-симулятор, який використовується в компанії *Amway*. Сутність тренінгу полягає в тому, що той, хто бере в ньому участь, повинен за певний час прибрати віртуальну кімнату, використовуючи мийні засоби *Amway*. Результатом організації такого ігрового тренінгу було підвищення обсягу продажів на 80 % серед тих, хто брав у ньому участь, порівняно з тими, хто був задіяний у традиційному тренінгу, що проводився в лекційній залі. Сам термін «гейміфікація» стосовно подібних ігрових форм підвищення кваліфікації працівників був запропонований

Ніком Пеллінгом (Nick Pelling), американським програмістом та винахідником, у 2002 р. і в тому ж році почався рух *Serious Games Initiative*, який об'єднав підприємства в приватному секторі економіки, що широко використовували ігрові технології для тренінгів своїх співробітників.

Зі сфери бізнесу рух, пов'язаний з упровадженням гейміфікації у вказаному сенсі, перекинувся на вищу школу, фактично створивши нову ігрову парадигму для викладання найрізноманітніших дисциплін у закладах вищої освіти (ЗВО) економічного, технічного, природознавчого, гуманітарного і будь-якого іншого профілю [16]. Переваги гейміфікації у викладанні різних дисциплін убачаються в: 1) залученні студентів до активної діяльності; 2) суттєвому підсиленні їх навчальної мотивації, що дозволяє більше концентруватися і більше докладати зусиль до навчальної діяльності, яка здійснюється через ігрові технології, а також, не відволікаючись, довше займатися цією діяльністю; 3) відповідному підвищенні вірогідності успішного досягнення навчальної мети тими, хто навчається. Отже, позитивно впливаючи через підвищення мотивації на навчальну поведінку студента як суб'єкта навчання, стимулюючи навчальну активність цього суб'єкта, гейміфікація істотно поліпшує результати навчальної діяльності.

В умовах широкого руху, який зорієнтований на гейміфікацію навчального процесу у вищій школі, досить дивним здається те, що в сучасній методиці викладання іноземних мов у ЗВО поняття гейміфікації практично не згадується, хоча саме у викладанні мов різні види навчальних ігор застосовуються вже десятиріччя. Причина того, що методисти, викладачі іноземних мов, науковці в галузі методики навчання іноземних мов у ЗВО не звертаються до поняття гейміфікації, полягає, вочевидь, у тому, що ігрові технології, запроваджені в останній час у викладання інших дисциплін, ґрунтувалося на застосуванні інформаційних технологій, зокрема, ігрової діяльності онлайн, проведенні відеоігор тощо. Викладачі ж іноземних мов, можливо, не вбачали у цьому особливого сенсу, володіючи добрим арсеналом видів навчальної ігрової діяльності, яка не потребує обов'язкового залучення інформаційних технологій.

Але, по-перше, немає жодної підстави стверджувати, що без інформаційних технологій гейміфікація неможлива. По-друге, збагачення згаданого вище арсеналу ігор, які використовуються в курсах мовної підготовки, ще й комп'ютерними

та онлайн-овими компонентами може піти тільки на користь цій підготовці [22]. По-третє, безумовно необхідно впровадити поняття гейміфікації в повсякденний ужиток викладання іноземних мов у ЗВО і методику такого викладання як науку хоча б для того, щоб «говорити однією мовою» з тими науковцями, які розробляють прогресивні методики викладання всіх інших дисциплін, тобто відповідати сучасним вимогам педагогіки вищої школи. Сказане і є *проблематикою* цієї статті.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Якщо говорити про терміни проведення досліджень і оприлюднення публікацій, присвячених використанню ігрових технологій у навчанні іноземних мов, то майже всі вони досить давні. Більшість з них припадає на 80-ті – 90-ті роки минулого століття, пізніше такі публікації з'являлися здебільшого епізодично, оскільки вважається, ніби всі головні питання щодо впровадження ігрових технологій у мовні курси, вже розв'язані. Однак досі не з'ясовано, як згадані технології, що використовуються при навчанні іноземних мов, співвідносяться з тим, що зараз розглядають саме як гейміфікацію у вищій освіті і чи можна поєднати названі технології з інформаційними, що відіграють важливу роль у впровадженні гейміфікації у сучасний освітній процес.

