

УДК 371.38

DOI: <https://doi.org/10.33216/2220-6310-2020-99-6-95-103>

## ВИКОРИСТАННЯ ІГОР ТА ІГРОВИХ МЕХАНІЗМІВ У ВИКЛАДАННІ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ КУРСАНТАМ НАНГУ

**М. М. Мягка**

ORCID 0000-0002-6833-2955

*Стаття присвячена аналізу використання ігор та ігрових механізмів у викладанні іноземних мов курсантам Національної академії Національної гвардії України. У роботі окреслені поняття гри та гейміфікації, з'ясовано особливості впровадження інтерактивних технологій у процес навчання, визначено переваги застосування ігор та ігрових механізмів у військовій навчальній діяльності. Наводяться приклади використання ігор та ігрових механізмів, створення необхідних умов для формування професійних якостей майбутніх офіцерів на заняттях з англійської мови.*

*У межах дослідження було визначено, що використання ігор на заняттях із курсантами підвищує загальну мотивацію групи до навчальної діяльності, допомагає згуртувати колектив, підтримує дух співробітництва, налаштовує на продуктивну співпрацю в подальшій професійній діяльності.*

*Диджиталізація суспільства та захоплення молоді ігровим віртуальним простором сприяли виникненню новітніх методів викладання та підвищенню ефективності навчання за допомогою гейміфікації.*

*Гейміфікація – це використання ігрових механізмів у неігрових контекстах з метою підвищення мотивації та зацікавлення слухачів. Ігрові елементи використовуються на веб-сайтах, у бізнес-сфері, у медицині, у правоохоронних органах і тепер все частіше у сфері освіти.*

*Завдання гейміфікації полягає не у створенні повноцінної гри, а у застосуванні елементів гри навіть без інформаційно-комунікаційних технологій.*

*З метою досягнення ефективності використання ігор та ігрових механізмів варто звертати увагу на пізнавальні здібності та здатності курсантів, індивідуальний стиль навчання, адже це впливає на якість виконання ігрового завдання. Задля ефективного виконання ігрового завдання і підвищення мотивації, необхідно комбінувати різні види діяльності під час гри, аби усі курсанти змогли максимально реалізувати себе. Під час розробки та використання ігор на заняттях з іноземної мови варто враховувати*

*особистість курсантів, надавати їм можливість пережити ситуацію поразки або перемоги, створювати усі умови для самоаналізу та саморозвитку.*

**Ключові слова:** ігри, ігрові механізми, викладання іноземних мов, англійська мова, гейміфікація, військова навчальна діяльність, курсанти.

**Постановка проблеми в загальному вигляді та її зв'язок з важливими науковими і практичними завданнями.** У нинішній царині освіти значну увагу приділяють іграм та ігровим механікам через їх здатність змінити способи викладання та навчання.

У найкращих військових лідерів є одна важлива спільна риса: всі вони хороші критичні мислителі. Вони застосовують свої навички критичного мислення з метою вирішення стратегічних, оперативних і тактичних завдань усіх видів. Світ сьогодення – це світ, в якому для досягнення конкурентної переваги необхідно постійне розширення мислення і свідомості.

З огляду на цю реальність, стає актуальною зміна освітньої методики викладання англійської мови для курсантів, майбутніх офіцерів, воєначальників НГУ. Використання ігор та ігрових механізмів на заняттях з англійської мови сприяє активному розвитку критичного мислення, тренуванню швидкої реакції, допомагає подивитися на ситуації стратегічно та передбачити можливі варіанти розвитку подій.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій, в яких започатковане вирішення даної проблеми і на які спирається автор.** Ігри та ігрові механізми у навчанні стали об'єктом дослідження у працях зарубіжних і вітчизняних учених. Питанню впливу ігор на навчання присвячені дослідження К. Каппа (2012), Д. Хейлі (2017), Ю-кай Чоу (2014), проте існує нагальна потреба детального обґрунтування специфіки впровадження ігор та ігрових механізмів у військовій навчальній діяльності.

**Виділення раніше не вирішених частин загальної проблеми, котрим присвячується означена стаття.** Наукова новизна статті полягає в тому, що в ній вперше охарактеризовано особливості використання ігор та ігрових механізмів військової тематики під час занять з іноземної мови професійного спрямування. Зроблено акцент саме на те, як впливають ігри на всебічний розвиток особистості курсантів і сприяють вдосконаленню навичок прийняття стратегічно важливих рішень під тиском.

