

ПРОФЕСІЙНА ОСВІТА

УДК 378.147

DOI: 10.30977/BUL.2219-5548.2019.87.0.116

ДИДАКТИЧНИЙ ПОТЕНЦІАЛ ГЕЙМІФІКАЦІЇ ПРИ НАВЧАННІ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ В ТЕХНІЧНОМУ ЗВО

Сасенко Н. В.

Харківський національний автомобільно-дорожній університет

Анотація. У статті виявлено суть гейміфікації як нової освітньої технології; конкретизовано її дидактичний потенціал для використання в навчально-виховному процесі; визначено підходи до розробки навчальних комп'ютерних ігор; запропоновано методи навчання студентів технічного ЗВО іноземної мови в умовах використання елементів гейміфікації; схарактеризовано переваги і недоліки даної технології.

Ключові слова: гейміфікація, навчальний процес, комп'ютерна гра, іноземна мова, технічний ЗВО.

Вступ

Одним із провідних трендів сучасної освіти є його комп'ютеризація і гейміфікація. Гейміфікацію розглядають як застосування підходів, характерних для комп'ютерних ігор, для неігрових контекстів з метою підвищення ефективності вирішення прикладних завдань, а також застосування елементів гри на практиці в сферах людського буття, ніяк не пов'язаних з іграми.

З кожним роком кількість освітніх сервісів, що використовують гейміфікацію в своєму процесі, збільшується. Її застосовують школи, коледжі, університети та інші освітні установи по всьому світу. В електронній освіті ігри можуть замінити монотонні типові завдання, а при традиційному навчанні урізноманітнити сформований формат занять.

Аналіз публікацій

Розкриття підходів до створення і розробки ігор зустрічається в роботах Н. Анікеєва, Н. Богомолової, Л. Виготського, Е. Добринської, О. Леонтєва, В. Пономарьова, С. Смирнова, Е. Соколова, С. Шмакова, Д. Ельконіна та ін. Найбільш значний внесок у розвиток ігрового підходу в навчанні зробили такі зарубіжні дослідники, як Е. Адамс, Р. Бартл, Б. Бретвейт, Р. Бум, К. Бейтмен, Р. Костер, К. Кроуфорд, Дж. МакГонігал, Д. Норман, Д. Парлетт, Д. Перрі, С. Роджерс, К. Сален, Д. Фрімен, Т. Фуллертон, Е. Циммерман, Дж. Шелл і ін.

У зв'язку з тим, що геймери добровільно проводять значну кількість годин в іграх і вирішенні ігрових проблем, педагогі-

дослідники вивчають способи їх використання для підвищення ефективності освітнього процесу при навчанні різних дисциплін. Проте ця проблема все ще залишається недостатньо дослідженою стосовно викладання іноземних мов у технічному ЗВО.

Мета і постановка завдання

Мета статті – конкретизувати освітні можливості гейміфікації і уточнити її дидактичний потенціал для використання в навчанні; запропонувати методи навчання студентів технічного ЗВО іноземної мови в умовах використання елементів гейміфікації.

Для досягнення поставленої мети необхідно вирішити такі завдання: проаналізувати наявні підходи до використання гейміфікації у навчальному процесі; визначити сучасний інструментарій, що використовується для розробки комп'ютерних ігор; запропонувати форми і методи гейміфікації навчального процесу під час вивчення іноземної мови у технічному ЗВО.

Розкриття дидактичного потенціалу гейміфікації у процесі вивчення іноземних мов

Гра так чи інакше завжди була присутня в навчанні. Якщо трактувати поняття «гейміфікація» широко, то це використання оффлайн і онлайн ігрових механізмів у процесі навчання; в більш вузькому розумінні – це застосування комп'ютерного середовища і механізмів для створення ігор.

Комп'ютерною грою називають вид ігрової діяльності, в якій присутні мультимедійні технології, а також технології віртуальної

реальності. Навчальна комп'ютерна гра, в свою чергу, є формою навчально-виховної діяльності, яка імітує ті чи інші практичні ситуації, вона також вважається засобом активізації пізнавальної діяльності, сприяє розумовому розвитку. За своєю суттю, навчальна комп'ютерна гра є дидактичною грою, але організованою на більш високому рівні [10].