Для вирішення цих питань насамперед потрібно розглянути номенклатуру видів ігор, які використовують у навчанні іноземних мов, і зазначити основні (базові) публікації щодо кожного з цих видів.

Першим з таких видів є мовні ігри [1; 3], що спрямовані на засвоєння мовних мінімумів: фонетичного, лексичного або граматичного (в останні десятиріччя до них додалися ігри лінгвосоціокультурного характеру, завданням яких є опанування явищ іншомовної культури, передусім, стандартів іншомовної культуровідповідної комунікативної поведінки). Характерним прикладом мовної гри може бути гра «Хто це?». Один студент коротко описує іноземною мовою людину, яка є, скажімо, відомим літературним персонажем, відомою історичною постаттю або реальною особою, яку знають усі присутні. Надаються певні характерні ознаки цієї людини, але ім'я не називається. Присутні можуть поставити заздалегідь визначену кількість уточнювальних запитань, на які можливі лише відповіді «Так» або «Ні», після чого повинні назвати, яка особа малася на увазі. Якщо їм це вдається, вони виграють,

якщо ні, – той, хто проводив опис людини. Як і наведена гра, всі інші мовні/лінгвосоціокультурні ігри носять характер змагання.

До наступного виду відносять так звані *драматизації* [8; 15]. Їх головна особливість полягає в тому, що ті, хто навчається, проводять інсценування, розігрують певні сценки або комунікативні ситуації на основі наданої повної інформації про що та як треба говорити і не відступають від цієї інформації в процесі реалізації заданого сценарію іншомовної комунікації на її основі. Наприклад, студенти читають літературний твір, у фрагменті якого надається опис розмови між двома персонажами. На основі опису ті, хто навчається, у парах проводять діалог, у якому відтворюється те, як ця розмова могла б звучати в реальності.

Найпоширенішим і найпопулярнішим видом ігрової діяльності в навчанні іноземних мов є *рольові ігри* [6; 8; 14; 21]. Вони є невід'ємною частиною комунікативної методики навчання іноземних мов взагалі і базуються на моделюванні в аудиторії або класі ситуацій іншомовного спілкування, у яких кожен з комунікантів виступає в запропонованій йому ролі (пасажир, покупець, пацієнт, відвідувач виставки тощо – кількість можливих ролей необмежена) та вирішує певні екстралінгвальні завдання спілкування, виходячи з його мети, ситуації, обставин комунікації, власних намірів та намірів інших комунікантів, взаємовідносин між ними та ролей, які виконують інші учасники спілкування. Ролі, ситуації спілкування (інколи, але далеко не завжди, ще й його цілі) визначає викладач, а сама рольова поведінка і відповідне до неї іншомовне спілкування реалізується учасниками гри самостійно в роботі у парах або групах.

Слід розрізняти рольові ігри і ситуації соціального контакту, які теж входять до ігрових технологій у навчанні іноземних мов. Приклад соціального контакту: «Зверніться до продавця в газетному кіоску, запитайте, чи є газета, яка Вас цікавить. Якщо вона є, спитайте, скільки вона коштує, та придбайте її. Якщо її немає, поцікавтеся, коли або де Ви зможете її придбати». Тут немає проблеми, яку треба розв'язати, тому у відповідному реальному спілкуванні комунікація відбувається майже автоматично. Натомість у рольовій грі така проблема завжди є і необхідно узгоджувати з нею свою рольову поведінку [5].

Для навчання іноземної мови у ЗВО однією з найважливіших ігрових технологій є *ділові ігри*

[2; 7; 12], які лише засобами мови, що вивчається, моделюють різні аспекти професійної діяльності та створюють умови цієї діяльності, максимально наближені до реальних. Зовнішньо вони схожі на рольові ігри (діалогічне спілкування в парах або групах), але різниця полягає не тільки в професійному предметному змісті спілкування на відміну від повсякденного. Проблема в рольовій грі виникає через *конфлікт інтересів* (наприклад, розмова між покупцем, який прийшов повернути куплену річ з дефектом та отримати назад гроші, і продавцем, який втратить свої комісійні, якщо поверне гроші за продану річ). У діловій грі проблема виникає через *конфлікт думок, ставлень та підходів* (наприклад, різні підходи до розв'язання однієї й тієї самої виробничої проблеми, яку всі учасники обговорення намагаються розв'язати і досягти найкращого результату).