**Мета статті** – виявити особливості впровадження ігор та ігрових механізмів у викладання англійської мови курсантам НАНГУ.

**Виклад основного матеріалу дослідження з повним обґрунтуванням отриманих результатів.** Традиційні методи навчання та

викладання більше не працюють, оскільки вони створені для того, щоб слухачі були в основному пасивними. Вони зосереджуються на навчанні певним вузьким процесам, перевіряють, що слухачі запам'ятали з того, що їм розповіли.

Сучасна молодь – це представники покоління, яке виросло разом із новітніми технологіями, Інтернетом, усіма електронними пристроями та іграми. Тому доволі логічним і доцільним є врахування цього і в освітньому процесі.

У цілому можна відзначити, що ігри завжди мали місце в освіті. Вся освітня система з її балами та рівнями являє собою щось на кшталт ігрової системи. Головне – з'ясувати, як найкраще інтегрувати ігри та ігрові механізми в освіту.

Передусім звернемося до самого поняття гра. Як зазначають багато науковців, гра – це будь-яка система з такими елементами (Koster, 2013; Bell, 2017; McGonigal, 2011; Kapp 2012, p. 7):

- правила;
- будь-якого роду виклик;
- фідбек;
- взаємодія;
- задоволення;
- (часто, але не завжди) емоційна реакція.

Викладачі іноземних мов вже дійсно таки знайомі з використанням ігор на своїх заняттях. Існують вже готові мовні ігри або можна створити свої власні з готових темплейтів.

Обираючи або розробляючи гру, варто звернути увагу на такі фактори:

1) Користь. Наприклад, гра допомагає розвивати навички говоріння. Викладач повинен не тільки сформулювати переваги для себе, а й пояснити їх слухачам.

2) Тривалість. Ігровий процес має тривати довше, ніж пояснення правил чи налаштування.

3) Рівний обсяг практики. Ігри, які покладаються виключно на знання або вміння, можуть призвести до того, що сильніші слухачі отримають більше практики, і це, звісно, нечесно.

4) Відсутність образ. Багато ігор передбачають «перемогу» та «програш», і звісно, саме поразки не є приємними для когось. Отже, необхідно створити привабливість у самому процесі гри, а не лише в її перемозі.

У межах нашого дослідження необхідним є визначення конкретних переваг використання ігор на заняттях з курсантами, якими ми вважаємо:

– Активізацію діяльності протягом заняття та інтерес до матеріалу.

Базовий підручник, який використовується на заняттях з англійської мови з курсантами Національної академії Національної гвардії України не ідеальний, як і всі інші підручники, мабуть. Завдання у юнітах завжди йдуть в однаковій послідовності. Курсанти звикають до структури у своєму підручнику. Якщо вони не зацікавлені чи не змотивовані, ніякого навчання не відбувається. Тому виникає необхідність використання ігор з метою підвищення ефективності освітнього процесу.

– Вироблення життєво необхідних навичок.

Для того, щоб бути успішним у сучасному світі, необхідно мати навички 21 століття, такі як: креативність, критичне мислення, співпраця, лідерство, комунікація, цифрова грамотність). Просте механічне заучування та запам'ятовування фактів не підготує належним чином до життя і роботи у майбутньому.

– Позитивне навчальне середовище.

Грати в ігри на занятті завжди цікаво. Під час гри виробляються ендорфіни, які стимулюють роботу мозку та викликають у курсантів почуття щастя та захоплення. Таким чином ігри сприяють створенню на занятті позитивного настрою та сприятливого навчального середовища.

– Збільшення мотивації.

Використання ігор на занятті підвищує загальну мотивацію. Ігри спонукають курсантів до навчання, допомагають їм стати частиною команди, а також взяти на себе відповідальність за власне навчання.

– Нові знання.

Ігри – чудовий інструмент для закріплення нових знань.

Після викладення нового матеріалу можна запропонувати гру, яка закріпить його розуміння та встановить зв'язок із тим, що курсанти вже знають. Як варіант можна попросити слухачів створити власні ігри, специфічні за змістом.

