

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХЕРСОНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**

Факультет іноземної філології

Кафедра англійської мови та методики її викладання

**ГЕЙМІФІКОВАНИЙ ПІДХІД У НАВЧАННІ УЧНІВ
АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ**

Кваліфікаційна робота (проект)

на здобуття ступеня вищої освіти «бакалавр»

Виконав: студент 451 групи

Спеціальності 014.02 Середня освіта (мова і література англійська)

Освітньо-професійної програми «Середня освіта (мова і література англійська)»

Семикопенко Дмитро Вадимович

Керівник д-р. пед. н., проф. Заболотська О. О.

Рецензент к. філол. н., доц. Гізер В. В.

Херсон – 2020

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. Гейміфікований метод навчання в сучасній науці	5
1.1. Поняття «гра» в сучасній науці.....	5
1.2. Гейміфікація як навчальний метод.....	9
1.3. Кореляція понять «гейміфікація» та «комп'ютерні ігри».....	17
РОЗДІЛ 2. Методичні основи оволодіння англійською мовою засобами гейміфікованого підходу	23
2.1. Методичний потенціал гейміфікованого підходу.....	23
2.2. Система вправ з використанням гейміфікованого підходу.....	35
ВИСНОВКИ	52
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	53

ВСТУП

Незважаючи на те, що суспільство та світ швидко змінюються, процес навчання залишається одним з основних критеріїв розвитку людини. Нажаль, зміни у системі освіти здійснюються доволі рідко, отже деякі старі підходи до навчання стають малоефективними і втрачають свою актуальність.

Через те що сучасні студенти та учні проводять більше часу у інтерактивно-ігровому середовищі, інформація подана старими методами сприймається ними доволі важко.

Впровадження новітніх технологій у систему освіти є дуже актуальним питанням. Новітні технології включають у себе не тільки загальний підхід до системи освіти, а й створення нових методів та підходів у питаннях навчання та оцінювання якості знань. Одним із найсуперечливіших засобів навчання є гейміфікація. Багато вчених відзначають, що гейміфікація позитивно впливає на мотивацію учнів, підвищує якість їхніх знань.

Проблему гейміфікації досліджували такі вчені, як: М.Барбер, Л.Вареніна, К. Вербах, Є. Карр-Челлмен, Д. Кларк, Дж. Ли, Т.Пахомова, Дж.Хаммер та Л. Шелдон.

Актуальність теми дослідження зумовлена тим, що гейміфікований підхід у навчанні учнів англійської мови є ефективною технологією сучасного середовища, що сприяє підвищенню мотивації у вивченні мови.

Зв'язок роботи з науковими програмами, планами, темами: Проблематика дослідження безпосередньо пов'язана із науково дослідною темою кафедри англійської мови та методики її викладання Херсонського державного університету «Приоритетні тенденції розвитку методики викладання іноземних мов у середніх та вищих навчальних закладів» (Державний реєстраційний номер 0117U 006791).

Мета роботи полягає у розробці системи гейміфікованих вправ для навчання учнів англійської мови.

Для поставленої мети були визначені такі **завдання**:

- 1) Схарактеризувати поняття «гра», «гейміфікація», «комп'ютерні ігри»;
- 2) Визначити методичний потенціал гейміфікованого підходу;
- 3) Розробити систему вправ, спрямовану на оволодіння англійською мовою засобами гейміфікованого підходу.

Об'єктом дослідження є гейміфікація.

Предметом – постає гейміфікований підхід у навчанні учнів англійської мови.

Для вирішення поставлених завдань використано такі загальнонаукові **методи**: *теоретичні*: вивчення й критичний аналіз педагогічної, психологічної, методичної наукової літератури для обґрунтування теоретичних засад і ключових положень; аналіз, систематизація та узагальнення вітчизняного й зарубіжного досвіду гейміфікації для виявлення актуальних проблем наукового дослідження і визначення його завдань; проектування й моделювання навчального процесу відповідно до розробленої у межах наукового дослідження методики; *емпіричні* – анкетування та тестування з метою виявлення ставлення й мотивації до гейміфікації.

Практичне значення роботи полягає в розробці системи вправ для оволодіння учнями англійської мови засобами гейміфікованого підходу, яка буде в нагоді вчителям англійської мови, а матеріали допоможуть в написанні курсових робіт.

РОЗДІЛ 1

ГЕЙМІФІКОВАНИЙ МЕТОД НАВЧАННЯ В СУЧАСНІЙ НАУЦІ

1.1. Поняття «гра» в сучасній науці

Гра – улюблений вид діяльності людини. У дитинстві через гру ми пізнаємо світ. У більш дорослому віці ігри слугують нам для розваги й задовольняють наші потреби в самореалізації. Ігровий процес є основним інструментом розвитку й становлення особистості, який закладений нам природою. Гра супроводжує нас протягом всього життя.

Як відомо, не існує єдиного твердження щодо поняття «гра». У різних народів поняття «гра» мала різні значення. Наприклад В Давній Греції слово «гра» використовувалось як аналог сучасного слова «пустувати». У Євреїв слово «гра» позначало «жарт» або «забаву». У Римлян «грою» називали радість та будь-які веселощі. Пізніше у Європейських країнах це слово використовувалось в ширшому значенні: дитячі ігри з іграшками, театральна вистава, музичне мистецтво та ін.

Початком розробки теорій гри зазвичай ототожнюють з вченими ХІХ століття: В. Вундтом, Г.Спенсером, Ф. Шиллером. У своїх наукових працях вони встановлювали зв'язок між грою та мистецтвом. Наприклад, для Шилера гра – насолода, яка пов'язана з проявом життєвих сил. В.Вундт вважає гру насолодою, але стверджує, що нема жодної гри яка б не була зв'язана з певною формою праці [42].

Видатний біолог та психолог Ф. Бойтендайк в 1933р. надає етимологічний аналіз слову «гра» і вивів певні характерні риси. До цих рис він відносить спонтанність і свободу, радість і забаву. Проте він пропонує звернутися за допомогою до дітей тому, що вони добре розуміють що саме для них є гра [цит. за:42].

У наукових колах відомо багато інших визначень гри. Наприклад учений П.Підкасистий стверджує, що «гра» – це те, що задумано і

зроблено. Вони дотримуються думки, що гра сприяє розвитку вмінь та навичок, психіки та самореалізації. Також вони вважають, що гра може допомогти створити гарний психологічний клімат у колективі та побороти деякі комплекси такі, як: сором'язливість та нерішучість, і сформувані навички ініціативності та самостійності та сприяє створенню кордоні між учнем та викладачем [17].

Дослідник Г. Селевко вважає гру «видом діяльності в умовах ситуацій, спрямованих на відтворення і засвоєння суспільного досвіду» [18, с. 24].

Згідно з твердженням російського психолога П. Каптерева, дитині під час навчання вкрай необхідно зосереджуватися на різних предметах. Саме цьому може навчити гра. Він вважає, що процес навчання та гри не повинен відрізнятися, тобто навчання не повинно бути занадто нудним з монотонним викладом інформації і не повинно викликати негативні емоції. Таким чином, на думку ученого «гра повинна бути істотною підмогою систематичного навчання; навчання та ігри – це друзі, яким сама природа вказала йти однією дорогою і підтримувати один одного» [13, с. 56].

Великий внесок у теорію гри зробив Л.Виготський у 1933 році, визначивши рольову гру провідним видом діяльності дитини дошкільного віку. Основним моментом у грі, на його думку, є уявна ситуація. За його визначенням гра «створює зону найближчого розвитку дитини, тобто дитина в грі доросліша за свій реальний вік» [5, с. 53]. Л.Виготський виділяє такі елементи гри як: роль, сюжет, ігрова діяльність [5].

У книзі «Психологія гри» Д. Ельконін стверджує, що гра – це діяльність у якій «створюються соціальні відносини між людьми без умов безпосередньої діяльності» [25].

Багато вчених вважають, що гра має сильний вплив на виховання, навчання та психічний розвиток дитини. Гра сприяє подоланню дитячих комплексів. Використовуючи гру, у процесі навчання можливо досягти кращих результатів ніж при звичайному навчанні, адже діти віддають перевагу іграм ніж навчанню. Тобто учні будуть більш охоче залучатися і

намагатися показати себе з найкращого боку, адже мета будь-якої гри – це перемога [9].

На думку професора Бостонського коледжу Питера Грея, гри притаманні такі риси:

- 1) гра – результат вільного вибору;
- 2) це діяльність, в якій засоби важливіше за результат;
- 3) це діяльність, правила якої існують в головах гравців;
- 4) гра завжди уявна та несерйозна;
- 5) гра включає в себе розум, не завантажуючи його [35].

Науковці О. Газман та С. Шмаков у своїй класифікації ігрових форм навчання виділяють 4 види гри:

- 1) ділові;
- 2) професійно-імітаційні;
- 3) навчально рольові;
- 4) дидактичні [цит. за: 42].

Ділові ігри є доволі важкою формою професійно-орієнтованих вправ, заснованим на імітації гравцями професійної діяльності. Взаємодія гравців можлива лише за наявності дотримання усіх правил гри, які мають зв'язки з реальною виробничою діяльністю [9].

Різноманітні ігрові ситуації, які можуть біти використанні в навчанні, вимагають класифікації ділових ігор за різними критеріями, такими як:

- 1) способи передачі й обробки інформації(ігри із застосуванням звичайних засобів зв'язку, з використанням макетів та ін.);
- 2) Можливість розвитку гри (ігри з обмеженим, необмеженим числом ходів);
- 3) Характер модельованої ситуації (гра проти суперника, боротьба двох сторін та ін.);
- 4) Характер ігрового процесу (суперницькі відносини гравців, взаємодія підгруп, змагання) [9].

Ділові ігри набули розповсюдження для відпрацювання економічних, технологічних, управлінських, організаційних задач. У ході ділової гри, на її певних етапах може використовуватися метод відігравання певних ролей, «мозковий штурм» та інші види ігрового моделювання. У цьому типі ігор характерною ознакою є відображення ситуацій з реального життя, тому під час гри імітується не тільки реакція об'єкта управління на ті чи інші дії навколишнього середовища, а й діяльність посадових осіб, ролі яких відіграють гравці [9].

Ефективними для професійного мислення і поведінки слугують навчально-рольові та професійно-імітаційні ігри. За допомогою цих ігор освітній процес може уникнути протиріччя між абстрактністю досліджуваного предмета і реальністю майбутньої професійної діяльності учня. Безумовно відігравання певної ролі, відповідно до сценарію професійно-імітаційної гри, ототожнення учнів з ігровим персонажем здатне виконувати різні освітні функції: від визначення наслідків конкретних вчинків чи розвитку комунікативних вмінь до становлення сміливості та впевненості у собі [9].

Отже, гра не тільки засіб для розваг, а й незамінний механізм засвоєння нових знань, умінь, навичок, всебічного розвитку особистості, покращення клімату в колективі та навіть формування особистості лідера.

1.2. Гейміфікація як навчальний метод

Підвищення вимог до якості освіти стає нагальною проблемою. Метою сучасної освіти є подальший розвиток історично-сформованої педагогічної системи.

Важливими аспектами сучасної системи освіти є:

- 1) Покращення якості навчання та його результатів.
- 2) Створення системи підтримки якісної освіти з використанням інноваційних технологій.

3) Використання ігрових методів навчання [15].

Останні роки ефективність традиційних методів навчання зменшується. Учні зазвичай не розуміють цілей дій, що вони повинні робити, як результат – відсутність мотивації до навчання. При цій проблемі використання гейміфікації може стати в нагоді за для підвищення якості освіти.

Система освіти та виховання повинна йти в ногу з часом, і новітні технології зумовлюють новітні методи навчання, не використовуючи застарілі шаблони та нудні підручники. Саме тому, питання вдосконалення освітніх технологій встає на перший план.