До ігрової навчальної діяльності з іноземної мови у ЗВО можна також віднести такі споріднені види суто комунікативних вправ як *мозкові штурми, аналіз кейсів/ситуацій і дискусії* як найвищий та найскладніший з усіх трьох видів обговорень [19; 20], а також студентські *презентації* – наприклад, на професійну тематику. Їхній ігровий характер зумовлений тим, що предметний зміст та характер іншомовних обговорень і презентацій студентів пов'язаний з вивченням мови тільки опосередковано, а за предметним змістом таке обговорення є ігровим моделюванням позамовної, зокрема професійної, реальності.

Чимало видів ігрової навчальної діяльності в курсах іноземних мов у ЗВО використовуються тільки в позааудиторній роботі. Характерним прикладом, який не потребує подальших пояснень, є постановка студентами (особливо мовних ЗВО) *вистав* мовою, що вивчається. Такі та подібні ігрові види позааудиторної ігрової навчальної діяльності є дуже корисними і мотивуючими для студентів-учасників, але в цій статті вони залишаються поза межами розгляду.

Два останні види ігрової навчальної діяльності, про які йтиметься далі, – це *проектна робота* та *безперервна ділова гра* (подальше обговорення цих видів ґрунтується на матеріалах нашої монографії [4]), – суттєво відрізняються від описаних вище за двома параметрами. По-перше, більшість попередніх видів ігрової навчальної діяльності можуть використовуватися в межах цих двох як їхні складники. По-друге, усі попередні види можна трактувати як *виокремлені*, оскільки, як би регулярно

вони не використовувалися, вони стоять окремо від усіх інших вправ, і ці інші вправи можуть виконуватися і без них. У цьому ракурсі проектна робота та безперервна ділова гра є *всеохопними* видами навчальної діяльності, які охоплюють увесь навчальний процес протягом тривалого часу (від навчального року до повного мовного курсу), підпорядковуючи собі і залучаючи до свого складу багато інших видів суто комунікативних вправ.

Проектна робота, яка найчастіше триває кілька тижнів, місяців або й увесь навчальний рік, багато в чому близька до проведення рольових, а особливо, ділових ігор. Вона вперше була втілена в практику через підручники серії *Project English* [11]. Виконуючи навчальний проект, учні або студенти одержують проектне завдання, що потребує багатопланової діяльності всієї групи, – наприклад, розпочати випуск Інтернет-газети англійською мовою. Для цього вони розподіляють між собою функції та обов'язки: хтось планує та редагує газету, інші (кореспонденти) збирають матеріал та пишуть статті згідно з завданнями редактора, дехто здійснює комп'ютерний набір та ілюстрування тощо. Підготовлена до розміщення в Інтернеті газета є матеріальним продуктом проектної діяльності. Така навчальна діяльність як виконання навчальних проектів зазвичай є дуже ефективною. У комунікативно-орієнтованому навчанні іноземних мов вона породжує відчуття особистісного включення до діяльності, що й є стимулом для роботи [9]. Для учнів або студентів мотивація стає внутрішньою, а не зовнішньою, оскільки проект належить саме їм. Вони автономно вирішують (хоча й консультуючись з викладачем), що та як робити, тобто в центрі навчальної діяльності учень або студент, а не викладач.

