

Тетяна Бондаренко,
доктор педагогічних наук, доцент, професор кафедри
інформаційних комп'ютерних технологій і математики,
Українська інженерно-педагогічна академія

ГЕЙМИФІКАЦІЯ ОСВІТИ ЯК ІННОВАЦІЙНИЙ НАПРЯМОК В УМОВАХ ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАННЯ

Гейміфікація навчання – це освітній підхід, який прагне мотивувати учнів за допомогою дизайну відеоігор та ігрових елементів у навчальному середовищі. Мета полягає в тому, щоб отримати максимальне задоволення та залучення, зацікавивши учнів і надихаючи їх продовжувати навчання.

Гейміфікація – стратегія, яка реалізує ігрові елементи в неігровій діяльності, щоб підвищити зацікавленість і мотивацію. Відеоігри створені з метою захоплення та розваги гравців. Незвичайно опинитися повністю зануреним у відеоігру і відчувати, що ще одного рівня ніколи не вистачає. Відеоігри пов'язують із виробленням дофаміну, який часто називають хімічною речовиною, що сприяє самопочуттю, що може призвести до ігрової залежності.

Це тому, що в іграх використовуються такі функції, як бали, таблиці лідерів і трофеї, щоб заохотити гравців продовжувати інвестувати. Метод гейміфікації реалізує подібні функції в інших видах діяльності, таких як навчальне середовище.

Гейміфікація створена, щоб заохочувати внутрішню мотивацію, яка полягає в бажанні щось зробити, тому що у вас є інтерес до завдання. Цей тип мотивації дозволить учням щиро насолоджуватися темами, які вони вивчають.

Зовнішня мотивація, з іншого боку, — це бажання зробити щось на основі зовнішніх винагород або факторів, наприклад, хтось каже вам виконати завдання. Хоча більшість учнів матиме здорове поєднання обох типів мотивації, важливо, щоб учні не схилилися більше до зовнішньої мотивації. Якщо учень мотивований лише ззовні, він буде виконувати завдання з неправильних

причин. Педагоги повинні дотримуватись того факту, що навчання приносить задоволення, і можуть створювати освітні винагороди для учнів, щоб допомогти забезпечити це.

Впровадження веселих і корисних елементів в освіту може повністю змінити спосіб навчання. Багато з нас звикли отримувати негайне задоволення від соціальних мереж, програм та ігор. З вивільненням дофаміну, до якого ми звикли внаслідок шкідливих звичок, може бути складно залишатися зосередженим на продуктивній діяльності.

Це особливо актуально для молодих поколінь, які, як правило, проводять більше часу в Інтернеті. Насправді, дослідження показали, що 55% покоління Z використовують свої смартфони більше 5 годин на день.

Використовуючи підхід до навчання гейміфікації, можна подолати шкідливі звички, що викликають звикання, і навчити студентів та учнів прагнути отримувати задоволення від навчання. Недавнє дослідження показало, що ті, хто навчається за допомогою гейміфікованих методів освіти, отримують вищі оцінки, ніж ті, хто цього не робить.

Гейміфікація вносить у навчання елемент гри, що в кінцевому підсумку створює веселий досвід. Наявність мети, до якої потрібно рухатися, або досягнення нового рівня може спонукати вчитися важче. У справжній моді відеоігор завдання досягти нового рівня або мети може бути неймовірно веселою. Гейміфікація може змінити настрій навчання, як рутину, на щось приємне, чого з нетерпінням чекають учні.

Викладачі постійно працюють над пошуком способів взаємодії з молодими розумами та учнями. Є, звичайно, цифрові аспекти викладання та більш сучасні підходи. Проте покоління Z грають у багато ігор для розваги поза навчальним закладом.

Гейміфікований навчальний матеріал може дати студентам і учням відчуття більшого контролю над власною освітою. Завдяки таким мотиваторам, як система балів і рівні, учні мають засоби для досягнення своїх цілей у спосіб, який вони розуміють і люблять.

Гейміфіковане навчання не тільки спонукає студентів відчувати, ніби вони контролюють власну долю, але також спонукає їх спробувати знову після невдачі. У класичних освітніх моделях це може бути досить демотивуючим для студентів, якщо вони не виконують завдання або не досягають бажаної оцінки.

Замість того, щоб мати очікувану оцінку чи результат, який учень може провалити, бали заохочують до підвищення рівня. Це набагато більш позитивний підхід і створює більш сприятливу культуру в класі. Забавна природа моделі гейміфікації може полегшити учням уявлення про те, як спробувати ще раз і досягти своїх цілей.

Гейміфікація також йде рука об руку з електронним навчанням. Освітні платформи онлайн – це чудовий спосіб проводити гейміфіковане навчання. Протягом останніх років електронне навчання різко зросло, особливо через пандемію та потребу в альтернативах онлайн-освіти. Програми та веб-сайти є чудовими хостами для технік гейміфікації, оскільки вони часто плавно включають такі елементи, як таблиці лідерів та системи балів.

Онлайн-навчання не завжди таке захоплююче, як фізичні класи, і має свої проблеми. Онлайн-лекції та уроки можуть бути складними для молодих студентів, оскільки їх важче залучити, а навколо є відволікаючі фактори. Гейміфікація – це чудовий спосіб зробити електронне навчання таким же захоплюючим, як і особисте навчання.