Досвід інших країн показує, що використання процесу гейміфікації дозволяє значно покращити ефективність освітнього процесу. Зростаючий інтерес до цієї технології зумовлений бажанням знайти засіб для підвищення залученості учнів в освітню діяльність [42].

Зацікавленість до дисципліни в учня виникає тоді, коли він розуміє те, про що говорить викладач, коли вправи цікаві, потрібно думати самостійно, робити висновки, узагальнювати здобуту інформацію та – якщо учень вбачає можливість використання цієї інформації в майбутньому. Тому використання у навчальному процесі ігрових технологій є ефективним для підвищення мотивації студентів до навчання. Процес залучення гри, як одного з найбільших дієвих способів підвищення результативності, не є новою тенденцією розвинених країн світу [15].

Сфера гейміфікації доволі нова, тому й не існує багатого різноманіття визначень та класифікацій. У 1902 р. британський розробник відеоігор Нік Плелінг використав термін «гейміфікація» у своїх власних розробках, і появу цього терміну приписують саме йому. Залучення ігрових елементів у західних вищих навчальних закладах розпочалося у 1908 р., але набуло розповсюдження починаючи з 1910 р. [36].

Відповідно до визначення української Вікіпедії, гейміфікація (англ. Gamification – ігрофікація, геймізація) – це процес використання ігрових

практик та механізмів у неігровому контексті для залучення кінцевих користувачів до вирішення проблем [].

На думку професора Пенсільванського вищого навчального закладу Кевіна Вербаха, «гейміфікація» – використання елементів гри та ігрових механік у неігровому контексті [цит. за:].

Учений Умар Рух визначає гейміфікацію як процес використання цифрової платформи для включення ігрових елементів в неігрові контексти, з метою позитивного впливу на мотивацію користувача та покращення поведінки користувачів із бажаною поведінкою у корпоративному середовищі [цит. за: 26].

Дослідник Д. Сандерс, працюючи в «Делойт Консалтинг» використовує гейміфікацію як технологію, яка уподобається відеоіграм за конкуренцією, але застосовується для реальних процесів в організації, включаючи навчання та розвиток [цит. за: 24].

Вітчизняний дослідник В. Кухаренко вважає, що гейміфікація – це перш за все метод зміни поведінки людини, адже за основу цього методу взято аналіз поведінки людини, а також методологія вірної мотивації, що безперечно допоможе надати учням важливі інструменти для досягнення цілей в подальшому житті [20].

За А. Войтенком, гейміфікація позначає свідоме та цілеспрямоване застосування різних механізмів й методів, спрямованих на підвищення лояльності та зміну звичок, використовуючи ігрові елементи та певні правила для вирішення проблем та задач [4].

На думку, Е. Кіма, гейміфікація – це процес впровадження ігрових технологій з метою зробити завдання цікавішим та захоплюючим [32].

Науковець К. Капп дає більш ширше визначення терміну, він вважає, що гейміфікація – реалізація принципів ігрової механіки, естетики й навчання для залучення учнів до навчального процесу, підвищення їхнього рівня мотивації та вирішення проблеми [31].

Учасники «Gartner» вбачають у терміні «гейміфікація» використання ігрових механік та досвіду проектування задля цифрової привабливості та мотивації людей у своїх цілях [цит. за: 42].

Порівнявши багато визначень, М. Алчебаєв та А. Гайдуков систематизували термін й надали таку дефініцію: «Гейміфікація – комплекс дій, характерних для ігор та націлених на зміну якогось процесу з певною ціллю». Проте в цьому твердженні вчені нівелюють розважальну складову у гейміфікованому процесі [цит. за: 42].

Розглянемо більш детально сутність поняття «гейміфікації». Загальноприйнятим елементом будь-якої гри є створення середовища, в якому гравцям потрібно виконувати різноманітні завдання для досягнення певних цілей. У грі обов'язково повинні бути елементи прогресії (бали, бонуси, заохочення, рівнева та рангова система). Також важливим елементом є дотримання правил гри всіма гравцями. Перераховані елементи стають підґрунтям гейміфікації. Головним фактором ігрофікації є ігрове мислення, яке допомагає відчувати конкуренцію, сприяє роботі в команді, захопленню гравців, тощо [19].

Дж. Стаальдуйен та С. Фрейтас [цит. за: 42] розробили структуру залучення ігор до освітнього процесу, що вміщує дидактичні моделі.(рис1).



Рис. 1. Структура ігрового навчання, що вміщує дидактичні моделі

Подана схема наглядно дає нам зрозуміти важливість поєднання організації гри та стратегій педагогічного моделювання. Усі елементи у цій

схемі є взаємопов'язаними, що створює для вчителя прозору схему інтерпретації гейміфікації на занятті.

Гейміфікація як діяльність, що пов'язана з використанням ігрових методів та технологій в неігрових процесах переслідує важливі цілі:

- залучення максимальної кількості учасників;
- збільшення мотивації;
- постійне та поступове відкриття нової інформації та прогресії, «безкінечна» гра;
- створення конкурентного середовища;
- психологічний аспект, який дозволяє студенту відчувати уявну автономію та незалежність, знати на якому етапі він знаходиться та як йому дібратися до нового рівня;
- заохочення гарної поведінки, тобто прогресу, виконання завдань тощо;
- прозора система досягнень проковує учнів завжди йти вперед, виконуючи подальші завдання;
- отримання позитивних емоцій [32].

Так, як методи гейміфікації в освітньому процесі явище нове, то існує багато думок, чи доцільно використовувати ігрофікацію у сфері навчання, та які переваги та недоліки цього нового освітнього тренду.

По-перше до переваг можна віднести збільшення мотивації учнів, у результаті чого збільшується інтерес до певної сфери знань та покращуються результати, адже мотивація сприяє кращому засвоєнню знань і подальшому навчанню. Мотивацію відзначають, як один із найважливіших факторів разом із здібностями навичками та знаннями, який сприяє успіху у будь-якій діяльності [32].

По-друге, гейміфікований метод дозволяє розглянути певні терміни, теорії, методи з різних сторін, що сприяє творчому мисленню та систематизації пройденого матеріалу.

По-третє, цей метод дозволяє вирішувати психологічні проблеми в учасників гри. Розроблюючи ігрову модель, можна зробити ситуацію, коли у

людини з заниженою самооцінкою буде можливість посісти керуючу роль, тим самим проявити себе з боку умілого організатора та зміцнити віру в себе, або навпаки «охолодити» зарозумілих учасників [32].

Ігровий момент створювання конкуренції дозволяє проявити деякі специфічні риси в людині.

Також гейміфікація уможливорює залучення дистанційної форми навчання та засобів сучасних мультимедійних технологій та посилює креативність, самоконтроль та інші творчі здібності учня [32].

Під час використання методу гейміфікації учні позбавляються психологічного тиску та певних бар'єрів з учителем. Вони сприймають всіх учасників гри за рівних, отже це згуртовує колектив та запобігає подальшими конфліктним ситуаціям [41].

Основним критерієм та позитивною рисою гейміфікації як навчального методу є збільшення уваги та інтересу до освітнього процесу за рахунок нестандартного, але цікавого викладу навчального матеріалу, що покращує його якість.

Незважаючи на вищезазначені позитивні аспекти залучення гейміфікації до освітнього процесу, як і багато інших методів ігрофікація має своїх прибічників та сторонників. До негативних аспектів гейміфікації можна віднести:

- збільшення часу проведеного за комп'ютером, що може неодмінно нашкодити зору молодих учнів;
- необхідність інтернет-підключення;
- наявність відповідних технічних засобів та певного рівня комп'ютерної грамотності як учнів так і викладачів.
- будь-які технічні збої (відсутність електроенергії або інтернету, пошкодження комп'ютера чи інших технічних засобів) унеможливають проведення запланованого вчителем уроку [41].

Одною із провідних проблем гейміфікованого методу учений В. Чіряєв вбачає у можливості шахрайства. Відсутність контролю над тим, хто

насправді грає, може призвести до ігнорування правил гри. Більш розумні учні можуть виконувати завдання для більш слабих учнів або менше мотивованих. Проблема може загостритися, коли прагнення до перемоги може викликати навмисну співпрацю з більш розумними дітьми, тобто використання допомоги більш компетентних учнів [41]. Рішенням для такої суперечливої ситуації можуть слугувати:

1. Гра відбувається виключно під контролем організатора\координатора (вчителя) в певні години та в місцях призначених для цього (наприклад комп'ютерний клас). Це забезпечує повний контроль над гравцями, але значно зменшує їх автономію.
2. Гра може відбуватися де завгодно і коли завгодно. Це дає повну автономію гравця, але виникає можливість зловживання правилами гри, тому певні рівні можуть бути досягнуті тільки після виконання завдань під контролем ігрового координатора (наприклад, контрольний тест, щоб перевірити яку інформацію учень зрозумів за певний період часу). Таким чином ми надаємо автономію гравцям, при цьому процес шахрайства не буде сильно впливати на гру, адже «контрольні рівні» контролюються організатором гри й надаються рівні умови для всіх учасників гри, тому попередні результати які були досягнуті способом шахрайства будуть нівелюватися. У такий спосіб діти будуть намагатися менше ошукувати інших учасників гри, адже при контрольному рівні всі будуть в рівних умовах, і діти повинні будуть розраховувати лише на свої знання.
3. Значний контроль над гравцем і мінімальне зниження автономії [41].

З точки зору ефективності й доцільності третій варіант видається найбільш цікавим. При чималому рівні контролю й автономії учень буде відчувати себе вільно у грі так само і знати, що шанс шахрайства зведений до нуля. Звичайно ж, інші проміжні рішення також є прийнятними, й організатор гри сам повинен відчувати який спосіб контролю краще вибрати і як його найвдаліше реалізувати [41].

Інша ключова проблема гейміфікації пов'язана з причинами участі учнів у цьому процесі. Багато дослідників вказують на проблему підвищення зовнішньої мотивації за рахунок внутрішньої. У довгостроковій перспективі гейміфікація може бути несприятливим фактором, оскільки вона знижує внутрішню мотивацію. Стимулом зовнішнього характеру можуть бути грошові призи за перемогу в конкурсі. В освітньому процесі до них слід ставитися з великою обережністю, щоб учні не вчилися заради фінансової вигоди. Гейміфікація може підтримати залучення учнів тільки на короткий час. Обмеженням використання гейміфікації може бути той факт, що мотивація учнів за допомогою балів, рейтингів, оцінок та винагород може бути найбільш ефективною лише в перший період після її введення, коли вона сприймається як елемент новизни. Більш тривале її використання стане для учнів звичайною справою. Згідно з ідеєю гейміфікації, інформація щодо досягнутих результатів повинна отримуватися в режимі реального часу. Безперечно цього неможливо досягти без спеціальних ІТ-програм, які дозволяють записувати зроблені завдання, ставити нові, формувати рейтинги та регулярно надавати зворотній зв'язок. Такі ІТ-програми зазвичай є значними витратами в освітньому бюджеті країни, що може перешкодити або істотно обмежити їх використання. Незаперечним є факт, що умовою ефективної реалізації гейміфікації в освітньому процесі є прийняття цієї концепції викладацьким складом і його переконаність у користі для результатів навчання [42].

Дослідження проведені Арнейєм Мейєм з Регенсбургського університету (Німеччина), довели, що під час освоєння нового вміння вже за декілька тижнів кількість сірої речовини починає зростати. Учені з всього світу також притримуються думки, що гра (а саме послідовність дій завдання-досягнення-винагорода) сприяє розробці допаміну в мозку, що лише збільшує наше прагнення грати. Дослідники порівняли результати гейміфікованого навчання та стандартного із залученням звичайного тексту. По закінченню навчального процесу учасники експерименту показали

практично однакові результати. А через декілька днів студенти, котрих навчали гейміфікованим методом продемонстрували, що вони запам'ятали більше інформації [цит. за: 42].