Безперервна ділова гра – це інноваційний вид навчальної діяльності, який уперше був упроваджений у викладанні англійської мови для ділового спілкування у 1996-1997 навчальному році [17]. У навчальному процесі, де використовується безперервна ділова гра, саме вона є основним видом навчальної діяльності. Уся інша навчальна діяльність лише підводить до безперервної ділової гри і готує студентів до неї. Безперервна ділова гра – це така організація курсу ділової англійської мови, за якої навчання проводиться як безперервне симулювання в аудиторії ділової активності та комунікації мовою, що вивчається. Гра проводиться в рамках майже справжнього функ-

ціонування вигаданої фірми або компанії. Студенти самі вигадують її, «організують», розпочинають її «діяльність» і «працюють» у цій фірмі або компанії. У своєрідній п'єсі, що розігрується від заняття до заняття, вони водночас виступають сценаристами, режисерами та акторами. Безперервна гра, на відміну від традиційних ділових ігор, які є лише окремими незв'язаними епізодами в навчальному процесі, створює один змістовий сюжет для навчальної комунікативної діяльності протягом усього курсу навчання, причому цей сюжет постійно розвивається від заняття до заняття [18; 19].

Проведений вище аналіз видів ігрової навчальної діяльності дозволяє чітко сформулювати **мету цієї статті**. Вона полягає в тому, щоб визначити:

1. Чи належать усі названі види до того, що в загальній педагогіці вищої школи вважається гейміфікацією в навчальному процесі ЗВО?
2. Як пов'язані ці види ігрової навчальної діяльності з використанням інформаційних технологій – невід'ємного складника гейміфікації в навчанні інших (немовних) дисциплін ЗВО?
3. Які з розглянутих видів ігрової навчальної діяльності прийнятні для навчання в усіх типах ЗВО, а які – найбільш пристосовані до викладання іноземних мов у мовних або у немовних ЗВО?

Виклад основного матеріалу дослідження. Щоб з'ясувати те, чи належать названі вище види ігрової навчальної діяльності, які прийняті в викладанні іноземних мов, до гейміфікації в загальнопедагогічному розумінні, доцільно звернутися до виокремлених М. Хергером (M Herger [10]) параметрів гейміфікації, які, на його думку, обов'язково мають збігатися з параметрами професійної діяльності, оскільки гейміфікація проводиться саме для вдосконалення останньої. Ці параметри, спільні для гейміфікації та роботи за професією, включають: відсутність спонтанності (тобто, як і професійна діяльність, гейміфікація завжди проводиться з наміром, за планом, а не виникає імпульсивно), наявність правил, чітко визначеної та усвідомленої мети, налагодженої структури, певного очікуваного результату і системність проведення. Саме такі параметри відрізняють гейміфікацію та професійну діяльність від звичайних ігор, таких, скажімо, як ігри дітей. В останніх саме спонтанність є характерною ознакою, а чітко сформульовані правила, усвідомлена та експліцитно сформульована мета, налагоджена струк-

тура і заздалегідь визначений очікуваний результат можуть бути відсутніми (хоча вони є в певних випадках, але результат не буває навчальним або професійно значущим). Системності в проведенні таких ігор взагалі не може бути.

Якщо порівняти параметри проведення всіх розглянутих видів ігрової навчальної діяльності на заняттях з іноземної мови з параметрами, виокремлених М. Хергером для гейміфікації та професійної діяльності, то помітимо їх тотожність. Жоден з названих видів ігрової діяльності не проводиться спонтанно, а завжди за планом викладача або укладача навчальних матеріалів. Кожен проводиться за певними правилами, що втілені в інструкції до ігрового навчального завдання, і кожен має певну навчальну мету, яка (в умовах мовного курсу в ЗВО) завжди орієнтована на досягнення конкретної професійної цілі. Наприклад, у діловій грі, у якій моделюються ділові переговори іноземною мовою, метою є оволодіння навичками та вміннями ведення таких іншомовних переговорів для вільного використання цих навичок та вмінь у майбутній роботі за професією. Саме формування та розвиток подібних навичок та вмінь є очікуваними і орієнтованими на майбутню професійну діяльність навчальними результатами ігрової діяльності. Крім того, ця діяльність обов'язково є структурованою, оскільки не виникає спонтанно, як дитяча гра; вона цілеспрямовано і заздалегідь розробляється укладачами навчальних матеріалів, авторами підручників або безпосередньо викладачами. Нарешті, ігрова навчальна діяльність у мовному курсі може бути корисною лише за умови, якщо вона застосовується системно. Для всеохопних видів ігрової навчальної діяльності, таких як проектна робота та безперервна ділова гра, системність взагалі є їхньою внутрішньою органічною властивістю, оскільки вони охоплюють значну частину навчального процесу, тобто не можуть бути безсистемними, як не може бути безсистемним сам навчальний процес.

