

Гейміфікація як інструмент підвищення ефективності навчання: психологічні аспекти в мовних школах

Євгеній Симоновський

*магістрант кафедри психології,
ВНЗ «Університет економіки та права «КРОК», м. Київ, Україна,
e-mail: Simonovskiy@krok.edu.ua,
ORCID: 0009-0003-8814-3937*

Ольга Петрунько

*доктор психологічних наук, старший науковий співробітник,
ВНЗ «Університет економіки та права «КРОК», м. Київ, Україна,
e-mail: OlgaPV@krok.edu.ua,
ORCID: 0000-0001-9023-5265*

У динамічній сфері освітньої педагогіки концепція гейміфікації постає як новаторське відкриття, особливо у сфері мовної освіти. Розпочинаючи цю дослідницьку подорож, моє дослідження прагне ретельно вивчити інтеграцію гейміфікації у мовних школах, досліджуючи її потенціал значно посилити залученість студентів та внутрішню мотивацію. Головним у цьому дослідженні є застосування нюансованих психологічних принципів, властивих теорії самовизначення, разом із стратегічним використанням персоналізованих тактик гейміфікації, які вміло враховують різноманітні профілі студентів [1]. Це наукове прагнення покликане тісно поєднати теоретичні парадигми з практичними освітніми застосуваннями, надаючи передові знання для сучасного педагогічного підходу в мовній освіті. Це дослідження є ключовим у спритному навігуванні еволюційними потребами студентів у все більш цифровізованому освітньому середовищі.

Кутовим каменем мого дослідження є ретельний аналіз психологічних аспектів гейміфікації та її потенціалу підвищити мотивацію та залученість студентів у сфері мовних шкіл. Дослідницькі фокуси дослідження наступні:

1. Дослідження освітнього впливу гейміфікації: Передбачає ретельне вивчення того як цей освітній інструмент може посилити ефективність навчання у мовних школах, зосереджуючись на зміцненні залученості та мотивації студентів.

2. Персоналізація та адаптація в гейміфікації: Детальне дослідження ролі індивідуалізованих стратегій гейміфікації, які ретельно враховують індивідуальні профілі та стилі навчання студентів [2], оптимізуючи освітній процес.

3. Психологічні переваги гейміфікації: Всебічна оцінка психологічних переваг методу в освітній сфері, особливо в культивуванні внутрішньої мотивації студентів, що відповідає положенням теорії самовизначення [1].

Антициповані результати цього наукового пошуку в сфері гейміфікації у мовних школах прагнуть надати відтінений розуміння того, як ігрові освітні стратегії можуть революціонізувати викладання мов. Ключові очікувані результати включають:

1. Глибокі інсайти щодо освітнього впливу гейміфікації: Це охоплює де-

тальний аналіз того, як гейміфікація впливає на залученість та мотивацію студентів у вивченні іноземних мов, виходячи з існуючих наукових дискурсів про методології гейміфікації та їхнього застосування в освітніх контекстах [3].

2. Розкриття психологічних переваг: Дослідження прагне підкріпити психологічні переваги гейміфікації в освіті, особливо у сприянні внутрішній мотивації серед студентів, тим самим підтверджуючи теорію самовизначення в рамках гейміфікованого навчання мов [1].

3. Напрямки для майбутніх наукових досліджень: Визначення потенційних шляхів для подальших досліджень у сфері гейміфікації в освітніх налаштуваннях, з особливим акцентом на навчанні мов, тим самим закладаючи основу для довгострокових досліджень, щоб оцінити тривалий вплив гейміфікації на результати навчання.

Теоретична значущість цього запропонованого дослідження, яке зосереджено на застосуванні ігрових елементів у вивченні іноземних мов, глибоко укорінена у наявній науковій літературі. Дослідження прагне розкрити психологічні основи гейміфікації, особливо її вплив на мотивацію та залученість студентів, концепцію, яка глибоко вкорінена в теорії самовизначення Деці та Райана [1]. Крім того, дослідження натхненне результатами моделі гейміфікації "гексад"[4], яка категоризує студентів за різними типологіями, пропонуючи індивідуалізовані завдання гейміфікації.

Практична значущість цього дослідження у сфері гейміфікації для навчання іноземних мов є багатогранною. Перш за все, вона значно сприяє вдосконаленню педагогічних методів у мовних школах, використовуючи психологічні принципи гейміфікації для створення захоплюючих та мотивуючих навчальних атмосфер. Крім того, дослідження пропонує практичні уявлення для розробників навчальних програм, прокладаючи шлях для освітніх модулів, заснованих на мотиваційних підходах, які задовольняють різноманітні потреби студентів, тим самим сприяючи персоналізовані і адаптивні навчальні досвідам. Більш того, дослідження стикається з реальними освітніми викликами, пропонуючи рішення, засновані як на теоретичному розумінні, так і на емпіричних доказах, забезпечуючи мовні школи стратегіями для ефективної інтеграції гейміфікації.

Ключові слова: гейміфікація; залученість студентів; мотивація; теорія самовизначення; персоналізовані стратегії; педагогічні методи; адаптивне навчання; освітні технології.

Список використаних джерел

1. Deci E. L., Ryan R. M. *Self-Determination Theory: A Macrotheory of Human Motivation, Development, and Health* // *Canadian Psychology/Psychologie Canadienne*. 2008. Т. 49, № 3. С. 182—185. DOI:10.1037/a0012801.
2. Missaoui S., Maalel A. *Student's profile modeling in an adaptive gamified learning environment* // *Education and Information Technologies*. 2021. Т. 26, № 15. С. 6367—6381. DOI:10.1007/s10639-021-10628-7.
3. Fadhli M., Brick B., Setyosari P., Ulfa S., Kuswandi D. *A Meta-Analysis of Selected Studies on*

the Effectiveness of Gamification Method for Children // International Journal of Instruction. 2020. T. 13, № 1. C. 845—854. DOI:10.29333/iji.2020.13154a.

4. Marczewski A. *Gamification: A Simple Introduction & a Bit More. 2-ге вид. : Andrzej Marczewski, 2013. 153 с. ISBN 1471798666, 9781471798665.*