Для отримання зворотного зв'язку від учнів щодо впровадження гейміфікованого методу в навчанні, учням старших класів у США було запропоновано дати відповідь на декілька запитань. Перше питання в анкеті було питання можливості використання гейміфікованої концепції у навчанні. Відповідь була такою: 63% відповіли – так, 18% відповіли – напевно так, 11% дали відповідь – напевно ні, і тільки 8% не захотіли запровадження гейміфікованого методу в освіту.

Друге питання стосувалося чи будуть учні приймати участь в процесі гейміфікації? 68% підтвердили своє позитивне ставлення до цього інноваційного методу (53% відповіли – так, 17% відповіли – напевно так). Останні 32% не підтримують цю форму навчання (24% – малоімовірно, що будуть брати участь, 5% – категорично відмовляються брати участь).

Підбиваючи підсумки вищенаведених результатів, можна говорити про те, що 60% респондентів вбачають можливість використання механізмів гейміфікації під час навчання, більше 65% учнів виявляють бажання брати участь у цій формі навчання [28].

У наступному питанні в анкеті в учнів узгоджували: за які дії вони могли б здобувати бали під час гейміфікованого навчання? Серед найбільш частих відповідей можна виділити такі:

- активну участь у житті навчального закладу, класу, групи, тощо;
- онлайн тестування знань;
- групові проекти;
- відвідування занять;
- участь у позакласній діяльності;
- участь у шкільних олімпіадах;
- участь у наукових конференціях;
- отримання гарних оцінок;

- перемога в змаганнях, олімпіадах, конкурсах самодіяльності [28].

Кількість набраних балів є основою для створення загально шкільного рейтингу. Висока позиція в цьому рейтингу дає учню відчуття задоволення від попередніх зусиль, в той час як низька позиція найчастіше підвищує мотивацію і рівень залучення в різні види діяльності. У проведеному дослідженні учні вказали на важливість використання таблиць оцінок, в яких вони можуть на постійній основі перевіряти свій прогрес в порівнянні з іншими учнями. Бали та рейтинги є ключовими елементами гейміфікації, які обов'язково повинні бути пов'язані з винагородами [28].

Серед найбільш бажаних призів учні відзначили такі:

- гарну річну оцінку з певного предмета;
- отримати вихідний;
- безкоштовно відвідувати певні курси або програми;
- поїздка за кордон по програмі обміну учнями;
- гаджети;
- сертифікати на купівлю;
- грошова винагорода [28].

Як ми можемо бачити об'єктивно негативних аспектів залучення гейміфікованих підходів у навчанні доволі мало. Проте вчителі вважають, що не можливо розглядати процес гейміфікації як універсальний спосіб побудови освітнього процесу. Беззаперечним є факт, що наявність всіляких заохочень та відсутність покарання допомагає учню зосередити всю увагу саме на процесі навчання, та йти до заданої мети.

Підсумовуючи вищезазначене, слід констатувати, що використання гейміфікації в процесі системи освіти може принести багато переваг, пов'язаних з підвищенням залученням учня в процес власного розвитку. Результати дослідження підтверджують позитивне ставлення учасників навчального процесу до цієї концепції.

1.3. Кореляція понять «гейміфікація» та «комп'ютерні ігри»

Але слід розмежовувати поняття гейміфікації та комп'ютерної гри. Комп'ютерна гра – це звичайна програма (впорядкована послідовність системних команд), мета якої забезпечити цікаве дозвілля із застосуванням комп'ютера [19, с. 18]. Звичайно жоден з учителів не буде використовувати стандартні комп'ютерні ігри за для підвищення рівня знань, проте використання деяких технологій, механік, та елементів буде дуже корисним у навчанні.

Дослідник В.Чіряєв у своїй книзі «Гейміфікація як засіб мотивації» проводить паралель з популярною комп'ютерною грою «*World of Warcraft*», зазначаючи, що це одна з найпопулярніших онлайн-ігор останнього часу, яка безперечно мотивує своїх гравців грати в неї і далі. Проаналізувавши структуру гри він зробив висновки, що по-перше люди залучаються до цієї гри, подивившись рекламу, або огляд цієї гри, але в більшості випадків гравці дізнаються та залучаються до гри по пораді друзів, адже безперечним є факт, що крім самої гри, людей тягне бажання спілкування та певної дружньої атмосфери, що забезпечує гра з друзями [22].

З початку гравець реєструється, вигадує собі ігрове ім'я (nickname), вибирає собі сподобавшись персонажа (героя), зазвичай діти вибирають персонажа за якого будуть в подальшому грати, ототожнюючи його з собою. Обов'язковим елементом гри є навчання, де гравці проходять певний інструктаж щодо правил та елементів гри. Звичайно всі елементи гри гравець може зрозуміти лише по ходу гри [22].

Після проходження процесу навчання гравець може спокійно грати в гру с друзями, шукати нових, комуніціювати з іншими гравцями, проходити квести, відкривати для себе ігровий світ, отримувати ігрову валюту, купувати ігрові речі, які допоможуть в майбутньому процесі гри [22].

Подальший процес гри базується на підвищенні рівня герою. При досягненні максимального рівня герою персонажу гравець може вибрати два види геймплею:

- PvP (people versus people) – вид геймплею в якому гравець змагається з іншими людьми;
- PvE (people versus environment) – вид геймплею в якому гравець сам, або з іншими гравцями вступає у битву проти запрограмованих грою монстрів (creeps) [22].

Ці аспекти гри є невід’ємною частиною багатьох онлайн-ігор. Гра не може набриднути, оскільки гравець в змозі вибирати між двома геймплеями, а також змагатися для потрапляння в таблицю найкращих гравців, також існує велика різноманітність квестів та завдань для гравця, проходячи які він буде отримувати приємну винагороду для себе. При відсутності внутрішньої мотивації до гри, вона замінюється на мотивацію отримання певних винагород, та символічного бажання комунікації з друзями [22].

Описана вище структура гри дає змогу побачити зовнішню мотивацію, яка є складовим елементом більшості уроків. Після досягнення тижневого максимуму у PvP режимі, гравці перестають брати участь у ньому тому, що це не приносить їм ніякого додаткового зиску [22].

Коли грань між інтересом та гонитвою за нагородами перетинаються, інший механізм починає регулювати поведінку гравців, якому дали назву – «психологічна пастка». Гравці стають мотивованими не нагородами, а неприйняттям відмови від діяльності, в яку вони вклали чимало зусиль та часу. Зовнішня мотивація гравців формується за рахунок використання лінійного прогресу й невеликих винагород [22].

Дослідник К. Скок виділив критерії які сприяють підвищенню зовнішньої мотивації у гравців:

- постійні міні-винагороди, тобто бали за вбивство монстрів (для підвищення рівня герою), бали за вбивство інших гравців під час дуелей (для отримання ігрової валюти для покращення та купівлі кращого спорядження в грі);
- графік з фіксованими інтервалами, щоденні квести та нагороди за них [37].

З іншого боку, внутрішня мотивація гравців пов'язана з бажанням бути у певній гільдії (групі), для об'єднання з іншими гравцями для досягнення певних ігрових цілей, полегшення ігрового процесу, домінування та конкуренції з іншими гравцями та гільдіями [37].

Гравці не отримають жодної матеріальної винагороди, їх діяльність заснована на взаємодії зовнішньої та внутрішньої мотивації. Вони грають для отримання внутрішньо-ігрових призвів. Іншими словами для гравців будь-яка ігрове заохочення викликає такі емоції, як цікавість або хвилювання, які виявляються провідними для внутрішньої мотивації [37].

Поширеною помилкою є припущення, що гравці перш за все мотивовані внутрішньо. Ефект надмірного виправдання призводить до того, що зовнішні винагороди є рушійною силою, тобто людина все ще відчуває автономію, але його поведінка регулюється ззовні [37].

З точки зору органічної інтеграції можна дійти висновку, що зовнішній контроль був інтегрований. Проте порівнюючи інтеграцію студентів та гравців, слід відмітити, що у студентів спостерігається підвищення рівня автономії, а у гравців рівень автономії навпаки зменшується [37].

Використання методу гейміфікації може не подіяти на учнів, якщо їх початкова мотивація занадто низька. У разі відсутності самостійного елементу в гейміфікації учні можуть сприйняти цей метод лише як додаткове джерело стресу [37].

Цікавим є факт, що зовнішні винагороди в іграх слугують важливим джерелом мотивації та надають інструменти для більш ефективного управління ігровим контентом. Якщо студент не зацікавлений в отриманні знань або навичок, жоден інструмент, який допомагає в цьому не буде йому в нагоді та не стане мотивувати його [37].

Коли автономія відсутня, зовнішні винагороди (наприклад гроші, цукерки, подарунки) можуть служити джерелом підвищення внутрішньої мотивації. Крім можливості отримання подарунків або грошей, учасники можуть переконати себе в тому, що їх діяльність була веселою.

У разі відсутності інтересу до процесу отримання знань, слід застосовувати спеціальні механізми, що підвищують початкову мотивацію. Внутрішня мотивація може бути сформована механізмами, які полегшують соціальну взаємодію (дослідження ігрового контенту і занурення в нього, змагання між студентами). Зовнішня мотивація може бути сформована структуризацією знань (цілі та завдання, лінійний прогрес і досягнення певного рівня, нагороди які дозволяють отримати перевагу над іншими студентами). Існує спосіб підвищення низької мотивації використовуючи грошові винагороди, які будуть виплачуватися з фіксованим інтервалом [37].

Доцільним буде навести приклад ігрових автоматів та букмекерських контор, коли вставка купюри в ігровий автомат чи поставлена ставка у букмекерській конторі не є захоплюючим заняттям, якщо вона не супроводжується відчуттям потенційної перемоги. Саме можливість виграшу завжди спонукає гравця до дій. Використання елементів «азартних ігор» в освітній програмі повинно служити підтримці залучення у разі відсутності інших джерел мотивації [37].

Проаналізувавши найпопулярніші онлайн-ігри до яких належать: «*Counter Strike*», «*World of Warcraft*», «*World of Tanks*», «*Dota 2*», «*Artifact*», «*LoL*», «*Player`s Unknown Battleground*», «*Hearthstone*» можна виділити такі критерії, що їх об'єднують:

- доступність (кожен може легко зареєструватися та почати грати);
- можливість грати з друзями;
- налагоджена система ігрового зв'язку та чату;
- можливість створення власних команд (груп);
- обов'язковий початковий процес навчання основам гри при першому вході;
- можливість грати PvP та PvE режимами;
- щоденне оновлення завдань та квестів;
- прозора система рейтингу та рангів;
- можливість грати з різними суперниками;

- різноманіття персонажів, локацій, предметів;
- винагорода за досягнення у грі;
- можливість обмінюватися предметами у грі;
- присутність правил гри [19].

Отже, здійснивши ретроспективний аналіз методичної літератури доходимо висновку, що поняття «гейміфікація» та «комп'ютерні ігри» мають спільні та відмінні риси. Саме методичний потенціал гейміфікації уможлиблює оволодіння англійською мовою.

РОЗДІЛ 2

МЕТОДИЧНІ ОСНОВИ ОВОЛОДІННЯ АНГЛІЙСЬКОЮ МОВОЮ ЗАСОБАМИ ГЕЙМІФІКОВАНОГО ПІДХОДУ

2.1. Методичний потенціал гейміфікованого підходу

Гейміфікований підхід – це використання ігрових методик у неігровому середовищі задля отримання певних результатів [42], у нашому випадку – оволодіння англійською мовою. Для підтримки інтересу гейміфікація пропонує різноманітні види діяльності, а саме: проходження матеріалу занять у вигляді рівнів та місій, отримання балів та відзнак за виконані завдання, список рівнів у вигляді мапи, гейміфіковані вправи (ігри «Перший мільйон», «Шибениця», «Кросворд» тощо), шкала виконання, квести [42]. Розглянемо їх.