Усі ці характеристики підсумовані в Табл. 1, яка є модифікацією відповідної таблиці з роботи М. Хергера (M Herger [10]), що була пристосована до цілей нашого дослідження. Дані таблиці чітко демонструють, що *ігрові види навчальної діяльності, застосовні в курсах іноземних мов у ЗВО, цілком відповідають загальнопедагогічним вимогам до гейміфікації, призначеної для вдосконалення процесу підготовки студентів до майбутньої професійної діяльності.*

Порівняння ігрових видів навчальної діяльності у викладанні іноземних мов у ЗВО зі звичайними іграми, загальнопедагогічною гейміфікацією та професійною діяльністю

Параметри зіставлення	Звичайна гра (як у дитинстві, комп'ютерні ігри дорослих тощо)	Навчальні ігри (мовні, драматизації, соціальні контакти)	Навчальні рольові ігри	Навчальні ділові ігри, мозкові штурми, кейси, дискусії, презентації, проектна робота, безперервна ділова гра	Гейміфікація	Робота за професією
Спонтанність	так	ні	ні	ні	ні	ні
Правила	ні/так	так	так	так	так	так
Цілі	ні/так	так	так	так	так	так
Структурованість	ні/так	так	так	так	так	так
Реальний результат (навчальний або професійний)	ні	так	так	так	так	так
Системність	ні	так	так	так	так	так

Щодо використання інформаційних технологій для проведення усіх названих вище ігрових видів навчальної діяльності, то багаторічний успішний досвід застосування цих видів без їх широкого залучення свідчить про те, що у випадку, який розглядається, такі технології не є абсолютно обов'язковими. Вони не є абсолютно обов'язковими й у викладанні інших дисциплін і саме тому не були долучені М. Хергером [10] до переліку обов'язкових параметрів гейміфікації. З іншого боку, усі перелічені ігрові види навчальної діяльності можуть виконуватися також із застосуванням комп'ютера та інших електронних засобів комунікації, які передбачають завантаження ігрових додатків, і це може суттєво підвищити їх результативність. Наприклад, для ефективного проведення ділових ігор, особливо безперервної ділової гри, мозкових штурмів та дискусій, аналізу кейсів, презентацій, проектної роботи студентам потрібно попередньо накопичити багато інформації (особливо коли названі види навчальної діяльності мають професійний предметний зміст). Найкращим джерелом для отримання такої інформації є пошук її в Інтернеті на відповідних іншомовних сайтах, тобто онлайн-пошукова робота має передувати проведенню названих ігрових видів навчальної діяльності і супроводжувати його [22]. Практично всі мовні ігри можливо проводити за допомогою комп'ютерних програм (наприклад, різні види кросвордів), і комп'ютер також може виступати одним із співбесідників у процесі реалізації соціальних кон-

тактів, драматизацій і навіть рольових ігор. Нарешті, в онлайн-режимі можна проводити всі обговорені ігри дистанційно у випадках, коли, наприклад, дві групи студентів із різних ЗВО (на основі домовленості про співробітництво між ними) беруть участь у спільному занятті з іноземної мови, яке проводиться через Інтернет. Не слід також забувати про використання мультимедійних засобів у проведенні студентських презентацій, дискусій, ділових ігор тощо. Отже, хоча інформаційні технології не є абсолютно обов'язковими для використання в ігрових видах навчальної діяльності на заняттях з іноземних мов, вони можуть успішно застосовуватися і, більш того, подібне застосування що далі, то більше стає бажаним і навіть необхідним. Тобто й у цьому аспекті гейміфікація в навчанні іноземних мов у вищій школі мало чим відрізняється від гейміфікації у викладанні інших курсів у ЗВО.