Найефективнішими іграми, які використовуються на заняттях з англійської мови з курсантами Національної академії Національної гвардії України, вважаємо:

1. Інтерактивні комунікативні ігри у форматі вікторини.

Jeopardy – команди по черзі вибирають категорію та запитання в цій категорії.

Завдання кожної команди полягає в тому, щоб відповісти на обрані питання та отримати максимальну кількість балів. Цей формат гри підходить для повторення будь-якої теми, яку вивчали курсанти.

2. Військові настільні ігри – допомагають курсантам зрозуміти принципи ведення війни, спробувати свої сили у переговорах під час

конфлікту, розвивати комунікативні навички та навички роботи у команді. Це корисна інтелектуальна допомога, оскільки вони змушують гравців приймати рішення під тиском.

### 3. Ігри на вгадування.

Alias, Taboo – учасники цих ігор пояснюють значення слів своїм товаришам по команді, вживають синоніми, уникають заборонених слів. Інші – якомога швидше відгадують. Такі ігри вчать швидко реагувати та активізують лексику різної тематики.

Imaginarium – ця гра розвиває інтуїцію, уяву та навички говоріння. Гравці по черзі обирають картки, розповідають, які асоціації вони викликали. Завдання решти – вгадати, яку картку було описано.

### 4. Рольові ігри про виживання у різних умовах.

Гравці опиняються в різних умовах: загублені в морі, у пустелі, на безлюдному острові, посеред лісової глушини, в умовах дикої природи тощо. Спочатку розглядають предмети, які вони мають, а потім вирішують, що необхідно врятувати, щоб залишитися в живих. Курсанти використовують своє критичне мислення та навички вирішення проблем.

Соціальні мережі та ігрова культура сучасної молоді сприяють реорганізації освіти, стимулюють виникнення співпраці та конкуренції у навчальному середовищі.

Ще однією доволі популярною формою навчання сьогодні стає гейміфікація. Термін та основні принципи гейміфікації стали відомі нам завдяки зарубіжним дослідженням. Ґрунтовними стали дослідження Карла Каппа (2012), який, за допомогою гейміфікації, змінив методи та підходи процесу навчання.

У чому ж різниця між грою та гейміфікацією? По-перше, гейміфікація – це додавання ігрових механізмів, елементів гри, та самих ігор до звичайних дій, неігрових ситуацій, з метою спонукання до прийняття нестандартних рішень. По-друге, це навчання, засноване на грі, тобто це навчання крізь гру.

Варто зазначити, що гейміфікація активно використовується на веб-сайтах, у бізнес-сфері, у медицині, у правоохоронних органах і тепер все частіше у сфері освіти.

Термін «гейміфікація» часто асоціюють з електронними чи відеоіграми, але це не є ключовою умовою навчального процесу (Healey, 2017). Навіть за відсутності необхідного обладнання можна гейміфікувати процес викладання іноземною мови.

Завдяки своїм особливостям гейміфікація стає перспективним інноваційним засобом іншомовної компетентності слухачів під час аудиторної, самостійної та дистанційної роботи.

Для мотивації курсантів на заняттях з іноземної мови використовуються такі ігрові механізми:

- гравець проти гравця – можливість змагання;
- фіксовані або змінні нагороди – видаються, якщо гравець виконує певну умову;
- рівні – отримання більшої кількості очок призводить до більшої кількості або різним нагородам;
- значки (видимі / цифрові знаки) – використовуються як частина системи винагород, але виглядають по-різному для різних досягнень.
- відображення прогресу, таблиці лідерів (візуальне зображення прогресу, постійно зростаючого).

У гейміфікацію закладені стимули та припущення щодо стилів навчання та уподобань. Наприклад, деякі слухачі більш мотивовані у конкурентному середовищі, тоді як інші більше мотивовані у середовищі співпраці.

Іноді курсанти реагують на ігрове завдання не так, як ми передбачали.

Для того, щоб досягти ефективності застосування ігор та ігрових механізмів у майбутньому, визначено, що слід звертати увагу на:

– Здібності та здатності здобувачів вищої освіти. Зазвичай у групі курсанти відрізняються один від одного своїми пізнавальними здібностями, рівнем розвитку короткочасної й довгострокової пам'яті, та рівнем володіння іноземною мовою. Це значно впливає на те, як вони справляються із завданням, як реагують на ігри, які ми пропонуємо, та ігрові механізми, які ми застосовуємо.

