

забезпечити розвиток нових інформаційно-освітніх технологій на основі Інтернет, а дистанційна освіта стане відігравати щоразу важливішу роль, завдяки гнучкості і різноманітності форм.

Перелік використаних джерел

1. История развития дистанционного образования. *PATEG*. URL: <https://www.rateg.org.ua/istoriya-razvitiya-distantsionnogo-obrazovaniya>
2. Пилаєва Т. Історія розвитку дистанційної освіти в світі. *Наукові записки Кіровоградського державного педагогічного університету імені Володимира Винниченка*. Сер. : Педагогічні науки. 2016. Вип. 147. С. 114-118.

Оксана Чернявська

кандидат соціологічних наук, доцент,
доцент кафедри прикладної соціології та соціальних комунікацій,
Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна

ГЕЙМІФІКАЦІЯ ЯК ТЕХНОЛОГІЯ І СТРАТЕГІЯ ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАННЯ

Світ, в якому ми живемо називають світом VUCA (Volatility, Uncertainty, Complexity, Ambiguity) – мінливим, невизначеним, складним та неоднозначним. В цьому світі, щоб досягти успіху, не варто фокусуватися на новому (нове – вже старе!), а важливіше на теперішньому, актуальному. Серед таких – технологія гейміфікація, яка відома та активно застосовується в світі у різних сферах, зокрема, й в освіті на всіх її рівнях. Відомо, що гра, її процес та елементи – це кращий спосіб досягнення розуміння й ефективної комунікації. З п'яти трендів технологій, які змінять освіту, наведених журналом «Форбс», – дистанційна освіта, персоналізація, гейміфікація, інтерактивні підручники, навчання через відеоігри – чотири мають відношення до гейміфікації [2], що свідчить не тільки про актуальність даної технології, а й про її стратегічний потенціал в сфері освіти наподальший тривалий період часу.

Як технологія, гейміфікація дозволяє бути активними учасниками, мати сильну мотивацію та залученням до навчання всіх учасників освітнього процесу – і тих, хто навчає, і тих, хто навчається. Але, якщо у вітчизняній офлайн-освіті гейміфікація/ ігрофікація практикується активно і впевнено (на всіх рівнях, напрямках, профілях навчання,

формальній та неформальній, дуальній тв. неформальній освіті тощо), то e-learning її тільки опанує. Нажаль, дослідження свідчать, що в українській освіті гейміфікація до останнього часу не була серед найактуальніших напрямів. Основними причинами цього є слабка технологічна оснащеність університетів, некомпетентність професорсько-викладацького складу в інформаційно-комунікаційній сфері, «англомовність» більшості Інтернет-платформ, методологічні та методичні недоліки у використанні принципів гейміфікації [3; 4], а також обмеженість швидкісного Інтернет-покриття по всій території України.

Стрімкий розвиток ІТ-технологій / сервісів, світова пандемія Covid-19, що змусила змішане навчання поєднувати/ повністю переходити на дистанційне, специфіка поколінь Y, Z – лише стимулює цей процес.

Гейміфікація – це використання елементів гри й ігрових механік в неігровому контексті [1, с. 10]. Але основна ціль гейміфікації в побудові взаємодії між людьми яка б базувалась на ігровій логіці. Теорія і практика гейміфікації представлені в роботах К. Вербаха, Д. Хантера, Deterding S., Khaled R., Nacke L. E., Janaki K., Mario H, та інших, гейміфікація в освіті – Kapp K. M., Kiryakova G., Angelova N., Yordanova L. G, Павлов Я. Ю., Смагіна О. О., Ткаченко О. та інші. Гейміфікація в освіті – «використання ігор, ігрових технік та ігрових практик з освітньою метою» [3].

Дистанційне навчання – не нова форма освіти, особливістю якої, як відомо, є добре організована і контрольована освітня діяльність з використанням ІКТ, але головне в ній – постійне інтерактивне спілкування студента з викладачем за допомогою Інтернету або локальних мереж університету (ЗВО). Не менш важливою складовою дистанційного навчання є спілкування студентів між собою: виконання завдань у групах, проведення семінарів, презентацій та дискусій у режимі он-лайн. Без усіх цих інтерактивних форм навчання й спілкування освітній процес на відстані стає статичним і мало ефективним.

Головною перевагою дистанційної форми навчання, зокрема, над очною формою є її зручність: студент самостійно обирає час і місце

для навчання, що дозволяє йому працювати чи паралельно вчитися на стаціонарі в іншому місті чи навіть країні. Окрім того, заміна конспектів електронними ресурсами та новітніми методами навчання, а також постійні консультації з викладачем надають цій формі самоосвіти додаткові переваги перед заочною.