Слід зазначити, що більшість обговорених ігрових технологій для навчання іноземних мов придатна для застосування як у мовному, так і в немовному ЗВО: соціальні контакти, рольові та ділові ігри, мозкові штурми, аналіз кейсів, дискусії, презентації, проектна робота. З іншого боку, мовні та лінгвосоціокультурні ігри, драматизації мають обмежену сферу використання в немовних ЗВО насамперед через брак навчального часу. Крім того, професійно-спрямовані рольові ігри є більш пристосованими для гуманітарних немовних ЗВО, оскільки в них найчастіше розігрується комунікація фахівця з нефактивцем (наприклад, пси-

холога з клієнтом або адвоката з підзахисним). Тут зберігається конфлікт інтересів, характерний для всіх рольових ігор (див. вище), але це конфлікт інтересів учасника комунікації-нефахівця з навколишнім середовищем, і саме у розв'язанні такого конфлікту учасник-«фахівець» намагається допомогти. Навпаки, для технічних, економічних, природознавчих ЗВО більш доцільно використовувати ділові ігри, у яких фахівець (фахівці) зазвичай спілкується/ються з фахівцем (фахівцями), наприклад, два інженери обговорюють ту чи ту виробничу проблему, висловлюючи різні, нерідко протилежні, думки (конфлікт думок – див. вище). Нарешті, безперервна ділова гра більш пристосована для використання в немовному, ніж у мовному ЗВО. Причина в тому, що в немовних ЗВО все навчання тематично *односпрямоване* (наприклад, тільки питання економіки та бізнесу в економічному ЗВО), а це дозволяє розробити єдиний сюжет для безперервної ділової гри на весь мовний курс. У мовному ЗВО навчання є тематично *різноспрямованим*, тому розробка такого сюжету не завжди можлива.

Слід також зазначити, що всі розглянуті в цій статті види ігрової навчальної діяльності (разом з Інтернет-пошуком інформації, який їм передуює або їх супроводжує – див. вище) практично вичерпують ті види такої діяльності, які в наших попередніх роботах [4; 19] були віднесені до експериментального навчання (*experiential learning*). Експериментальним навчанням [13] вважають навчання мови, що відбувається за допомогою участі тих, хто навчається, у реальній або змодельованій екстралінгвальній (насамперед професійно-спрямованій) практичній діяльності, яка здійснюється засобами іншомовної комунікації. А це означає, що в навчанні іноземних мов між експериментальним навчанням та гейміфікацією можна поставити знак рівності або вважати гейміфікацію провідним засобом реалізації експериментального навчання.

Результати дослідження. Результатом проведеного аналізу є: 1) впровадження чіткої номенклатури ігрових технологій/ігрових видів навчальної діяльності для використання в курсах іншомовної підготовки у ЗВО; 2) з'ясування того, які з цих технологій/видів доцільно використовувати як у немовних, так і в мовних ЗВО, а які тільки в одному з названих двох типів ЗВО; 3) визначення того, що застосування ігрових технологій/ігрових

видів навчальної діяльності в курсах іншомовної підготовки у ЗВО цілком «вписується» в загальнопедагогічну методологію впровадження гейміфікації як інноваційного підходу до побудови сучасної вищої освіти взагалі; 4) доказ можливостей і доцільності проведення гейміфікації навчального процесу з іноземних мов у ЗВО не тільки без комп'ютерного складника, але й з широким використанням інформаційних технологій – так само, як у викладанні інших дисциплін циклу ЗВО; 5) встановлення органічного зв'язку, якщо не тотожності, гейміфікації в навчанні іноземних мов у ЗВО з ще одним інноваційним підходом до їх викладання – експериментальним навчанням.

Перспективи подальших розвідок полягають у:

1) розробці нових технологій/нових ігрових видів навчальної діяльності для використання в курсах іноземних мов у ЗВО; 2) широкому впровадженні інформаційних технологій у практику реалізації цих видів навчальної діяльності; 3) максимальному поширенні та вдосконаленні методичних підходів до побудови мовних курсів у ЗВО на основі гейміфікації.