Matching pairs (Знайти пару). Вправи цього типу дозволяють співставити два об'єкти, що корелюють між собою тексти, зображення, аудіо- та відео-ролики. Варіантом такої вправи може бути і додавання зайвого слова, щоб вибрати правильний варіант. Пари, що співпали – автоматично зникають [42].

Приклади завдань до даної вправи:

- *Match the types of people's characters with their definitions;*
- *Match the synonyms/antonyms/correct forms etc.;*

Дане завдання дозволяє розподілити текст/ слова/ словосполучення /малюнки на групи.

Приклади завдань до даної вправи:

- *Group the spaces of education establishment into two groups: primary and secondary education establishments;*
- *Group the examples of genres of art into the groups;*

- *Group the ranks of professions into groups;*

Number line (Числова пряма). Зображення/аудіо/відео/текст ставиться до відповідних позначок.

Приклади завдань до даної вправи:

- *Put the parts of text/dialogue in correct order.*
- *Put the important historical events in Ukraine in chronological order.*

Зображення/аудіо/відео/текст ставиться у відповідному порядку.

Free text input (Вільна текстова відповідь). Текстова відповідь пишеться до малюнку/аудіо/відео або текстових завдань [42].

Приклади завдань до даної вправи:

- *Listen to the words/word combinations and write them.*
- *Read the definitions and guess the words.*
- *Describe the picture.*
- *Listen to/Read the questions and answer the questions.*
- *Listen to/Read the sentence/statement/texts and complete them.*
- *Name the picture/sightseeing/personality.*

Matching Pairs on Images (Фрагменти зображення). На знайомому фоні треба здогадатися за фрагментом, що зображено на малюнку або картині [42].

Приклади завдань до даної вправи:

- *Name the pictures.*
- *Find the wright fragment of picture.*

Multiple-Choice Quiz (Вікторина). Вікторина – це різновид гри, що полягає у відповідях на письмові/відео/аудіо запитання [42].

Приклади завдань до даної вправи:

- *Watch the video/Listen to the audio/Read the text and complete the sentences.*
- *Watch the video/Listen to the audio/Read the text and answer the questions.*
- *Study grammar rule and do the task.*

Cloze test (Заповнити пропуски). Завдання в якому можна обирати слова зі списку [42].

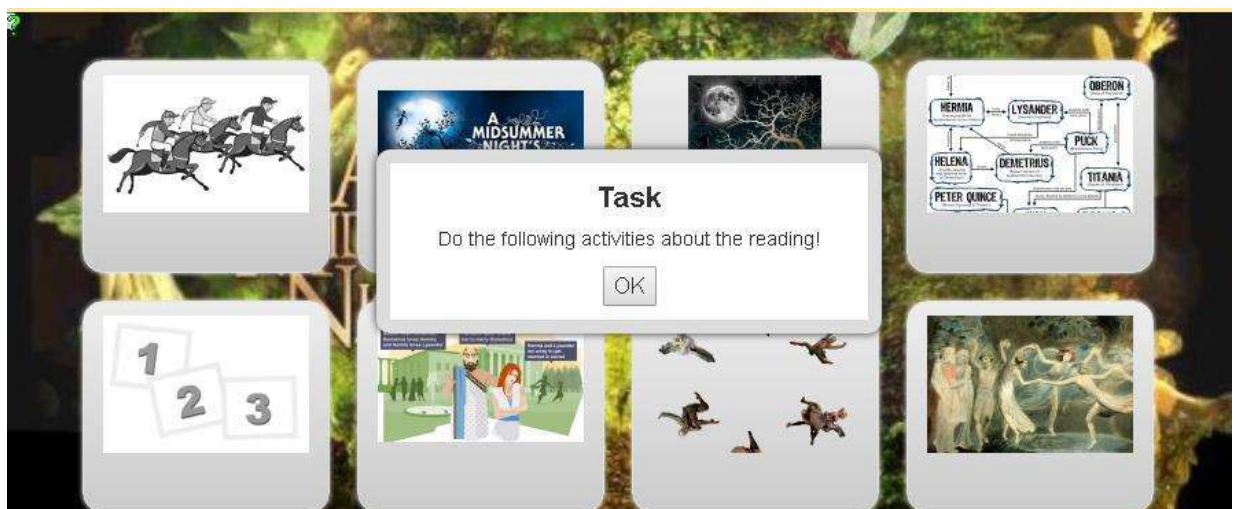
Приклади завдань:

- *Choose the correct words/word combinations.*
- *Fill in the gaps.*
- *Complete the text/sentences.*
- *Read the text and answer the questions.*
- *Check whether the statement is true or false.*
- *Match the pictures.*
- *Choose the correct title.*

App Matrix (Колекція вправ). Умови цієї гри дозволяють створити комплекс вправ із шаблонів. Можна поєднувати вправи за однією тематикою. Дана колекція вправ може містити фонове зображення, яке може також впливати на проходження місії. Коли така вправа входить у ланцюг вправ квесту то ключова відповідь впливає на проходження наступного завдання.

Приклади завдань:

- *Do the following activities;*
- *Play the games.*
- *Solve the crosswords to find out key words.*
- *Find the letters of key word in the exercises.*
- *Do the puzzles.*
- *Answer the questions.*
- *Put the sentences in correct order to make a text.*
- *Complete the sentences.*



The Millionaire Game (Перший мільйон). У навчанні дана гра має декілька переваг: прості та зрозумілі правила, обмежену кількість питань, цікавий сюжет, рівні складності, тощо. У електронному варіанті викладач створює мінімально шість питань, які розподілені на шість рівнів складності, саме: дуже легкий, легкий, середній, дещо складний, складний та дуже складний. Кожне питання текстове [42].

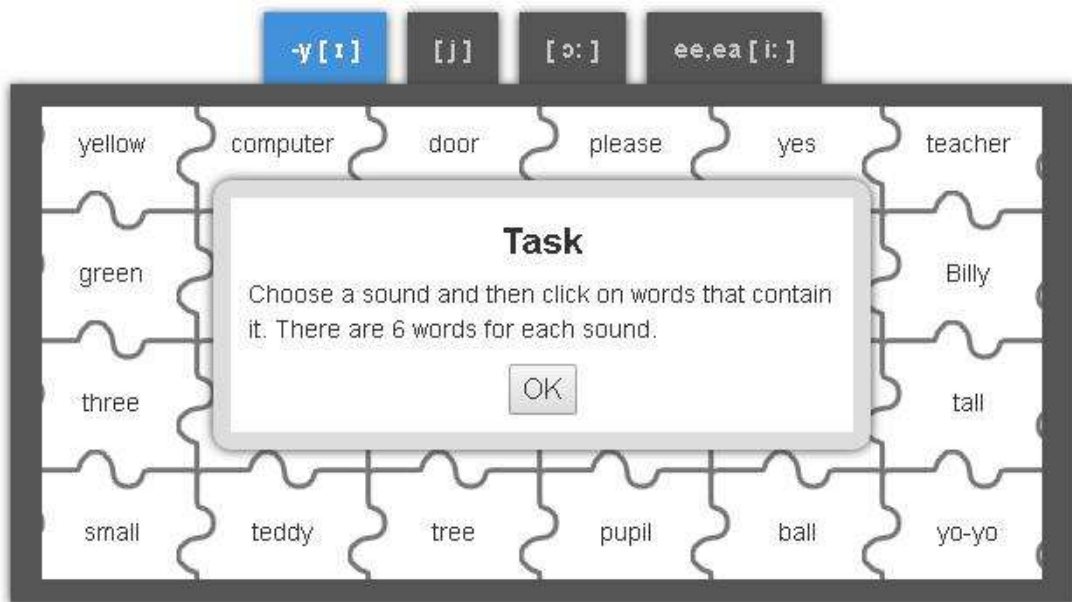
Малюнки, аудіо/відео контент дане завдання не дозволяє через невідповідність правилам оригінальної гри. Кожне питання має чотири обов'язкові варіанти відповідей: три неправильні та одну правильну відповідь.

Приклади завдань:

- *Choose the correct definitions.*
- *Answer the questions.*
- *Complete the sentences.*
- *Make word combination.*

Group puzzle (Пазл). Даний шаблон дозволяє на тлі вправи розмістити зображення або відео, яке треба розкрити шляхом вирішення завдання. Завдання підтримує до шести груп термінів. Викладач вказує назву кожної групи, або обирає зображення, яке їй відповідає. Потім групи випадковим шляхом розподіляються у головоломку. Кожна група має нескінчену кількість елементів, які можуть бути текстовими або зображенням. Ігрові картки, які відображають ці елементи, можуть бути малими, середніми або великими за розміром [42]. Приклади завдань:

- *Group the education establishments into two groups: technical and pedagogical;*
- *Group the professions into the groups.*
- *Group the names of pupils' subjects into groups and name them.*



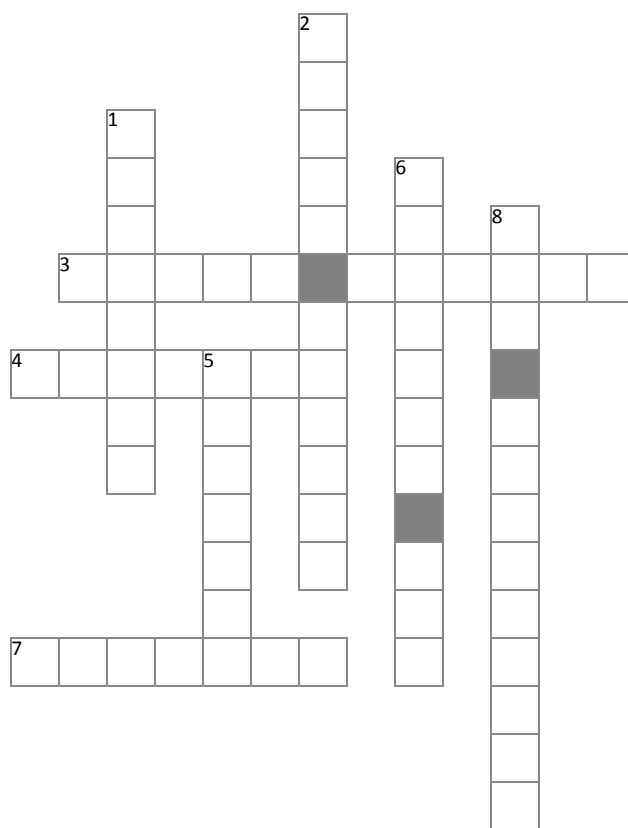
Crossword (Кросворд), або гра-задача, яка полягає у вписуванні літер у перехресні рядки клітинок накресленої фігури так, щоб за горизонталлю та вертикаллю вийшли загадані слова [42]. Ще один ігровий вид діяльності, який направлений на перевірку вмінь читання, письма, лексичних навичок іноді знання граматики, тощо. Кросворд допомагає у розвитку креативності, швидкості, гнучкості, оригінальності думки, інтелектуальної самостійності [42].

Для створення даної вправи на ресурсі LearningApps потрібно ввести питання, яке може бути текстовим, у формі малюнку, відео або аудіо. До кожного питання обов'язково ввести текстову відповідь. Можна також ввести слово-рішення, яке автоматично буде сформоване з букв кросворду. На кожну з літер має бути передбачене одне зі слів кросворду. Кросворд може також бути розміщеним фіксовано, тобто вирівняний вертикально [42].

Приклади завдань:

- *Choose the correct definitions.*
- *Answer the questions.*
- *Complete the sentences.*
- *Make word combinations*

Вправа. Solve the crossword:



Across:

- 3. It is the hottest and the lowest place in the USA.
- 4. Where is situated the Grand Canyon?
- 7. Redwood tree

Down:

- 1. The largest and the deepest lake of the Great Lakes is Lake ...
- 2. Nature made this place in form of horseshoe
- 5. The Niagara Falls are formed between Lake Erie and Lake ...
- 6. The place where beaches and lakes was covered by ice only 190 years ago.
- 8. The most famous geyser is called ...