У період пандемії і раніше з'явилося дуже багато освітніх ігрових он-лайн додатків для проведення занять в ігровій інтерактивній формі.

– *Інструменти проведення синхронного уроку*

<https://nearpod.com/> – створення презентацій з доступом для всіх, інтерактивних завдань у реальному часі, проведення голосування, малювання, вікторини, тестування, пошук пар, виклад відео, мозковий штурм, створення відкритих/закритих запитань, завантаження вже створених презентацій та об'єднання її з інтерактивними елементами

<https://miro.com/> – онлайн-платформа для спільної роботи на білій дошці, що дозволяє об'єднувати команди будь-коли і будь-де.

<https://classroomscreen.com/> – інтерактивна дошка для очних і онлайн уроків.

<https://uk.padlet.com/> – мультимедійний ресурс для створення, спільного редагування та зберігання інформації.

<https://jamboard.google.com/> – це цифрова інтерактивна дошка, розроблена Google для роботи з Google Workspace.

– *Технології проведення інтерактивного опитування*

<https://www.mentimeter.com/> , <https://www.sli.do/> – створення презентацій, інтерактивних опитувань, вікторин.

<https://www.polleverywhere.com/> – залучення аудиторії в гібридних робочих просторах за допомогою онлайн-опитувань, опитувань, питань та відповідей, вікторин, хмар слів.

– *Сервіси для організації он-лайн тестування*

<https://docs.google.com/forms/> – хмарний сервіс для проведення тестування та оперативного отримання результатів тестування.

<https://kahoot.com/schools-u/> – ігрова навчальна платформа, що використовується в класі у школах та інших навчальних закладах.

<https://www.classtime.com/uk/> – сервіс створення тестів, організації сесій та командних ігор.

<https://onlinetestpad.com/> – Онлайн тести, опитувальники, кросворди.

Онлайн конструктор тестів, опитувальників, кросвордів

– *Інструменти створення ігрових вправ*

<https://wordwall.net/> – сервіс для створення власних навчальних ресурсів: індивідуальні заняття для свого класу, вікторини, матчі, словесні ігри та багато іншого.

<https://learningapps.org/> – підтримка навчання та викладання за допомогою невеликих загальнодоступних інтерактивних модулів. Для створення таких вправ на сайті пропонується кілька шаблонів (вправи на класифікацію, з множинним вибором тощо).

– *Інтерактивний простір для групових зустрічей та спілкування*

<https://www.wonder.me/> – сервіс для проведення віртуальних заходів.

<https://topia.io/> – інструмент для створення соціального досвіду у метавсесвіті для спілкування та ігор у реальному часі.

Гейміфікація є фантастичним посібником для навчання, але вона також має певні складнощі. Методи гейміфікації часто пов'язані з додатками та веб-сайтами, які вимагають використання технологій. Вже існує цифровий розрив, і, зробивши технології такою помітною частиною навчання, ми можемо ризикувати втратити деяких студентів. Іншим ризиком застосування гейміфікації може бути зниження концентрації уваги студентів. Сьогодні молоді люди звикли до миттєвого задоволення, і перетворення навчання на гру може бути корисним для цього. Можна боротися з цим, змішавши гейміфікацію з традиційними методами навчання. Таким чином можна гарантувати, що студенти все ще зможуть навчатися та працювати в більш серйозних умовах.

Список використаної літератури

1. Barata, G., Gama, S., fonseca, M., & Concalves, D. Improving Creativity with Gamification and Virtual World. Gamification'13, ON, Canada: ACM. 2013.

2. Bellotti, F., Berta, R., De Gloria, A., Lavagnino, E., Dagnino, F., Ott, M., ... Mayer, I. Designing a Course for Simulating Entrepreneurship in Higher Education through Serious Game. *Procedia Computer Science*, 15. 2012. P. 174–186.

3. Dominguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., De-Marcos, L., Fernandez-Sanz, L., Pages, C., & Martinez-Herraiz, J.J. Gamifying Learning Experiences: Practical Implications and outcomes. *Computer & Education*, 63. 2013. P. 380–392.

Ольга Сорока,
доктор педагогічних наук, професор,
професор кафедри соціальної роботи та
менеджменту соціокультурної діяльності,
Тернопільський національний педагогічний університет
імені Володимира Гнатюка

ТРЕНІНГОВІ ТЕХНОЛОГІЇ У ПІДГОТОВЦІ МАЙБУТНІХ МЕНЕДЖЕРІВ СОЦІОКУЛЬТУРНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ

Інноваційні процеси, що відбуваються в системі вищої освіти, зокрема підписання Болонської декларації, метою якої було створення освітнього простору, схожого на європейський, безперервної професійної підготовки, зумовлюють зміну освітніх процесів для підготовки фахівця, конкурентоспроможного на ринку праці. Сучасний період розвитку системи вищої освіти відрізняється активним введенням у навчальний процес інноваційних технологій, зокрема, тренінгових, інтерактивних, особистісно орієнтованих. Використання тренінгових технологій дає змогу ефективніше підготувати компетентних та професійно мобільних фахівців, здатних до безперервного оновлення наукових знань, що вміють адаптуватися до змін ринкової економіки.

Слід зазначити, що у змісті навчання майбутніх менеджерів соціокультурної діяльності, як правило, використовують традиційні технології, які не мають належного ефекту у вирішенні професійних завдань, оскільки вони