Історія питання простежує три покоління освітніх ігор. Ігри першого покоління будувалися на принципах біхевіоризму, коли за правильні дії або відповіді призначається винагорода. Такі ігри розроблялися у вигляді аркад, передбачали тренування моторики і пам'яті. В основі другого покоління ігор лежала когнітивна теорія, коли гравець міг отримувати необхідну інформацію зі звуків, текстів чи зображень. Третє покоління являє собою різноманітні моделі навчання. В таких іграх умови поєднуються з досвідом. Мета гри може бути відомою або стає відомою вже в процесі розгортання гри, і досягати її гравець може різними шляхами в залежності від особистих уподобань. У ході гри він може робити помилки, однак має можливість робити спроби знову і знову.

Виділяють три ключові можливості ігрових технологій [4]:

Досвід, що проектується. За допомогою гри можна спроектувати саме такий досвід, який необхідний учасникам. Ігри конструюються як цілісний досвід дій, рішень, думок, емоцій. Все, що відбувається з учасником під час гри, сплановано і спрямовано на досягнення освітньої мети. *Моделювання.* Освітня гра розглядається як спосіб створення необхідної моделі реальності. Шляхом ігрового моделювання можуть бути відтворені життєві і ділові ситуації, професійні сфери, наукові теорії, громадські та економічні системи. Моделі і симуляції дають можливості для практики, наближеною до реальності, глибокого засвоєння знань, досліджень, експериментів і творчості. *Залучення до діяльності.* Учасники завжди опиняються в центрі дії і визначають подальший хід подій. Саме самостійна активність учасників є головною цінністю гри. Щоб створити для учасників внутрішню мотивацію до дії, використовуються різні ігрові механіки, а діяльність дає негайну віддачу, відчутні результати і почуття прогресу.

Важливо, щоб ігри як засоби навчання задовольняли низці вимог: їх структура і контент повинні відповідати навчальним про-

грамам дисциплін, забезпечувати можливість контролю знань, зберігати дані про хід освоєння теми та дисципліни в цілому. Навчальні ігри в основному використовуються як засоби самостійного тренування і розвитку навичок.

Для будь-якої комп'ютерної гри, яка застосовується в навчальному процесі, необхідно визначити: етап заняття, на якому застосування гри доцільно; цілі, що лежать в основі гри; метод навчання, який відтворює дана гра; зміст навчального матеріалу; спосіб зворотного зв'язку між тими, хто навчається, і комп'ютером; можливість врахування психофізіологічних можливостей студентів; способи управління гравцем у грі як фактор індивідуалізації навчання.

І тільки коли у розробника є відповіді на ці питання, можна приступати до розробки комп'ютерних навчальних ігор або до їх відбору з раніше розроблених. Комп'ютерні ігри, які можна застосовувати в навчанні, представлені багатьма жанрами [3]. Деякі автори наводять такі з них: ігри з пригодами, ігри, засновані на дії користувача, стратегічні ігри та ігри на основі моделювання, рольові ігри тощо.

Для розробки комп'ютерних ігор використовуються різноманітні технології: різні мови програмування, ігрові ядра (движки), мультимедійні платформи і т. ін. Вибір тієї чи іншої технології в першу чергу залежить від мети і сценарію гри (2D- або 3D-графіка, можливості мультимедіа, наявність бази даних, підключення периферійних пристроїв тощо).

К. Капп розглядає гейміфікацію як використання принципів ігрової механіки, естетики і мислення для того, щоб залучити учнів до навчального процесу, підвищити мотивацію, активізувати навчання і вирішити проблеми [11].

Механіка гри полягає в зароблянні балів, бонусів, просуванні на наступний рівень і є важливим фундаментом всього процесу гейміфікації. Без гарного естетичного вигляду і якісної графіки гейміфікація значно програє. Гра має певні правила, володіє високою інтерактивністю і викликає позитивну емоційну реакцію.

К. Вербах [1] виділяє три складові гейміфікації: елементи гри, технології створення ігор і неігровий контекст. Елементи ігор – це набір інструментів, що створюють відчуття гри. Це можуть бути бали, рівні, значки, рейтинги, аватари, нагороди, місії та багато ін-

шого. Технології створення ігор – це те, що впорядковує, структурує всі елементи, що містить гра, і вимагає практичних навичок гейм-дизайнера. Під неігровим контекстом розуміється діяльність, яка не є грою заради самої гри. Її основна мета лежить поза контекстом гри, наприклад, отримання роботи, досягнення цілей компанії або навчання.