Word grid (Знайти слова) – це ігрова вправа на знаходження слів/словосполучень. На сайті є також можливість додати до кожного елементу пошуку підказку, яка може бути у вигляді тексту, малюнку, аудіо або відео. Слова як завжди розміщені по горизонталі та вертикалі, іноді їх

розміщують по діагоналі. Для кожного слова подається підказка або інструкція [42].

Приклад завдання:

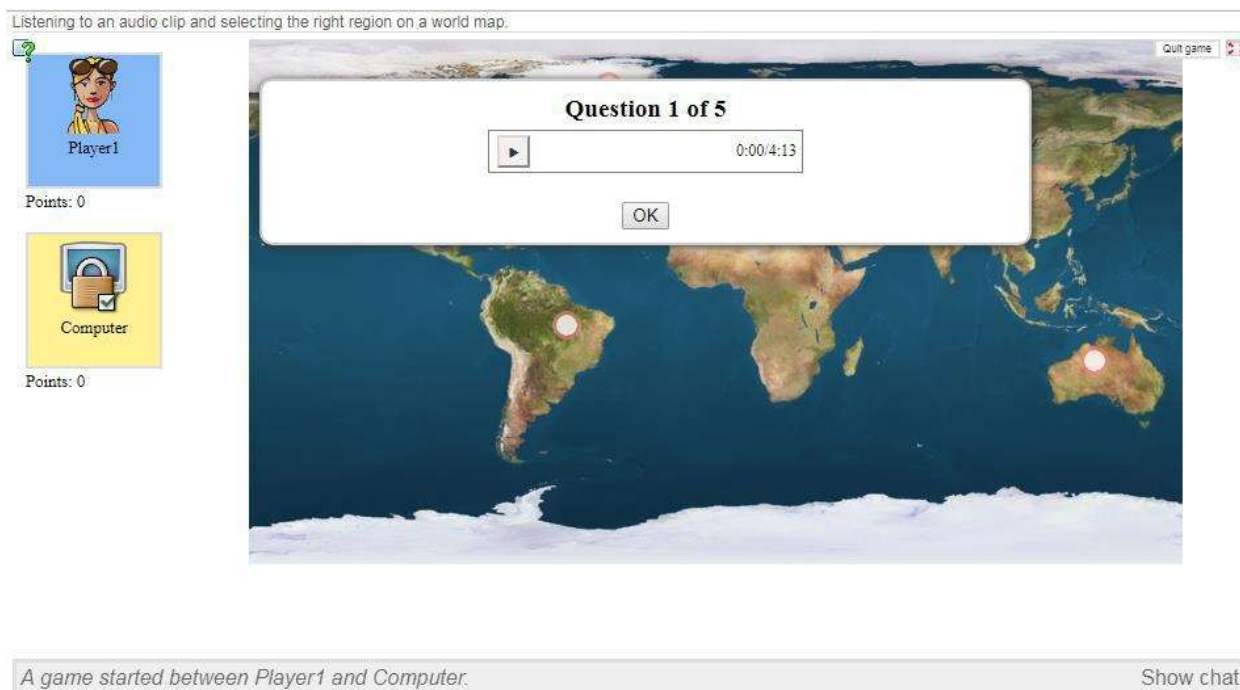
- *Find 5/10/17 words/word combinations connected with topic.....*
- *Find 10 capitals of the European states*
- *Find as much as possible languages*

Ця вправа співпрацює з ресурсами Google maps або Вікіпедії. Вказане зображення буде фоновим для робочої області. У кожному турі задається питання у вигляді тексту, зображення, аудіо- чи відео-ролика з додатковим коментарем. Викладачу потрібно позначити місце зображення, яке потрібно знайти і встановити на ньому позначку. Позначки можуть мати різний колір (червоний, зелений, синій, жовтий, білий, чорний). За допомогою кольорів пошукові елементи можна легко розподілити на групи (максимально на шість). Можна вибрати режим показу всіх можливих положень маркерів у вигляді кіл. Це особливо корисно, коли потрібно позначати цілі об'єкти на фоновому зображенні. Питання можна показувати впорядковано чи випадково. Якщо питання мають зростаючу складність, викладач має обрати сталий порядок показу запитань [42].

Приклади завдань:

- *Listen to the audio clips and select the right region on Google map;*
- *Mark up on Google's largest oceans and seas*

Listening to an audio clip and selecting the right region on a world map.



The screenshot displays a game interface. On the left, there is a sidebar with two player avatars: 'Player1' (a woman's face) and 'Computer' (a padlock icon). Both have 'Points: 0' below them. The main area features a world map with a white question box overlaid. The box contains 'Question 1 of 5', a play button, a progress bar showing '0:00/4:13', and an 'OK' button. At the bottom, a status bar reads 'A game started between Player1 and Computer.' and a 'Show chat' button is on the right.

Hangman (Вгадай слово). У даній вправі потрібно вгадати та вписати слова або словосполучення, як у паперовій грі «Шибениця». Якщо буква, обрана невірні, на зображенні квітки праворуч відпадає пелюсток. Для створення даної вправи викладач має написати пошукові слова та підказки до них. Підказки можуть бути текстовими, малюнками, аудіо або відео. Питання можна показувати впорядковано чи випадково [42].

Приклади завдань:

- *Write/guess the word/word combination according to its definition.*
- *Write the synonym/antonym of the words/word combinations.*
- *Complete the sentence/text with correct word / word combination.*
- *Fill in the sentence with correct preposition.*
- *Answer the question.*
- *Choose the odd word/word combination.*
- *What is common in the following words? Answer the question.*
- *Guess the missing letters in the following sentence/words.*



Дана вправа дозволяє працювати з відео або аудіо контентом. Під терміном «відео» (від лат. *video* - дивлюся, бачу) розуміють широкий спектр

технологій запису, обробки, передачі, зберігання та відтворення візуального і аудіовізуального матеріалу на моніторах. Під терміном «аудіо» (від лат. *audi* – чути, *audio* – чую) розуміємо засоби слухової наочності. Завдання розробляються до окремих часових частин відео/аудіо. Під час відображення відео/аудіо можуть бути введені питання або коментарі викладача [42]. Одним із найбільш популярних відео хостінгом – ресурсом, з якого обираються відео, є YouTube. Методистами доведено позитивний вплив на мотивацію вивчення мови, засвоєння лексичного та граматичного матеріалу, розвитку навичок аудіювання та говоріння.

Відео та аудіо записи сприяють кращому засвоєнню та запам'ятовуванню матеріалу.

Приклади завдань:

- *Watch the video about eating out and answer the questions;*
- *Listen to the audio about different types of climate and do the tasks.*

Racing (Скачки). Гра, в яку можна грати вдвох або з комп'ютером. Той, хто вірно відповість на більшу кількість запитань, прийде до фінішу першим та виграє. Вправа може містити до 17 питань. Кожне питання має чотири варіанти відповіді: одну правильну та три неправильні. Питання може бути у формі тексту, зображення, аудіо або відео. Питання можна показувати впорядковано чи випадково [42].

Приклади завдань:

- *Choose the correct variant.*
- *Answer the question.*
- *Complete the sentence.*
- *Choose missing word(s)/word combination(s).*
- *Listen to the question and answer it.*
- *Choose the synonym(s)/antonym(s)/form(s) of the word.*

Pairing game (Парочки). Курсанти повинні відкрити картки, які всі закриються після двох відкритих. Тільки дві відповідні картки залишаться відкритими або зникнуть. Для створення даної вправи викладач має

налаштувати розмір карток (малий, середній, або великий). Потім викладач створює парні картки, які можуть складатися із слів/словосполучень/речень/текстів, малюнків або аудіо. Дана вправа дозволяє перевірити навички прослуховування/читання, лексичні, граматичні навички [42].

Приклади завдань:

- *Match the words/word combinations with their definitions.*
- *Match the words/ word combinations with their pictures/audio*
- *Title the texts.*
- *Choose the missing words.*
- *Complete the sentences.*

До інтерактивних елементів також відносимо форум. Вправи такого типу дозволяють обмінюватись ідеями, залишаючи повідомлення, або створюючи власні запитання, розвивають критичне мислення. До свого посту учасники можуть прикріпити малюнок, відео, або посилання на ресурс.

URL модуль (*Universal Resource Locator* - Універсальний Локатор Ресурсу або просто веб-адреса, посилання) дозволяє викладачеві використовувати відео Ютуба (YouTube), презентації Prezi. Ці ресурси допомагають у формуванні та вдосконаленні лексичних навичок, умінь аудіювання, читання.

Презентації сайту Prezi надають шаблони та приклади для презентацій, можливість відобразити зв'язок між великою картинкою та маленькими деталями. У перших місіях завданням є «*Study the links below and write new words into e-Dictionary*». Після текстового завдання йде посилання на зовнішні відео (YouTube) та презентації (Prezi), переглянувши які учні, згідно завдання, знаходять незнайомі слова із презентації або відео та вписують їх у глосарій (e-Dictionary). У такий спосіб нові слова занесені до словника.

Згідно завдання, кожен обирає лексичну одиницю, пише її дефініцію та прикріплює малюнок або відео [42].

Lesson пропонує різні шляхи або варіанти відповідей. Після основної

(першої) веб-сторінки, де міститься головна інформація (відео, аудіо або текст), йдуть різні питання, такі як множинний вибір, на відповідність і коротка відповідь.

У залежності від вибору відповіді, можливо перейти на наступну сторінку, у разі правильної відповіді на запитання. Консультація з головною інформацією надається у разі неправильної відповіді [42].

Wiki дозволяє редагувати набір веб-сторінок, де можливо змінити будь-який елемент Вікі. Історія попередніх версій кожної сторінки у Вікі зберігається з переліком змін, зроблених кожним учасником. Наприклад: кожен учасник повинен заповнити таблиці.

Folder- дозволяє викладачам надавати доступ до групи файлів розміщених в одній теці.

Mission 5. Speak on the topics

 Materials to study



Assignment сприяє проектній діяльності: проект або презентацію надсилають до сайту, який перевіряє і коментує вчитель. Переваги цієї гри - особистісна зорієнтованість, можливість практичного застосування набутих знань. Приклад завдання: *Shoot the video presentation of your own film on any topic you have studied*

Page. Ця діяльність дозволяє створити текстову інструкцію з зображеннями або відео, якщо це потрібно, завдання типу «Квест» або «Пошук схованих елементів», розміщення питань перевірки сформованості усного мовлення [42].