Серед основних недоліків: психологічна і «комп'ютерна» невідповідність викладачів, додаткові ресурси для забезпечення відповідною інфраструктурою і Інтернетом, відсутність системи прокторінгу при проведенні іспитів, студенти порушують принципи академічної доброчесності при виконанні навчальних завдань тощо. У більшості ВНЗ України до пандемії не пробачався повний перехід на дану форму, але, як показала практика, все це можна вирішити. Дистанційне навчання надало і далі надає широкий спектр можливостей і перспектив для зміни й вдосконалення освітніх систем, для яких критична ситуація створює форсовані умови. Тотальне дистанційне навчання стало вимушеним заходом з огляду на складну епідеміологічну ситуацію в країні та світі. В цих умовах викладачі в Україні впроваджували в навчання нові інструменти і використовували онлайн-платформи з метою максимального наближення формату дистанційного навчання до очного – це Moodle і GoogleClassroom з інтерактивними засобами проведення занять, GoogleMeet, Microsoft Teams, Zoom, Skype та іншими.

Найбільшим викликом як для студентів, так і для викладачів стали підтримка мотивації, активності, залученості до навчання, інформаційно-комунікативна ефективність освітнього процесу. Відсутність вербального контакту сильно знижує інтерес до навчання у студента, а відсутність віддачі, зацікавленості, емоційної зажуреності студентів – до викладання матеріалу у викладача.

Навчання «на відстані», передусім, передбачає сильну мотивацію й самоорганізацію, здатність студента працювати самостійно. Для когось це є перевагою, а для когось, навпаки, – недоліком, – все залежить від людини та її характеру, але багато наших студентів виявилось не готовими до навчання в нових умовах.

Гейміфікація процесу навчання – це відповідь на найбільший виклик. Технологія гейміфікації включає в себе велику групу

прийомів організації навчання. Основними компонентами гейміфікованого процесу навчання є: користувачі (всі учасники / студенти; завдання, які виконують користувачі, та прогрес у визначенні цілей; бали, що накопичуються в результаті виконання завдань; рівні, які користувачі передають в залежності від точок; бейджи (нагороди) за завершення дій; рейтинги користувачів відповідно до їхніх досягнень. До ігрових елементів, що формують ігрову механіку процесу гейміфікації відносяться: виклик (мета для досягнення); завдання, тести; співробітництво (виконання роботи над помилками, взаємодопомога при вирішенні задач); зворотний зв'язок (інформація про успіхи гравця); накопичення ресурсів (накопичення показників знань); винагороди (бонусні бали, нагороди, бейджики, віртуальна валюта); стан перемоги (шкала досягнень, сумарний показник балів, поточний показник знань з урахуванням бонусів, підсумкова оцінка, рейтинг).

Гейміфікований процес навчання може базуватися як на всіх цих компонентах разом, а також застосовувати тільки деякі з них. Реалізувати ці елементи гейміфікації в навчальному процесу можна за допомогою освітніх сервісів, які збільшуються з кожним роком (Kahoot!, Zombie-Based Learning, MinecraftEdu, WorldofClasscraft та інші) [3].

Гра і, відповідно, гейміфікована діяльність активізують увагу, розуміння, інтерес, сприйняття, мислення, взаємодію з навчальним матеріалом та іншим учасниками завдяки урізноманітненню навчального процесу, внести в нього елементи розваг за допомогою сучасних ІКТ та 3Ддизайну. Водночас, як слушно відмітили Переяславська С., Смагіна О., «існують і обмеження: «глибина» і «життєвий цикл» отриманих знань, часовий і технологічний ресурс для розробки ігор. Всі дії з впровадження гейміфікації повинні бути дуже чітко сплановані. Розробка кожного сценарію потребує наявності спеціаліста з великим досвідом. Гейміфікація часто вимагає індивідуального підходу до особистості кожного студента» [3].

Таким чином, наразі ігрофікація активно входить в більшість сфер нашого життя, зокрема, стає одним з ключових трендів освіти. В умовах світової пандемії та вимушеного тотального дистанціювання

навчання дана інноваційна технологія ще більше актуалізується. В цілому спектр застосування гейміфікації в освіті досить широкий, що дозволяє говорити про її стратегічні перспективи. Подальші дослідження слід зосередити на вивченні досвіду та практик впровадження гейміфікації в дистанційну освіту (в навчальний процес, управління, професійний розвиток викладачів тощо).

Перелік використаних джерел

1. Вербих К. Вовлекай и властвуй: игровое мышление на службе бизнеса. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2015. 223 с.
2. Левин М. Как технологии изменяют образование: Пять главных трендов. URL: <http://www.forbes.ru/tehnobudushchee/82871-kak-tehnologii-izmenyat-obrazovanie-pyat-glavnyh-trendov>
3. Переяславська С., Смагіна О. Гейміфікація як сучасний напрям вітчизняної освіти. *Відкрите освітнє е-середовище сучасного університету*. 2019. Вип. спецвип. С. 250-260. URL: http://www.irbis-nbuv.gov.ua/cgi-bin/irbis_nbuv/cgiirbis_64.exe?I21DBN=LINK&P21DBN=UJRN&Z21ID=&S21REF=10&S21CNR=20&S21STN=1&S21FMT=ASP_meta&C21COM=S&2_S21P03=FILA=&2_S21STR=oeemu_2019_spetsvip._26
4. Ткаченко О. Гейміфікація освіти: формальний і неформальний простір. URL :<http://dspu.edu.ua/hsci/wp-content/uploads/2017/12/011-45.pdf>