Автор також розробив модель гейміфікації, що складається з шести етапів, яка згодом була доповнена іншими дослідниками: 1. Визначення мети. 2. Опис гравців. 3. Визначення цільової поведінки. 4. Позначення шляху гравця. 5. Додавання елементів розваги. 6. Визначення інструментів. 7. Апробація. 8. Обробка зворотного зв'язку. 9. Редагування гейміфікованої системи.

Виділяють три основні категорії ігрових елементів, які можна застосувати в гейміфікації: динаміка, механіка і компоненти [5].

Динаміка – це високий рівень абстракції. Найважливішими ігровими динаміками є емоції (допитливість, дух суперництва, розчарування, відчуття щастя), оповідання (послідовна безперервна сюжетна лінія), просування (зростання гравця і його розвиток), відносини (соціальні взаємодії формують почуття товариськості, відчуття власного статусу, альтруїзму).

Механіка – це основні процеси, які рухають діями гравця і забезпечують його залученість у процес гри. Можна виділити десять важливих ігрових механік: завдання (загадки або будь-які інші завдання, які вимагають зусиль для їх вирішення); шанс (елементи випадковості); змагання (група гравців або один гравець перемагають, а інша група або інший гравець – програють); співробітництво (гравці повинні працювати разом, щоб досягти спільної мети); зворотний зв'язок (інформація з просування гравця); накопичення ресурсів (отримання корисних або колекційних предметів); винагороди (нагороди за певні дії і досягнення); угоди (торгові операції між гравцями, безпосередньо або через посередників); ходи (почергова участь гравців); досягнення перемоги (показники, завдяки яким гравець або команда перетворюються в переможців).

Компоненти – це більш конкретна форма, якої набувають механіка і динаміка. У книзі [2] названі такі найважливіші ігрові компоненти: досягнення (певні цілі); аватари (візуалізація характеру гравця); бейджи (візуалізація досягнень); битви з босами (особливо складні випробування для переходу на на-

ступний рівень); колекціонування (накопичення наборів предметів або бейджів); битви (конкретна боротьба, зазвичай швидка); доступ до контенту (подальший зміст гри після того, як гравці досягають певних показників); подарунки (можливість ділитися ресурсами з іншими); рейтинги лідерів (візуалізація розвитку і досягнень гравця); рівні (певні кроки в розвитку гравця); бали (кількісне відображення розвитку гри); квести (конкретні завдання зі своїми цілями і нагородами); соціальний профіль (візуалізація гри в соціальній мережі гравця); команди (певні групи гравців, які працюють разом заради спільної мети); віртуальні товари (ігрові активи з суб'єктивною або реальною грошовою цінністю).

Залежно від змісту гри, всі гравці діляться на чотири типи: кар'єристи, дослідники, соціалізатори і кілери [6]. Для кар'єристів зростання і набір очок стає головною метою, світ вони досліджують як раз для того, щоб дізнатися про нові джерела багатства, а спілкуються з іншими для того, щоб зрозуміти, як отримати більше очок або швидше піднятися на вершину.

Дослідники отримують задоволення від розкриття секретів ігрового світу, вони можуть експериментувати для того, щоб дізнатися, як хід ігри змінюється при тому чи іншому впливі. Ймовірно, це допоможе навіть знайти будь-які помилки в грі.

Для соціалізаторов найбільший інтерес становить спілкування з людьми. Ігровий світ для них служить лише фоном, який сам собою здається таким гравцям досить нудним.

Кілерам особливе задоволення приносить вплив на інших гравців. Іноді вони можуть допомагати іншим, але оскільки нагорода за такі дії невелика, то виявляють подібну ініціативу не всі. Більшість кілерів атакують інших, причому, як з метою «вбивства» персонажа противника, так і з метою нанесення душевних ран іншим. Бали вони набирають для того, щоб мати можливість сіяти ще більші руйнування.

Що стосується викладання іноземних мов із застосуванням гейміфікації, то загальна модель методики може виглядати таким чином. Ігрова система складається з двох частин: оболонки, в яку входять ігрові механіки, елементи і їх взаємозв'язки, і наповнення контенту певною тематикою. Вибір такого підходу обумовлюється можливістю застосування однотипної механіки для різних дис-

циплін з її мінімальним коригуванням. При першому наблизенні впровадження елементів гейміфікації полягає в додаванні простих інструментів до певного курсу, не змінюючи його загальної структури: формування системи балів, додавання бейджів і рейтингів студентів. На більш високому рівні вже приєднуються більш складні елементи, такі, як цілісний сюжет, поступова подача інформації, відчутне ускладнення контенту від рівня до рівня або від уроку до уроку, введення міні-ігор і головоломок, створення ігрового профілю студента, додавання прогрес-бару, що показує, яка частина курсу вже пройдена, внутрішньосистемна взаємодія між користувачами, миттєвий зворотний зв'язок тощо.