Однією з інших гейміфікованих методик є **квестові завдання**. Деякі квести (QR Code Quest) складаються з інструкції, посилання на завдання інших сайтів зашифрованого у вигляді QR коду, де потрібно знайти ключі для фінального запарованого тестового завдання. Приклад інструкції – *Scan the Code to find out the password to QR Code test.* QR Code (англ. *quick response* – швидкий відгук) – це зображення з кольоровими або чорними квадратами на білому фоні, зісканувавши які, можна перейти на

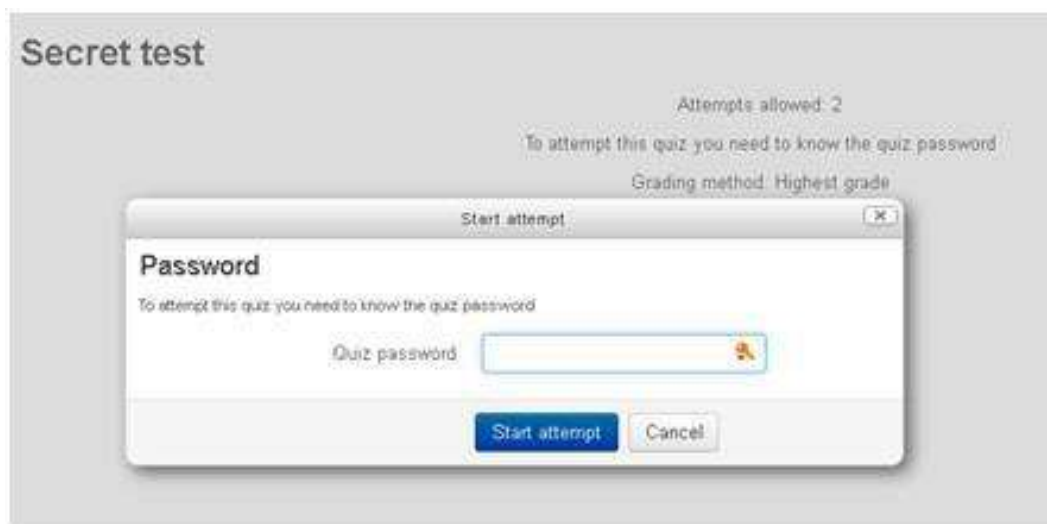
інший сайт із наступним завданням. Приклади завдань з інших сайтів: кросворди, пазли та інші вправи, які по їх завершенню надають зворотній зв'язок (ключові слова) [42]. Фінальне тестове завдання (QR Code test), яке можна відкрити тільки за допомогою ключового слова, містить різноманітні види питань (множинний вибір, співвідношення, перенесення слів на малюнок або текст тощо). Тільки набравши прохідний бал за QR Code test, квест вважається виконаним [42].

До переваг даних квестових завдань відносимо таке: активізація розумової діяльності, формування стійкого інтересу, поєднання новітніх та традиційних дидактичних засобів.

Quiz: airports and air travel. Answer these fourteen questions to score your vocabulary knowledge

1. **What do people do when they 'board' an airplane?**
 - a) they get on the plane
 - b) they get off the plane
 - c) they fly the plane
 - d) they fall asleep on the plane
2. **When you have a 'connecting' flight what should you do?**
 - a) open your suitcase
 - b) leave the airport
 - c) get on another plane
 - d) stop smoking
3. **What can you do at an airport terminal 'counter' ?**
 - a) show your ticket
 - b) check-in
 - c) buy travel insurance
 - d) all of the above
4. **If your flight is 'delayed', your flight is**
 - a) early
 - b) on time
 - c) late
 - d) none of the above
5. **What does an airplane do when it 'departs' ?**
 - a) arrives
 - b) leaves
 - c) stays at the airport
 - d) makes a direct flight
6. **Which of the following things can an 'escalator' do?**
 - a) take you up to the second floor
 - b) give you a cup of tea
 - c) fly an airplane
 - d) help you during an emergency
8. **Where will someone probably 'inspect' your luggage?**
 - a) on an airport bus
 - b) on a life raft
 - c) at a duty-free shop
 - d) at airport customs
9. **When does an airplane 'land' at an airport?**
 - a) when it departs
 - b) when it arrives
 - c) when you put on a life vest
 - d) when you find your seat
10. **Which of the following things can be 'occupied' ?**
 - a) a lavatory
 - b) a ticket
 - c) a passenger
 - d) none of the above
11. **Which of the following can you find in a 'row' on an airplane?**
 - a) pilots
 - b) flight attendants
 - c) seats
 - d) all of the above
12. **Which of the following things can a 'porter' do?**
 - a) help you board a plane
 - b) help you check in
 - c) help you carry your baggage
 - d) help you buy a suitcase
13. **Which of the following things can you find inside a 'terminal' ?**
 - a) passengers
 - b) an airport bus
 - c) a runway
 - d) a window seat

Ще одним видом квестів на сайті є пошук прихованих елементів - *Easter eggs hunting*. Даний квест складається з інструкції, гейміфікованих завдань, які (не всі) містять незвичайні літери, та фінального тестового завдання, пароль до якого потрібно скласти зі знайдених літер. За виконання квесту з'являється електронна відзнака "*Easter eggs hunter*"



Віртуальний тур - інструмент візуалізації, який дозволяє організувати віртуальну подорож країнами, мова яких вивчається.

Отже, подані вище типи завдань на оволодіння англійською мовою засобами гейміфікованого підходу сприяють ефективному формуванню лексичних, фонетичних та граматичних навичок та вмінь аудіювання, читання, говоріння і письма.

2.2. Система вправ з використанням гейміфікованого підходу

Розглянувши методичний потенціал гейміфікованих вправ представимо розроблену систему гейміфікованих вправ.

1) Множинний вибір дозволяє обрати одну або декілька відповідей з наданого списку і перевірити знання лексики, умінь сприймати іншомовне мовлення наслух та з опорою при читанні.

а) Обрати дефініцію слова:

Вправа. Match the words on the left with the meanings on the right.

- | | |
|---------------------|---|
| 1. airport terminal | A. a place where passengers wait to get on a plane; |
| 2. aisle | B. the building where air passengers arrive and leave; |
| 3. check-in | C. someone who travels by plane, train (etc.); |
| 4. departure lounge | D. place between a row of seats where you can walk; |
| 5. gate | E. place to check passengers for guns, illegal things; |
| 6. land | F. the place where passengers get on or off a plane; |
| 7. passenger | G. a last part of flight when the aircraft returns to the ground; |
| 8. security | H. a document provided by an airline during check-in, giving a passenger permission to enter the restricted area of an airport and to board the airplane; |
| 9. take off | I. the action of showing your passport and flight information at an airport counter or desk; |
| 10. boarding pass | J. an action when aircraft goes through a transition from moving along the ground to flying in the air. |

б) Завершити фразу:

Вправа. Complete the sentences:

- 1) Guest rooms generally include living room, bedroom, kitchen...
- 2) Casino hotels attract guest by promoting the gambling and...
- 3) Main attraction of Suite hotels is guestrooms with...
- 4) The owner of the *B&B* usually stays on the premises and is responsible for...
- 5) Some *Airport hotels* also provide meeting facilities to attract guests who...

2) Вправи на відповідність – відповідь на кожне підзапитання має бути вибрана із списку можливих відповідей. Дана вправа використовується для перевірки лексико-граматичного матеріалу:

a) Співставити слова з дефініціями:

a) organization chart	1) рахунок за перебування у готелі
b) key rack	2) стелаж для ключів від номерів готелю
c) linen	3) гардероб
d) go sightseeing	4) бланк реєстрації
e) hotel bill	5) схема організації готелю
f) cloak room	6) бірка ключа з номером кімнати
g) number tag	7) білизна
h) registration form	8) стелаж для листів гостей
i) check in/ out	9) оглядати пам'ятки
j) letter rack	10) реєструватися (при в'їзді, при виїзді з готелю)

б) Співставити малюнки з назвами/категоріями тощо.

Для проходження цього питання необхідно візуально розпізнати, яку лексичну одиницю відображає зображення. Викладач може також надати додаткові неправильні відповіді, давши відповідь з порожнім питанням, що ускладнить завдання.

Вправа. Match the name of state with the icons.

New Hampshire

Vermont

Delaware

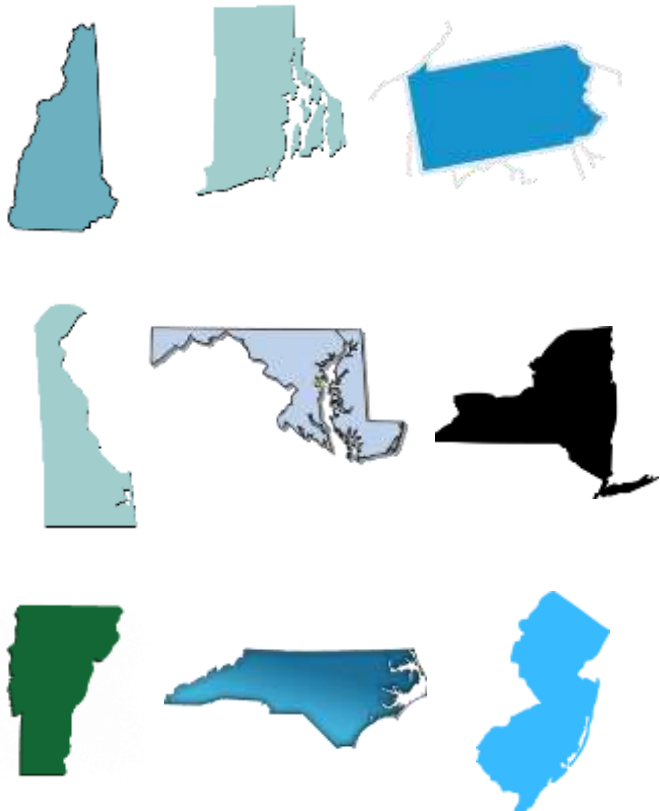
New Jersey

North Carolina

Rhode Island

Pennsylvania

New York



Maryland

в) Співставити слова з синонімами/антонімами/правильними формами тощо. Питання даного типу також можна побудувати для перевірки граматичних навичок – співставити дієслова з їх формою у минулому або майбутньому часі:

Match present and past forms of the verbs

tell	Вибрати...
go	Вибрати...
think	Вибрати...
begin	Вибрати...
catch	Вибрати...
speak	Вибрати...
buy	Вибрати...
see	Вибрати...
write	Вибрати...
take	Вибрати...
come	Вибрати...

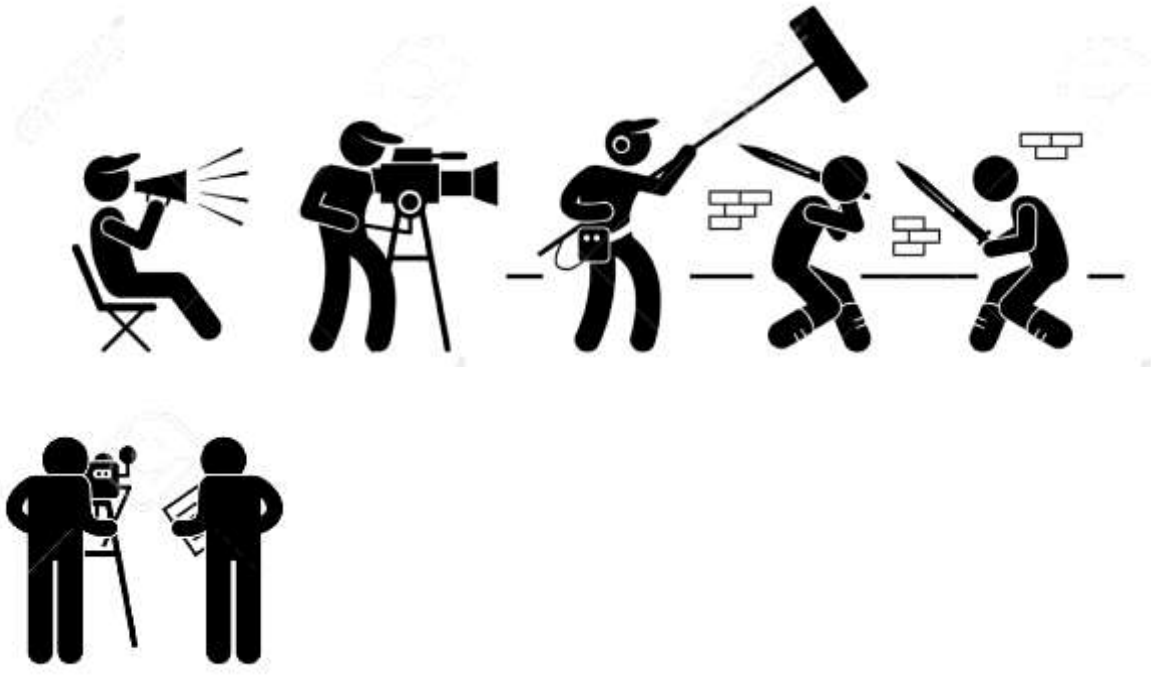
г) Співставити випадкові питання з відповідями. Питання даного типу поєднує певну кількість готових питань Множинного вибору.