– Індивідуальний стиль навчання. Відомо, що слухачі поділяються на три типи, відповідно до стилю навчання та каналів сприйняття інформації: аудіали, візуали та кінестетики. Курсанти-візуали краще сприймають інформацію завдяки зору, курсанти-аудіали – завдяки слуху. Для курсантів-кінестетиків характерне сприйняття інформації за допомогою рухів та інших органів чуття. Спеціалісти з навчання схиляються до думки, що не існує абсолютних аудіалів, візуалів чи кінестетиків. І, як наслідок, виділяють змішаний тип сприйняття інформації. Таким чином, з метою ефективного виконання ігрового завдання і підвищення мотивації, необхідно комбінувати різні види діяльності під час гри, аби курсанти змогли максимально реалізувати себе.

Особистість. Ми намагаємось навчати та змотивувати всіх наших слухачів, але успішними, як правило, є ті, хто бере на себе певну відповідальність за своє навчання (Edge, 1993). Отже, особистість – важливий фактор. Курсанти це майбутні офіцери. Вже зараз вони проявляють риси, притаманні особистості офіцера, а саме лідерство,

смівливість, рішучість, комунікабельність, готовність захистити слабшого, цілеспрямованість. Військові люблять перемагати. Проте вони йдуть на компроміс, якщо немає можливостей для перемоги у спорі. Із викладеного випливає, що під час розробки та використання ігор на заняттях з іноземної мови варто враховувати особистість курсантів, надавати їм можливість пережити ситуацію поразки або перемоги, створювати усі умови для саморозвитку.

**Висновки і перспективи подальших досліджень.** Результати дослідження засвідчили, що впровадження ігор та ігрових механізмів у навчальний процес курсантів сприяє підвищенню їхньої пізнавальної активності, формуванню інтересу до заняття, розвитку навчальної мотивації.

Перспективою подальшого дослідження вважаємо вивчення особливостей використання відеоігор та гейміфікованих платформ у військовій навчальній діяльності.

#### Література

1. Bell K. *Game on: Gamification, gameful design and the rise of the gamer educator*. Baltimore : Johns Hopkins University Press, 2017. 216 p.
2. Chou Y.-K. *Actionable gamification: Beyond points, badges, and leaderboards*. Milpitas, CA: Octalysis Media, 2014. 513 p.
3. Edge J. *Essentials of English Language Teaching*. London : Longman, 1993. 142 p.
4. Healey D. *Gamification for teachers. Game mechanics*. 2017. URL: <https://sites.google.com/site/gamificationforelteachers/game-mechanics> (дата звернення: 20.11.2020).
5. Карр К. *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco : Pfeiffer, 2012. 336 p.
6. Koster R. *A theory of fun for game design*. O'Reilly Media, Inc., 2013. 300 p.
7. McGonigal J. *Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world*. New York : Penguin Books, 2011. 416 p.

#### References

1. Bell, K. (2017). *Game on: Gamification, gameful design and the rise of the gamer educator*, 216. Baltimore: Johns Hopkins University Press (eng).
2. Chou, Y.-K. (2014). *Actionable gamification: Beyond points, badges, and leaderboards*, 513. Milpitas, CA: Octalysis Media (eng).
3. Edge, J. (1993). *Essentials of English Language Teaching*, 142. London: Longman (eng).
4. Healey, D. (2017). *Gamification for teachers. Game mechanics*. Retrieved from <https://sites.google.com/site/gamificationforelteachers/game-mechanics> (date of appeal: 20.11.2020) (eng).

5. Kapp, K. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*, 336. San Francisco: Pfeiffer (eng).
6. Koster, R. A (2013). *Theory of fun for game design*, 300. O'Reilly Media, Inc. (eng).
7. McGonigal, J. (2011). *Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world*, 416. New York: Penguin Books (eng).