Корисною функцією гейміфікації вважають введення ігрових бонусів у навчальні ситуації і отримання певної винагороди за виконані завдання. Можна використовувати тріаду таких основних елементів: 1. Бали (points), що визначають прогрес проходження по ігровому простору; як правило, видаються за певні дії. 2. Бейджи (badges), які є більшою мірою приємним доповненням, проте необхідно враховувати, що бейджи можуть видаватися як за високі результати, так і за низькі. 3. Дошки лідерів (leaderboards), які відображають прогрес гравця порівняно з іншими учасниками в ігровому просторі [9].

Для того, щоб застосовувати технологію гейміфікації, викладач має бути відкритим новому, добре знати свій предмет, бажати працювати зі студентами в команді. Викладач може застосовувати готовий ігровий онлайн ресурс. Наприклад, для розвитку когнітивних навичок і здібностей, необхідних для засвоєння більшості компетенцій, популярним є інтернет-портал Lumosity (lumosity.com). Він являє собою інтернет-платформу різноманітних ігор різного рівня складності і варіативності. Сервіс пропонує безліч розвиваючих ігор із п'яти різних напрямків: 1. Швидкість реакції (speed); 2. Пам'ять (memory); 3. Увага (attention); 4. Гнучкість мислення (flexibility); 5. Розв'язання задач (математичних і логічних) (problem solving).

Викладач може бути зацікавлений в роботі власних ігор. Однак перш ніж приступити до створення своєї гейміфікованої системи, необхідно вивчити теоретичні матеріали, пройти курси з гейміфікації, спробувати гейміфікувати окрему тему або урок, зібрати зворотний зв'язок, проаналізувати, як

студенти реагують на подібне нововведення, і згодом розширити сферу гейміфікації.

У просту гейміфіковану систему може бути включено декілька рівнів (наприклад, п'ять), на кожен з яких студент переходить, лише виконавши певну кількість завдань і отримавши за них відповідну кількість балів: наприклад, заробивши 5 балів, студент отримує 1 рівень, 15 – другий, 25 – третій, 35 – четвертий і, нарешті, 50 – п'ятий, максимальний рівень.

Гра може бути нескладною за структурою і дозволяти перехід з одного рівня на інший за умови виконання завдань даного рівня. Наприклад: Етап 1. Необхідно написати якомога більше слів і виразів по темі «Money». Як тільки студент (або останній член команди, якщо гра командна) виконає завдання, він може рухатися далі. Етап 2. Необхідно прочитати текст за темою «Money» і підкреслити в ньому англійські еквіваленти зазначених нижче слів і виразів. Як тільки завдання завершено, можна слідувати далі. Етап 3. Необхідно заповнити пропуски у вправі на ту саму тему, вибравши зі списку потрібне слово або вираз. Як тільки завдання завершено, можна слідувати далі. Етап 4. Необхідно підписати поруч зі словом рідною мовою його англійський еквівалент. Як тільки завдання завершено, можна рухатись далі [8].

Гра може мати наскрізну історію, що дозволяє зберігати інтерес до неї від заняття до заняття. Для гейміфікованої системи розробляється сюжет, який об'єднує окремі елементи в повноцінну гру в очах студентів.

Як приклад можна привести імітаційну гру з моделюванням сучасних соціальних умов «Дорожньо-будівельна компанія» [7], адаптовану для викладання іноземної мови. Учасники ділилися на п'ять груп, кожна група представляла раду директорів однієї з п'яти дорожньо-будівельних компаній. Серед учасників групи-команди розподілялися ролі; у кожній групі обов'язково був секретар, що фіксував рішення «Ради директорів», бухгалтер, що вів фінансові справи, топограф, що намічав плани будівництва нових доріг. Кожна дорожньо-будівельна «компанія» мала мету перетнути країну зі сходу на захід, проклавши автомобільну дорогу. Один раунд гри відповідав трьом місяцям реального часу. Кожного раунду компанія приймала рішення про те, де і як прокласти шлях, враховуючи при цьому низку факторів: рельєф місцевості, розташування населених пунктів, можливі відрахування в місцевий бюджет, стан фінан-

сового балансу за підсумками попереднього раунду, а також наявність інших компаній і плани їх робіт. Після того, як «компанії» приймали рішення, студентам пропонували набір «випадкових подій» і оголошували про якусь несподівану подію. Наприклад, повинь зруйнувала міст, і одна з компаній повинна терміново зайнятися його ремонтом. Постраждалі «компанії» були змушені вносити поправки у свої розрахунки.