ЛІТЕРАТУРА

1. Бутко Г. В. Языковые игры на уроках английского языка в 4 классе / Г. В. Бутко // Иностранные языки в школе. – 1987. – №4. – С. 63–65.
2. Вишнякова Л. Г. Использование деловых игр в преподавании русского языка как иностранного / Л. Г. Вишнякова. – М. : МГУ, 1987. – 110 с.
3. Дворник М. В. Игра и игровая ситуация на начальной и средней ступени обучения / М. В. Дворник // Иностранные языки в школе. – 1990. – № 6. – С. 48–52.
4. Методика навчання англійської мови студентів-психологів : монографія / [О. Б. Тарнопольский, С. П. Кожушко, Ю. В. Дегтярьова та ін.]; за заг. та наук. ред. О. Б. Тарнопольського. – Дніпропетровськ : Дніпропетр. ун-т ім. Альфреда Нобеля, 2011. – 264 с.
5. Пассов Е. И. Ситуация, тема, социальный контакт (к проблеме организации речевого материала) / Е. И. Пассов // Иностранные языки в школе. – 1975. – № 1. – С. 53–58.
6. Carré J-M. Jeux de rôles / J-M. Carré // Le français dans le monde. – 1976. – No. 123. – P. 34–35.
7. Davison A. Games and simulations in action / A. Davison, P. Gordon. – London : The Woburn Press, 1978. – 200 p.
8. Debyser F. Dramatisation, simulation, jeux de rôles : changer d'estrade / F. Debyser // Le français dans le monde. – 1976. – No. 123. – P. 24–27.
9. Fried-Booth D. L. Project work / D. L. Fried-Booth. – Oxford : OUP, 1996. – 89 p.