3) Перетягування маркерів дозволяє перевірити вузкотематичні терміни, використовуючи схеми та зображення:

Match the words and word combinations with the pictures.

1. Producer
2. Actor
3. Music supervisor
4. Editor
5. Art director
6. Production designer
7. Cinematographer
8. Screenwriter
9. Director
10. Costume director





a) match the words with the following pictures:

- Pillar
- Footlights
- Aisle
- Foyer
- Wings
- Stalls



а) Перетягніть маркер на відповідну цифру малюнка. Зображення має містити частини, які потрібно назвати, із відповідними цифрами на ньому.

Вправа. Try to explain the meaning of the pictures on the state flags. What colors prevail on these flags?



б) Перетягніть маркер на відповідний прапор. Один із прикладів графічних зображень – прапор, який відображає певну країну. Завдання: знайти прапори англомовних країн – сприяє унаочненому розумінню теми «Англомовні країни»:



в) Поставте маркер на відповідний малюнок.

Вправа. Choose only symbols of Kentucky and New York, mark them with their abbreviation (KY) or (NY).

3) Перетягування в тексті – пропущені в тексті слова заповнюються за допомогою перетягування).

a) Перетягнути малюнки у відповідну клітину таблиці:

Вправа. Match the picture with the appropriate name. If you had to choose one thing to represent England what would it be? Explain your idea.

National and radio broadcaster	<input type="checkbox"/>
English policeman	<input type="checkbox"/>
Was killed in a car crash in 1997	<input type="checkbox"/>
Iconic means of transport	<input type="checkbox"/>
Emblems of Wales	<input type="checkbox"/>
Home of the Queen	<input type="checkbox"/>
Weekend home of the Queen	<input type="checkbox"/>
Gives a bird's eye view of London	<input type="checkbox"/>
Where prisoners were beheaded	<input type="checkbox"/>
Famous clock tower	<input type="checkbox"/>
Serves beer and simple meals	<input type="checkbox"/>
Most famous band in history	<input type="checkbox"/>
National sport	<input type="checkbox"/>
Eaten at Christmas	<input type="checkbox"/>
Worn in Scotland	<input type="checkbox"/>
Musical instrument	<input type="checkbox"/>
Next King of England?	<input type="checkbox"/>
Bridge on the River Thames	<input type="checkbox"/>

Вправа: Guess the states by their shape using the map.



1 _____



2 _____



3 _____



4 _____



5 _____



6 _____



7 _____



8 _____



9 _____



10 _____



11 _____



12 _____

- Заповнити відповідними словами та дефініціями:

A. Film and genre

- | | |
|--|-------------------------------------|
| 1. "The Great Gatsby" | a) action-adventure science fantasy |
| 2. "Cloud Atlas" | b) post-apocalyptic |
| 3. "The Woman in Black" | c) romantic fantasy adventure |
| 4. "The Reader" | d) science fiction |
| 5. "1408" | e) action mystery |
| 6. "Stardust" | f) supernatural horror |
| 7. "I Am Legend" | g) romantic drama |
| 8. "Perfume: The Story of a Murderer" | h) psychological horror |
| 9. "The Mortal Instruments: City of Bones" | i) epic romantic drama |
| 10. "Sherlock Holmes" | j) fantasy thriller |

Вправа. Define part of the UK according to its description.

1. It has long comprised several distinct regions, each different in dialect, economy, religion, and disposition
2. While agriculture historically played an important part in the economy of it, its significance has declined greatly over recent decades.
3. It is traditionally divided into three topographic areas: the Highlands in the north, the Midland Valley (Central Lowlands), and the Southern Uplands.
4. It is bounded by the Dee estuary and Liverpool Bay to the north, the Irish Sea to the west, the Severn estuary and the Bristol Channel to the south, and England to the east.
5. It remains a small but open economy and accounts for about 5 percent of the United Kingdom's export revenue.
6. Five of the six historic counties—Antrim, Down, Armagh, Tyrone, and Londonderry—meet at the lake, and each has a highland region on the saucer's rim.
7. Southeast of Glen Mor are the Grampian Mountains (also shaped by glaciation), though there are intrusions such as the granitic masses of the Cairngorm Mountains.
8. In the 1990s the government redrew and renamed some regions and established government development agencies for each.
9. Other significant principal cities include Glasgow, Dundee, Aberdeen, and Perth, all centres for industry, transportation, and commerce.
10. It has higher proportions of employment in agriculture and forestry, manufacturing, and government, and it provides concomitantly fewer jobs in financial and business services.

3) Множинний вибір.

a) Обрати декілька варіантів відповідей

1. A genre themes of which are such as alcoholism, child abuse, moral dilemmas, racial prejudice, poverty, class divisions, that put characters in conflict with themselves, others, society, or even natural phenomena:

- a) a fantasy film;
- b) a drama;
- c) a horror film.

2. A genre that uses typically non-realistic or semi-realistic drawing or painting, is intended for satire, caricature, or humor:

- a) a comedy;
- b) an action film;
- c) a cartoon.

3. In such films, the creation of choreography typically exists only in film or video:

- a) a musical film;
 - b) a dance film;
 - c) an animated documentary.
4. A dramatic or literary work in which the plot, which is typically sensational and designed to appeal strongly to the emotions:
- a) a melodrama;
 - b) an adventure film;
 - c) a cartoon.
5. A genre of film that revolves around the solution of a problem or a crime; suspense is often maintained as an important plot element:
- a) a documentary film;
 - b) a mystery film;
 - c) a drama.
6. A genre which includes life-threatening situations, a villain, or a pursuit, which generally concludes in victory for the hero; it's closely associated with the thriller and may also contain elements of spy fiction and espionage:
- a) an adventure film;
 - b) a dance film;
 - c) an action film.
7. Films of this genre traditionally have a happy ending ; some of the very first silent movies were of this genre:
- a) a comedy;
 - b) a cartoon;
 - c) a drama.
8. A film about extraterrestrial life forms, alien worlds, extrasensory perception and time travel, along with futuristic elements such as spacecraft, robots, cyborgs, interstellar space travel or other technologies:
- a) an adventure film;
 - b) a mystery film;
 - c) a science fiction film.
9. Main plot elements of this genre include quests for lost continents, a jungle, mountain, island, urban and / or desert settings, characters going on a treasure hunts and heroic journeys for the unknown:
- a) an adventure film;
 - b) an action film;
 - c) a fantasy film.
10. Plots within this genre often involve the intrusion of an evil force, event, or personage into the everyday world; a genre often deals with viewers' nightmares, fears, revulsions and terror of the unknown:
- a) an action film;
 - b) a horror film;

c) a musical film.

11. Films of this genre usually involve magic, supernatural events, mythology, folklore, or exotic fantasy worlds; have an element of wonder, escapism, and the extraordinary:

a) a comedy;

b) a horror film;

c) a fantasy film

12. A nonfictional motion picture of this genre intended to document some aspect of reality, primarily for the purposes of instruction or maintaining a historical record:

a) a documentary film;

b) an animated documentary;

c) a science fiction film.

б) Обрати закінчення діалогу, його початок, назву, тощо.

Вправа. Complete the dialogue with appropriate words.

passport	seat	gate	fly
check	hand luggage	boarding pass	

Agent: Hello, where are you _____ today?

Passenger: I am flying to San Francisco.

Agent: May I please see your _____?

Passenger: Here you are.

Agent: Will you _____ any luggage?

Passenger: Yes, I have two suitcases.

Agent: Do you have any _____?

Passenger: Yes, my brief case and my laptop bag.

Agent: Do you want a window seat or an aisle _____?

Passenger: I would like a window seat.

Agent: Here is your _____ and your _____ is A13. Have a pleasant flight.

До питань складного рівня відносяться такі:

1) Есе

a) Написати розгорнуту відповідь на ситуацію: які речі не треба робити, щоб не забруднювати навколишнє середовище ?

б) Описати дії під час ситуації:



You and your friends went on a two-day walking tour to a beautiful lake not far from your city/village last weekend. Write a letter to your English pen-friend about this trip. Don't forget the things you need to write about in your letter:

- who went on a walking tour together with you
- how you got to the place where you stayed (your means of transport and route)
- how you spent the weekend near the lake

Абзац

В I

☰ ☷

☞ ☜

☞ ☜

☞ ☜

☞ ☜

☞ ☜

Такі питання дозволяють розбивати інформацію на пов'язані частини та встановлювати зв'язок між ними.

2) Коротка відповідь – дозволяє відповідати одним або кількома словами (фразою або реченням).

- Прочитати текст, проаналізувати та знайти відповіді на поставлені запитання.

3) Перетягування на картинку.

Вправа. Check the pictures below and give names to these airport spots:

Baggage claim; security check point; metal detector; duty free shop; scanner; boarding gate; customs & immigration; check-in counter.



1. _____ 2. _____ 3. _____



4. _____



5. _____



6. _____



7. _____



8. _____

a) Поставити параграфи тексту у правильному порядку.



The Five Most Common Problems For Hotel Guests And How To Deal With Them

Noise From Neighboring Rooms

One of the most common problems that people will encounter is when the neighbors in adjacent rooms are noisy, and this can range from heavy _____ through to those who are up late at night or returning from a night out. The other situation which can also occur is when the room is above or next to the hotel's bar or _____, and the noise from these places too can be a problem.

Ultimately you will have two options here, and speaking to the hotel staff to ask for another room is something that can be successful, particularly earlier in the night when not all rooms may be taken. Alternatively, many travelers will already have _____ headphones or ear plugs to drown out the noise, with the ear plugs designed for those who sleep with heavy snorers being particularly effective.

Those who have to travel regularly and stay in a range of different hotels and motels across the country will have experienced several problems with different hotel rooms, and whether you are in the United States or on the other side of the world, many of

the problems that guests _____ are the same. Knowing what to do and how to deal with the situation can be very useful, and especially what you can do when dealing with the _____ of the hotel where the problem exists.

No Hot Water

Cold water in a hotel may not be too much of a problem if you are looking to cool off after a day of sunbathing, but for others it can be a real _____, and prevent washing and the relaxing warm embrace of the water after a day out in cold conditions.

Firstly, make sure it is a problem with the water, there are so many different types of showers with different knobs changing temperatures. If this doesn't help, then speak to the reception about _____ to another room to see if the hot water is out throughout the hotel. Alternatively, many leisure centers and swimming pools will have showers you can use, and motorway service stations will also sometimes have such facilities.

Rude Or Unpleasant Staff

This is one of the biggest and most frustrating problems for hotel guests, as if the staff at a hotel doesn't care about the service they provide, then what are you to do? The first thing is not to get in _____ with them, as that will usually achieve nothing, so walk away from the situation and try to take note of their appearance and their name if they are wearing a nametag. Take this up with the manager of the hotel, and explain the situation and how you were dealt with. If you do not have any success, then at least you can leave a review on travel review websites _____ others about the problems with that particular hotel.

Dirty Rooms

Another of the common issues, particularly for those staying in accommodation at the lower end of the market is rooms that haven't been adequately cleaned. _____ such as bed bugs and cockroaches can also be a problem in some areas, and when it comes to hotel rooms, guests can expect a certain level of hygiene from their accommodation.

The first step will be to _____ to the hotel staff, but also if you are traveling on a package holiday, then also to the company representative, as in some countries they are equally liable for the standard of the accommodation. You can ask _____ to a different room, or in extreme circumstances may want to leave and stay at a different hotel. Try to complain to the hotel, then to the _____, and also consider claiming the transaction back through your credit card if the service is not as described.

Reservations Not Honored

In some cases hotels may need to take rooms out of service if there is a technical problem, while in other situations they may actually have _____ their rooms.