Участь у розв'язанні вказаних ігрових ситуацій сприяла розвитку критичного мислення студентів, долучала майбутніх інженерів до демократичних суспільних цінностей.

Однак крім позитивних сторін гейміфікації є аспекти, які викликають критику. Висувають такі аргументи: в гейміфікації переважає зовнішня мотивація до отримання всіляких бонусів, в той час як в навчанні набагато важливіша внутрішня мотивація; можливість часто робити помилки, що цілком допускається в навчальних іграх, може привести до безвідповідального ставлення до свої обов'язків у майбутньому.

Висновки

Отже, гейміфікація як сучасна технологія стає привабливою освітньою практикою, що пропонує нові форми навчання та професійної підготовки. Елементи гри створюють постійний зворотний зв'язок, що, в свою чергу, дозволяє коригувати поведінку гравця, допомагає оптимізувати засвоєння матеріалу, підвищує залученість у навчальний процес і дозволяє поступово ускладнювати завдання, як це відбувається у звичайній грі, коли ми рухаємося від простих рівнів до більш складних.

Включення елементів гейміфікації в процес вивчення іноземної мови істотно підвищує мотивацію, яка досягається за рахунок сюжету, дизайну та інтерактивності освітніх ігор. У навчанні іноземних мов потенціал гейміфікації полягає в доповненні та розширенні можливостей традиційного навчання, перенесенні акценту на інтерактивне навчання, спонуканні мислити нестандартно і розвивати самоконтроль, урізноманітнити сформований формат занять.

Література

1. Вербх К. Курс «Гейміфікація». URL: <https://www.coursera.org/learn/gamification> (дата звернення: 14.05.2019).
2. Вербх К., Хантер Д. Вовлекай и властвуй. Игровое мышление на службе бизнеса. Пер. с англ. Кардаш А. Москва. 2015. 107 с.

3. Думиньш А. А., Зайцева Л. В. Компьютерные игры в обучении и технологии их разработки. Образовательные технологии и общество. 2012. №3. С. 534–544.
4. Игровая инициатива. URL: <http://nimovsky.wix.com/game-initiative#!method/c1p9k> (дата звернення: 18.07.2019).
5. Игровые элементы геймификации. URL: <https://4brain.ru/gamification/igrovye-jelementy.php> (дата звернення: 13.05.2019).
6. Игрофикация URL: <https://stepik.org/course/syllabus> (дата звернення: 10.08.2019).
7. Кларин М.В. Инновации в мировой педагогике: обучение на основе исследования, игры и дискуссии. (Анализ зарубежного опыта). Рига: НПЦ Эксперимент, 1998. 180 с.
8. Краснова Т.И. Геймификация обучения иностранному языку. *Молодой ученый*. 2015. №11. С. 1373–1375.
9. Невоструев П.Ю. Применение концепции игрофикации в рамках разработки контент-стратегии. Евразийское научное объединение. 2015. Т. 1. № 3 (3). С. 73–74.
10. Ярина С. Ю. Обучающие компьютерные игры. *Мастерство online*. 2015. 4 (5). URL: <http://ripo.unibel.by/index.php?id=917> (дата звернення: 05.06.2019).
11. Карп К. М. The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education. John Wiley & Sons, 2012. 336 p.

References

1. Verbah K. Kurs «Geymifikatsiya» [The course of gamification] Retrieved from: <https://www.coursera.org/learn/gamification> (accessed 14.05.2019) [in Russian].
2. Verbah K., Hanter D. Vovlekey i vlastvuy. Igrovoe myshlenie na sluzhbe biznesa [For the win: how game thinking can revolutionize your business]. Per. s angl. Kardash A. Moskva. 2015. 107 s. [in Russian].
3. Duminsh A. A., Zaytseva L. V. Kompyuternye igryi v obuchenii i tehnologii ih razrabotki [Computer games in education and technologies of their development]. *Obrazovatelnyie tehnologii i obschestvo*. 2012. 3. 534–544.
4. Igrovaya initsiativa [Game industry]. Retrieved from: <http://nimovsky.wix.com/game-initiative#!method/c1p9k> (accessed: 18.07.2019) [in Russian].
5. Igrovyye elementy geymifikatsii [Game elements of gamification]. Retrieved from: <https://4brain.ru/gamification/igrovye-jelementy.php> (accessed: 13.05.2019) [in Russian].
6. Igrofikatsiya [Gamification]. Retrieved from: <https://stepik.org/course/syllabus> (accessed: 10.08.2019).