10. Herger M. Enterprise gamification : engaging people by letting them have fun / M. Herger. – Leipzig : CreateSpace Independent Publishing Platform, 2014. – 368 p.
11. Hutchinson T. Project English : student's book / T. Hutchinson. – Oxford : OUP, 1994. – 112 p.
12. Jones K. Simulations in language teaching / K. Jones. – Cambridge : CUP. – 1982. – 122 p.
13. Kolb D. Experiential learning : experience as the source of learning and development / D. Kolb. – Englewood Cliffs, NJ : Prentice Hall, 1984. – 248 p.
14. Livingstone C. Role play in language learning / C. Livingstone. – М. : Высшая школа, 1987. – 127 с.
15. Maley A. Drama techniques in language learning : [пособ. для учит.] / A Maley, A. Duff. – М. : Просвещение, 1981. – 96 с.
16. Miller C. The gamification of education / C. Miller // Developments in Business simulation and experiential learning. – 2013. – Vol. 40. – P. 196–200.
17. Tarnopolsky O. Business English teaching : imaginative continuous simulations and critical analysis tasks / O. Tarnopolsky // Business Issues. – 2000. – Vol. 2. – P. 2–5.
18. Tarnopolsky O. Acquiring Business English in a quasi-natural business environment : a method of teaching Business English to students of Business and Economics / O. Tarnopolsky, S. Kozhushko // Working papers in educational linguistics. – Philadelphia : University of Pennsylvania, 2003. – Vol. 18, No. 2. – P. 55–88.
19. Tarnopolsky O. Constructivist blended learning approach to teaching English for specific purposes / O. Tarnopolsky. – London : Versita, 2012. – 254 p.
20. Ur P. Discussions that work : task-centred fluency practice / P. Ur. – Cambridge: CUP, 1992. – 121 p.
21. Watcym-Jones P. Act English : a book on role-plays / P. Watcym-Jones. – Harmondsworth : Penguin, 1978. – 116 p.
22. Warschauer M. Internet for English teaching / M. Warschauer, H. Shetzer, C. Meloni. – Alexandria, VA : TESOL, 2000. – 176 p.
23. Werbach K. For the win : how game thinking can revolutionize your business / K. Werbach, Dan Hunter. – Philadelphia : University of Pennsylvania, Wharton Digital Press, 2012. – 141 p.
5. Passov E. I. Situacija, tema, social'nyj kontakt (k probleme organizacii rechevogo materijala) / E. I. Passov // Inostrannye jazyki v shkole. – 1975. – No. 1. – S. 53–58.
6. Carré J-M. Jeux de rôles / J-M. Carré. // Le français dans le monde. – 1976. – No. 123. – P. 34–35.
7. Davison A. Games and simulations in action / A. Davison, P. Gordon. – London : The Woburn Press, 1978. – 200 p.
8. Debyser F. Dramatisation, simulation, jeux de rôles : changer d'estrade / F. Debyser // Le français dans le monde. – 1976. – No. 123. – P. 24–27.
9. Fried-Booth D. L. Project work / D. L. Fried-Booth. – Oxford : OUP, 1996. – 89 p.
10. Herger M. Enterprise gamification : engaging people by letting them have fun / M. Herger. – Leipzig : CreateSpace Independent Publishing Platform, 2014. – 368 p.
11. Hutchinson T. Project English : student's book / T. Hutchinson. – Oxford : OUP, 1994. – 112 p.
12. Jones K. Simulations in language teaching / K. Jones. – Cambridge : CUP. – 1982. – 122 p.
13. Kolb D. Experiential learning : experience as the source of learning and development / D. Kolb. – Englewood Cliffs, NJ : Prentice Hall, 1984. – 248 p.
14. Livingstone C. Role play in language learning / C. Livingstone. – М. : Vysshaja shkola, 1987. – 127 s.
15. Maley A. Drama techniques in language learning: Posobie dlja uchitelej / A Maley, A. Duff. – М. : Prosveshhenie, 1981. – 96 s.
16. Miller C. The gamification of education / C. Miller // Developments in Business simulation and experiential learning. – 2013. – Vol. 40. – P. 196–200.
17. Tarnopolsky O. Business English teaching : imaginative continuous simulations and critical analysis tasks / O. Tarnopolsky // Business Issues. – 2000. – Vol. 2. – P. 2–5.
18. Tarnopolsky O. Acquiring Business English in a quasi-natural business environment : a method of teaching Business English to students of Business and Economics / O. Tarnopolsky, S. Kozhushko // Working papers in educational linguistics. – Philadelphia : University of Pennsylvania, 2003. – Vol. 18, No. 2. – P. 55–88.
19. Tarnopolsky O. Constructivist blended learning approach to teaching English for specific purposes / O. Tarnopolsky. – London : Versita, 2012. – 254 p.
20. Ur P. Discussions that work : task-centred fluency practice / P. Ur. – Cambridge: CUP, 1992. – 121 p.
21. Watcym-Jones P. Act English : a book on role-plays / P. Watcym-Jones. – Harmondsworth : Penguin, 1978. – 116 p.
22. Warschauer M. Internet for English teaching / M. Warschauer, H. Shetzer, C. Meloni. – Alexandria, VA : TESOL, 2000. – 176 p.
23. Werbach K. For the win : how game thinking can revolutionize your business / K. Werbach, Dan Hunter. – Philadelphia : University of Pennsylvania, Wharton Digital Press, 2012. – 141 p.

REFERENCES

1. Butko G. V. Jazykovye igry na urokah anglijskogo jazyka v 4 klasse / G. V. Butko. // Inostrannye jazyki v shkole. – 1987. – No. 4. – S. 63–65.
2. Vishnjakova L. G. Ispol'zovanie delovyh igr v prepodavanii russkogo jazyka kak inostrannogo / L. G. Vishnjakova. – М. : MGU, 1987. – 110 s.
3. Dvornik M. V. Igra i igrovaja situacija na nachal'noj i srednej stupeni obuchenija / M. V. Dvornik // Inostrannye jazyki v shkole. – 1990. – No. 6. – S. 48–52.
4. Metodyka navchannia anhlis'koi movy studentiv-psykhologiv : monohrafiia / [O. B. Tarnopol's'kyj], S. P. Kozhushko, Yu. V. Dehtiar'ova ta in.]; za zah. ta nauk. red. O. B. Tarnopol's'koho. – Dnipropetrovs'k : Dnipropetr. un-t im. Al'freda Nobelia, 2011. – 264 s.

Отримано 06.02.2018 p.