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГР И ИГРОВЫХ МЕХАНИЗМОВ В ПРЕПОДАВАНИИ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА КУРСАНТАМ НАНГУ

М. Н. Мягкая

*Статья посвящена анализу использования игр и игровых механизмов в преподавании иностранных языков курсантам Национальной академии Национальной гвардии Украины. В работе обозначены понятия игры и геймификации, выяснены особенности внедрения интерактивных технологий в процесс обучения, определены преимущества применения игр и игровых механизмов в военной учебной деятельности. Приводятся примеры использования игр и игровых механизмов, создания необходимых условий для формирования профессиональных качеств будущих офицеров на занятиях по английскому языку.*

*В рамках исследования было определено, что использование игр на занятиях с курсантами повышает общую мотивацию группы к учебной деятельности, помогает сплачивать коллектив, поддерживает дух сотрудничества, настраивает на продуктивную кооперацию в дальнейшей профессиональной деятельности.*

*Диджитализация общества и увлечение молодежи игровым виртуальным пространством способствовали возникновению новых методов преподавания и повышению эффективности обучения с помощью геймификации.*

*Геймификация – это использование игровых механизмов в неигровых контекстах с целью повышения мотивации и интереса слушателей. Игровые элементы используются на веб-сайтах, в бизнес-сфере, в медицине, в правоохранительных органах и теперь все чаще в сфере образования.*

*Задача геймификации заключается не в создании полноценной игры, а в применении элементов игры даже без информационно-коммуникационных технологий.*

*С целью достижения эффективности использования игр и игровых механизмов стоит обращать внимание на познавательные способности курсантов, индивидуальный стиль обучения, ведь это влияет на качество выполнения игрового задания. Для эффективного выполнения игрового задания и повышения мотивации необходимо комбинировать различные виды деятельности во время игры, чтобы все курсанты смогли максимально реализовать себя. При разработке и использовании игр на занятиях по иностранному языку следует учитывать личность курсантов, предоставлять им возможность пережить ситуацию поражения или победы, создавать все условия для самоанализа и саморазвития.*

**Ключевые слова:** *игры, игровые механизмы, преподавание иностранных языков, английский язык, геймификация, военная учебная деятельность, курсанты.*



**THE USE OF GAMES AND GAME MECHANICS IN TEACHING  
ENGLISH TO CADETS OF NANGU****M. M. Miahka**

*The article deals with the analysis of the use of games and game mechanics in teaching foreign languages to cadets of the National Academy of the National Guard of Ukraine. The concepts of game and gamification are outlined, the peculiarities of implementation of interactive technologies in the learning process are clarified, the advantages of games and game mechanics application in military educational activity are determined. Examples of the use of games and game mechanics and creation of the necessary conditions for the formation of professional qualities of future officers in foreign languages classes are given.*

*The study defines that the use of games in classes with cadets increases the overall motivation of the group to learn, helps unite the team, and maintains a spirit of cooperation, sets up for productive cooperation in further professional activities.*

*The digitalization of society and the fascination of young people with the virtual game space have contributed to the emergence of new teaching methods and increasing the effectiveness of learning through gamification.*

*Gamification is the use of game mechanics in non-game contexts in order to increase the motivation and interest of listeners. Game elements are used on websites, in business, in medicine, in law enforcement and now more and more often in education.*

*The task of gamification is not to create a full-fledged game, but to use elements of the game even without information and communication technologies.*

*In order to achieve the effective use of games and game mechanics one should pay attention to the cognitive abilities of cadets, individual learning style, because it affects the quality of the gaming task. In order to effectively perform the gaming task and increase motivation, it is necessary to combine different activities so that all cadets can realize themselves as much as possible. While designing and using games in foreign language classroom, it is necessary to take into account the personality of cadets, give them the opportunity to experience defeat or victory, create all the conditions for self-analysis and self-development.*

**Key words:** *Games, game mechanics, teaching foreign languages, English language, gamification, military educational activity, cadets.*

**Мягка Маргарита Николаївна** – доцент кафедри філології, перекладу та стратегічних комунікацій Національної академії Національної гвардії України (м. Харків, Україна). E-mail: margaret.mmmmm@gmail.com

**Мягкая Маргарита Николаевна** – доцент кафедры филологии, перевода и стратегических коммуникаций Национальной академии Национальной гвардии Украины (г. Харьков, Украина). E-mail: margaret.mmmmm@gmail.com

**Miahka Marharyta Mykolaivna** – Associate Professor of the Department of Philology, Translation and Strategic Communications of the National Academy of the National Guard of Ukraine (Kharkiv, Ukraine). E-mail: margaret.mmmmm@gmail.com