7. Klarin M.V. Innovatsii v mirovoyu pedagogike: obuchenie na osnove issledovaniya, igryi i diskussii. (Analiz zarubezhnogo opyita) [Innovations in the world pedagogy: teaching on the base of research, game and discussion (Analysis of the foreign experience)]. Riga: NPTs Eksperiment, 1998. 180 s. [in Russian].
8. Krasnova T.I. Geymifikatsiya obucheniya inostrannomu yazyku [Gamification of the teaching of foreign languages]. *Molodoy ucheniy*. 2015. 11. 1373–1375 [in Russian].
9. Nevostuev P.Yu. Primenenie kontseptsii igrofikatsii v ramkah razrabotki kontent-strategii [Application of the concept of gamification in the frames of the content-strategy development]. *Evraziyskoe nauchnoe ob'edinenie*. 2015. T. 1. 3 (3). 73–74 [in Russian].
10. Yarina S. Yu. Obuchayushchie kompyuternye igryi. Masterstvo online [Educational computer games. Mastery online]. 2015. 4 (5). Retrieved from: <http://ripo.unibel.by/index.php?id=917> (accessed: 05.06.2019) [in Russian].
11. Kapp K. M. The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education. John Wiley & Sons, 2012. 336 p.

Сасенко Наталія Віталіївна, д.п.н., проф., Харківський національний автомобільно-дорожній університет, вул. Ярослава Мудрого, 25, Харків, 61002, Україна, +380577073721, saienkonv@ukr.net

Дидактический потенциал геймификации при обучении иностранному языку в техническом вузе

Аннотация. В статье выявлена суть геймификации как новой образовательной технологии; конкретизирован ее дидактический потенциал для использования в учебно-воспитательном процессе; определены подходы к разработке учебных компьютерных игр; предложены методы обучения иностранному языку студентов технического вуза в условиях использования элементов геймификации; охарактеризованы преимущества и недостатки данной технологии.

Ключевые слова: геймификация, учебный процесс, компьютерная игра, иностранный язык, технический вуз.

Сасенко Наталия Витальевна, д.п.н., проф., Харьковський національний автомобільно-дорожній університет, ул. Я. Мудрого, 25, Харьков, 61002, Україна, +380577073721, saienkonv@ukr.net

N. Saienko, D.Sc., Professor,

¹Kharkiv National Automobile and Highway University, 25, Yaroslav Mudry Str., Kharkiv, 61002, Ukraine, saienkonv@ukr.net, +380577073721.

Didactic potential of gamification in teaching a foreign language in a technical HEI

Abstract. Problem. Gamification is regarded as the application of approaches, specific for computer games, to non-gaming contexts in order to increase the effectiveness of solving applied problems. Due to the fact that gamers voluntarily spend a significant number of hours in games researchers and educators have been exploring ways to use them to increase the efficiency of the educational process in teaching various disciplines. However, this problem is still insufficiently studied with regard to the teaching of foreign languages in technical HEI. **Goal.** The goal is to specify educational possibilities of gamification and clarify its didactic potential in learning; to offer methods of teaching technical university students to foreign languages using the elements of gamification.

Methodology. A number of requirements for creating computer games are specified. Three main categories of game elements that can be used in gameplay are identified: dynamics, mechanics, and components. Possible types of players are described depending on the content of the game. The general model of teaching foreign languages with the use of elements of gamification is defined. Examples of ready-made online gaming resources, as well as those developed by teachers themselves, are given. **Results.** The existing approaches to the use of gamification in the educational process are analyzed; modern tools used for the development of computer games are defined; forms and methods of gamification of the process of teaching a foreign language in the technical university are proposed. **Originality.** It is shown how the inclusion of elements of gamification in the process of learning a foreign language can significantly increase students' motivation through the plot, design and interactivity of educational games. **Practical value.** Gamification expands possibilities of traditional learning by shifting the focus to interactive learning, encouraging non-standard thinking, and diversifying the current format of lessons. Teachers can use the theoretical principles and practical experiences described in the article in teaching foreign languages.

Key words: gamification, learning process, computer game, foreign language, technical HEI.