If it is fair to expect that if the hotel is aware of a problem with a room not being _____, that they arrange accommodation at another hotel, and in many cases they will also provide an upgrade or a _____. If they are not able to provide this, then it is worth taking full details of any costs you incur because of this failure, and complain to the hotel with receipts for everything. If you are unsuccessful, then you may should also be able to claim this back through your travel insurance.

Цей рівень також означає вміння об'єднати інформацію, комбінувати елементи, щоб отримати нове ціле, що пояснює яке-небудь явище. Наприклад:

1) Написати

есе:

How to solve oil spills problem? Write an essay (100 words).



Rich text editor toolbar with icons for undo, font color, bold, italic, bulleted list, numbered list, link, unlink, and insert image.

2) Есе де учень оцінює логіку побудови матеріалу у вигляді письмового тексту, оцінює відповідність висновків і т.д.

а) Написати текст:

What do you think will happen if water contamination doesn't stop?



The image shows a polluted body of water with a globe and a plastic bottle floating in it. The water is dark and murky, with various pieces of trash and debris scattered throughout. A small globe is visible in the center, and a large plastic bottle is in the foreground. The background shows a shoreline with some vegetation and a small structure.

Rich text editor toolbar with icons for: Bold (B), Italic (I), Text color (i), Bulleted list, Numbered list, Link, Unlink, and Image.

Отже, використання гейміфікованих вправ уможливорює оволодіння всіма видами мовленнєвої діяльності: сприйманню мовлення наслух, або з опорою, розуміння змісту прочитаних текстів, спілкуванню та писемному мовленню, що сприяє формуванню англійськомовної комунікативної компетенції.

ВИСНОВКИ

У ході дослідження ми дійшли таких висновків:

Поняття «гейміфікація» корелює з такими поняттями як «гра», «комп'ютерна гра», але ототожнювати їх неможливо: гейміфікація має на меті не тільки розважати, але й навчати.

Слідом за К. Каппом визначаємо гейміфікацію як – реалізацію принципів ігрової механіки, естетики й навчання для залучення учнів до навчального процесу, підвищення їхнього рівня мотивації та вирішення певної проблеми.

У роботі визначено методичний потенціал гейміфікованого підходу, що сприяє формуванню лексичних, граматичних та фонетичних навичок та вмінь аудіювання, читання, говоріння та письма.

Проаналізувавши найпопулярніші онлайн-ігри до яких належать: «*Counter Strike*», «*World of Warcraft*», «*World of Tanks*», «*Dota 2*», «*Artifact*», «*LoL*», «*Player`s Unknown Battleground*», «*Hearthstone*», було визначено такі характерні риси гейміфікованих ігор: доступність (кожен може легко зареєструватися та почати грати); можливість грати з друзями; налагоджена система ігрового зв'язку та чату; можливість створення власних команд (груп); обов'язковий початковий процес навчання основам гри при першому вході; можливість грати у PvP та PvE режимі; щоденне оновлення завдань та квестів; прозора система рейтингу та рангів; можливість грати з різними суперниками; різноманіття персонажів, локацій, предметів; винагорода за досягнення у грі; можливість обмінюватися предметами у грі; присутність правил гри.

Екстраполюючи погляди вітчизняного науковця А. Юрженко на площину нашого дослідження було розроблено комплекс вправ, який складається з таких типів: *Matching pairs on images*, *Free text input*, *Matching pairs*, *Multiple Choise Quiz*, *Close Test*, *App Matrix*, *Assigment*, *Page*, *Folder*, *Wiki*, *Lesson*, *Prezi*, *Word Grid*, *Hangman*, *Crossword*, *Group puzzle*, *The Millionaire Game*, *URL*, *Forum*, *Pairing Game*, *Racing*, *Easter eggs Hunting*, *Virtual tour*, *Esse*.

Усі зазначені типи вправ сприяють оволодінню учнями англійською мовою в різних видах мовленнєвої діяльності та формування англійськомовної комунікативної компетенції.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Азимов Э. Г. Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам) / Э. Г. Азимов, А. Н. Щукин. – М.: Издательство ИКАР, 2009. – 448 с.
2. Албитова Е.П. Сущность, факторы, механизмы, критерии процесса социальной адаптации студентов вуза / Е.П. Албитова, С.Е. Каплина //Азимут научных исследований: педагогика и психология. – 2015. – № 4 (13). – С. 46-49.
3. Вікіпедія. Вільна енциклопедія. URL: <https://en.wikipedia.org/> (Last accessed: 04.11.1919).
4. Войтенко А.И. Геймификация или работа в форме игры /А.И. Войтенко, А. Голубова //Новое поколение. – 1913. – № 7. – С. 32-34.
5. Выготский Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка [Текст] / Л. С. Выготский // Вопросы психологии. – 1996. – № 6. – С. 62–76.
6. Газман О. С. Неклассическое воспитание: От авторитарной педагогики к педагогике свободы. М.: МИРОС, 1902. 266 с.
7. Гальскова Н. Д. Теория обучения иностранным языкам: Лингводидактика и методика: [учеб. пособ. для студ. лингв. ун-тов и фак. ин. яз. высш. пед. учеб. завед.] / Н. Д. Гальскова, Н. И. Гез. – М.: Издательский центр «Академия», 2004. – 336 с.
8. Герасименко І. В. Методика використання технологій дистанційного навчання в підготовці бакалаврів комп'ютерних наук : дис. канд. пед. наук : 13.00.10 інформаційно-комунікаційні технології в освіті, 1913.
9. Герлянд Т. Сучасні аспекти формування професійної компетентності майбутніх кваліфікованих робітників, Педагогіка і психологія професійної освіти. 1910. № 1-2. С. 37–43.
10. Годлевська Д.М. Формування комунікативної компетентності майбутніх соціальних працівників в умовах педагогічного університету: Автореф. дис. канд. пед. наук. К., 1907. 19 с.
11. Егоров А. А. Глобализация образования: Компетенции и системы кредитов; Под общ. ред. Ю. Б. Рубина. М. : Маркет ДС Корпорейшн, 1905. 490 с.

12. Кожухова Т.В. Основи психолого-педагогічного дослідження. Харків: Вид-во НФаУ: Золоті сторінки, 1902. 220 с.
13. Каптерев П. Ф. Избранные педагогические сочинения / Под ред. А. М. Арсеньева. – М.: Педагогика, 1982. С. 704
14. Положення про електронні освітні ресурси. Затв. наказом Міністерства освіти і науки, молоді та спорту України 01.10.1912 р. № 1060.
15. Павлова Е.С. Балльно-рейтинговая система оценивания качества усвоения учебных дисциплин / Е.С. Павлова // Азимут научных исследований: педагогика и психология. – 1916. – Т. 5. № 2 (17). – С. 122-124.
16. Павлова Е.С. Рейтинг и оценка уровня знаний студентов вуза / Е.С. Павлова // Азимут научных исследований: педагогика и психология. – 1913. – № 4 (9). – С. 90-91.
17. Пидкасистый П. И. Технология игры в обучении и развитии [Текст]: навчальний посібник / П. И. Пидкасистый, Ж. С. Хайдаров. – Москва: Моск. пед. ун-т, 1996. – 269 с.
18. Селевко Г. К. Современные образовательные технологии [Текст]: навчальний посібник / Г. К. Селевко. – Москва: Народное образование, 1998. – 256 с.
19. Сухов Г. Е. Компьютерные игры как объект культурологического исследования / Григорий Евгеньевич Сухов // Ярославский педагогический вестник. – 1906. – № 2. – С. 18–19.
20. Теорія та практика змішаного навчання : монографія / В.М. Кухаренко, С.М. Березенська, К.Л. Бугайчук, Н.Ю. Олійник, Т.О. Олійник, О.В. Рибалко, Н.Г. Сиротенко, А.Л. Столяревська; за ред. В.М. Кухаренка. – Х: «Міськдрук», НТУ «ХП», 1916. – 284 с.
21. Только работа и никаких игр – вот почему учителя «выгорают» Режим доступа: <https://newtonew.com/discussion/tolko-rabota-i-nikakih-igr>
22. Чиряев В.Д. Геймификация как способ мотивации / В.Д. Чиряев // Современная наука: актуальные проблемы и пути их решения. – 1913. – № 5. – С. 22-26.
23. Чупров С. В. Перспективы развития научно-исследовательской деятельности Байкальского государственного университета / С. В. Чупров, Л. В. Санина, Д.

- И. Сачков, А. В. Распутина //Известия Иркутской государственной экономической академии. – 1917. – Т. 25, № 2. – С. 196-209.
24. Шелест Т.М. Розвиток системи підготовки і дипломування моряків в Україні. Проблеми розвитку сучасної економічної науки в транспортній галузі: матеріали міжнародної науково-практичної конференції 19-22 лютого 1913р.К.: КДАВТ, 1913. С.25–27.
25. Эльконин Д. Б. Психология игры [Текст] / Д. Б. Эльконин. – Москва: Владос, 1999. – 360 с.
26. Якобсон Р.О. Типологические исследования и их вклад в сравнительно-историческое языкознание. Новое в лингвистике. – Вып. III. – М., 1963. – С.95-105.
27. Brown I. Teaching by Principles. An Interactive approach to Language Pedagogy / Brown I., H. Douglas.. – Prentice Hall Regents, 1994. – 335 p.
28. Burke B. Gartner Redefines Gamification [Electronic resource] / B. Burke // Gartner Blog Network. – Publ. 04.04.1913. – Режим доступа: https://blogs.gartner.com/brian_burke/1913/04/04/gartner-redefinesgamification/
29. Dacwag C. Communicative Behaviors of Filipino Seafarers: Toward the Development of a Globally Responsive Maritime English Course. Athens Journal of Education. Vol. 3, №5. 1918. P.283–268. Режим доступа: <https://eric.ed.gov/?id=EJ1198544/>
30. Hodent C. The Gamer's Brain: How Neuroscience and UX Can Impact Video Game Design / C. Hodent. – New York : CRC Press, 1917. – 250 p.
31. Kapp, K.M. (1912) The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education. John Wiley & Sons. p. 336.
32. Kim, A. J. (1900) Community building on the web: Secret strategies for successful online communities. Addison-Wesley – Longman Publishing Co., Inc. p. 380.
33. J. P. Today in Tech: News around the Web, 1912.
34. Myteva A. A., Popov D. G. Gamification as an innovation in business URL: http://www.academia.edu/3675491_Gamification_as_an_innovation_in_business_in_Russian (Last accessed: 02.11.1918)

35. Grey P. Free to Learn: Why Unleashing the Instinct to Play Will Make Our Children Happier, More Self Reliant, and Better Prepared for Life URL: <http://www.freetolearnbook.com/>
36. Playling Nick. Negotiations: Negotiators Know, Do and Say. - Pretext 1912, - 184 p.
37. Skok K. Gamification in éducation - practical solutions for educational courses / K. Skok // Polish Journal of Applied Psychology. - 1916.
38. Spitzberg, B.H., & Cupach, W.R. Interpersonal communication competence. – Beverly Hills, CA: Sage, 1994. 456 p.
39. The Definition Of Blended Learning. 1918. URL: <https://www.teachthought.com/learning/the-definition-of-blended-learning/>
40. Video game training and the reward system / R. C. Lorenz, T. Gleich, J. Gallinat, S. Kühn // Front Hum Neurosci. – 1917. – Vol. 9. – P. 40
41. Wundt W. Psychology. URL: https://pidruchniki.com/17970122/psihologiya/vilgelm_vundt_organizator_pershoyi_psihologichnoyi_laboratoriyi
42. Yurzhenko A. The concepts of “communicative competence” and “gamification of English for special purpose learning” in scientific discourse, EUREKA: Social and Humanities, Number 6, 1918. P.34-38. DOI: <http://dx.doi.org/10.20303/2504-5571.1918.00803>