



ГЕЙМІФІКАЦІЯ ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ: МОЖЛИВОСТІ ДЛЯ МОТИВАЦІЇ ТА ЗАЛУЧЕННЯ СТУДЕНТІВ

Ясінський Андрій

*кандидат педагогічних наук, доцент
кафедри математичного моделювання
Приватного вищого навчального закладу
«Міжнародний економіко-гуманітарний університет
імені академіка Степана Дем'янчука»*

Соловей Людмила

*старший викладач кафедри
інформаційних систем та обчислювальних методів
Приватного вищого навчального закладу
«Міжнародний економіко-гуманітарний університет
імені академіка Степана Дем'янчука»*

Кундос Максим

*кандидат технічних наук,
старший викладач кафедри інформаційних
систем та обчислювальних методів
Приватного вищого навчального закладу
«Міжнародний економіко-гуманітарний університет
імені академіка Степана Дем'янчука»*

Ковальчук Вячеслав

*здобувач третього (освітньо-наукового) рівня вищої освіти
Приватного вищого навчального закладу
«Міжнародний економіко-гуманітарний університет імені академіка
Степана Дем'янчука»
м. Рівне, Україна*

Сучасна освіта зазнає значних змін із впровадженням цифрових технологій, і однією з перспективних інновацій є гейміфікація навчального процесу. Використання ігрових елементів у навчанні з метою підвищення зацікавленості, мотивації та залученості студентів до навчання.

У сфері практичного впровадження гейміфікації варто згадати про українські EdTech компанії, такі як Prometheus, EdEra, та Lingva.Skills, які інтегрують гейміфікаційні елементи у свої платформи для покращення онлайн-навчання. Для прикладу, Prometheus застосовує елементи гейміфікації для заохочення студентів до проходження онлайн-курсів та сертифікацій.



Гейміфікацію, як засіб підвищення якості підготовки здобувачів вищої освіти загалом і студентів комп'ютерних спеціальностей зокрема, розглядали в наукових працях українські і зарубіжні дослідники такі, як Н. Арістова, В. Бугаєва, В Карпюк, А. Ковтун, М. Кордубан, О. Малихін, Мехед К. М., Філон Л. Г. О. Макаревич, С. Мелікова, О. Наливайко, Н. Наливайко, Л. Перетяга, С. Переяславська, О. Смагіна, Т. Ярмольчук, N Zaric, R Roepke, V Lukarov.

Підхід до визначення поняття «Гейміфікація» окреслюють С. Переяславська та О. Смагіна, надаючи власне визначення досліджуваного феномену навчання та перераховуючи основні структурні компоненти гейміфікації [4,с.250-260].

Н. Арістова зазначає, що базові види заохочення, як рейтинги, бали, бейджи, нагороди, турнірні таблиці, діаграми прогресу, сприяють підвищенню рівня мотивації здобувачів освіти та їхньої залученості до навчання [1, с.1063].

В. Бугаєва, вважає, що залучення студента до гри сприяє реалізації спільної діяльності, якщо спрямувати кожного з них до розуміння важливості командного успіху [2, с.134].

В дослідженні Мехед К. М. та Філон Л. Г. переконані, що такий тренд сучасної освіти, як гейміфікація дає можливість для педагога перейти на якісно новий рівень педагогічної майстерності в просторі, який зручний і зрозумілий для сучасної молоді [3, с.113].

В освітньому контексті гейміфікація передбачає додавання ігрових механізмів (таких як система нагород, бали, рівні, змагання) до традиційних навчальних процесів.

Основна відмінність від ігрового навчання полягає в тому, що гейміфікація не перетворює весь навчальний процес на гру, а лише додає до нього елементи з ігрового світу. Наприклад, здобувачам освіти можуть нараховуватися бали за успішне виконання завдань або пропонуватися заохочення за досягнення певних цілей [5, с.71-91].

Вплив гейміфікації на освітній процес очевидний:

1.Збільшення мотивації та зацікавленості, оскільки ігрові елементи роблять навчальний процес цікавим і інтерактивним.

2.Зміцнення внутрішньої мотивації - сприяє розвитку внутрішньої мотивації, оскільки вона фокусується на досягненнях та самореалізації.

3.Ігрові елементи створюють атмосферу змагання та взаємодії, що сприяє підвищенню активної участі студентів та веде до глибшого засвоєння матеріалу.

4.Гейміфікація дозволяє інтегрувати систему миттєвого зворотного зв'язку, що допомагає студентам розуміти свої помилки та дозволяє коригувати навчальний процес і поліпшувати результати.



5. Розвиток навичок вирішення проблем, можливість мислити творчо та критично.

Гейміфікація є потужним інструментом, здатним радикально змінити підхід до навчання. Вона підвищує мотивацію студентів, робить навчальний процес більш захопливим і допомагає їм краще засвоювати матеріал. Однак важливо застосовувати її в розумних межах, зберігаючи основну мету – якісну освіту. Тільки в поєднанні з іншими педагогічними методами гейміфікація здатна повністю реалізувати свій потенціал і стати невід'ємною частиною сучасної освіти.

ЛІТЕРАТУРА

1. Арістова Н. О. Розуміння змісту і сутності поняття "гейміфікація" у науковому педагогічному просторі України / Н. О. Арістова, І. А. Махович // Наукові інновації та передові технології (Серія "Управління та адміністрування", Серія "Право", Серія "Економіка", Серія "Психологія", Серія "Педагогіка"). – 2024. – № 8 (36). – С. 1058–1070. https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/27253/1/Арістова_Махович_2024_Розуміння_змісту_і_сутності_поняття_гейміфікація.pdf
2. Бугаєва В. Ю. Гейміфікація як спосіб формування активної професійної поведінки майбутніх фахівців ІТ галузі / В. Ю. Бугаєва // Педагогіка та психологія: зб. наук. пр. / Харків. нац. пед. ун-т ім. Г. С. Сковороди. Харків, 2017. Вип. 56. С. 129–135.
3. Мехед К. М., Філон Л. Г. Гейміфікація навчання майбутніх ІТ-фахівців як сучасний освітній тренд. Вісник Національного університету «Чернігівський колегіум» імені Т. Г. Шевченка. Педагогічні науки. Чернігів, 2020. Вип. 11 (167). С. 105–114. https://pub.chnpu.edu.ua/jspui/bitstream/123456789/7307/1/Гейміфікація_навчання_майбутніх_ІТ_фахівців_як_сучасний_освітній_тренд.pdf
4. Переяславська С. О. Гейміфікація як сучасний напрям вітчизняної освіти / С. О. Переяславська, О. О. Смагіна // New Pedagogical Approaches in STEAM Education : Electronic Scientific Professional Journal -Open Educational E-Environment of Modern University І. – 2019. – Special Edition. – Р. 250-260. https://dspace.luguniv.edu.ua/xmlui/bitstream/handle/123456789/6423/Periyaslavskay_Smahina%201.pdf?sequence=1&isAllowed=y
5. Gamified Learning Theory: The Moderating role of learners' learning tendencies N Zaric, R Roepke, V Lukarov, U Schroeder - International Journal of Serious Games, 2021, p. 71-91.