

ОСОБЛИВОСТІ ВПРОВАДЖЕННЯ ГЕЙМІФІКАЦІЇ У ПРОФЕСІЙНУ ПІДГОТОВКУ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ ЗАКЛАДАМИ ВИЩОЇ ОСВІТИ

Матвєєв К.М.

*викладач кафедри теоретичних основ фізичного та адаптивного виховання
Інституту здоров'я спорту та туризму імені Тетяни Самоленко
Класичний приватний університет
м. Запоріжжя, Україна*

Актуальні дослідження науковців і практиків свідчать, що впровадження гейміфікації трансформується у повноцінний предмет дослідження [1–5]. Причиною є зміни в освіті, обумовлені стрімким розвитком цифрових технологій, трансформацією ринків праці, високим рівнем запитів сучасних студентів. Застосування гейміфікації в процесі професійної підготовки є однією з відповідей на ті виклики, які висуває нове покоління студентів до організації навчання, яке б ефективно сприяло подальшій успішній соціалізації, можливостям швидко інтегруватися у професійній спільності, побудові конкурентної власної професійної освітньої практики.

Аналіз наукових праць вітчизняних і зарубіжних дослідників щодо впровадження гейміфікації закладами вищої освіти дозволяє розглядати її в якості інновації, яка має різносторонній потенціал – з позицій управління освітнім закладом в цілому; організаційного супроводу освітнього процесу; дидактичного і методичного інструментарію забезпечення оптимальних результатів професійної підготовки. Перевага гейміфікації полягає в забезпеченні модернізації навчального процесу, сприянні підвищенню внутрішньої мотивації студентів до навчання, більш активній їхній залученості і особистісній зацікавленості в результатах професійної підготовки.

Метою презентованої статті є узагальнити особливості впровадження гейміфікації у сучасну професійну підготовку майбутніх учителів закладами вищої освіти.

Сьогодні закладами вищої освіти формується особливе інформаційне освітнє середовище, яке при належній організації процесу навчання, змінить характер навчальної діяльності, скоротить кількість репродуктивної діяльності викладачів, посилить роль дослідження, експерименту і творчості студентів під керівництвом науковців, а також забезпечить тим самим реалізацію умов для якісної професійної підготовки майбутніх учителів. Гейміфікації у цьому середовищі відведена значуща роль.

У представленому дослідженні гейміфікацію в освіті ми розглядаємо як «введення елементів ігрового дизайну та ігрового досвіду в процес навчання» [2, с. 155]. До категоріального апарату відносимо: неігровий контекст (тематика навчання, цілі навчання, кількість і структура модулів, результати навчання, сертифікування), ігрові компоненти, ігрову механіку, ігрову динаміку, типологію учасників гейміфікованого навчального процесу [4, с.167].

Пріоритетними особливостями впровадження гейміфікації як елементів ігрового дизайну та ігрового досвіду у навчальний процес професійної підготовки майбутніх учителів закладами вищої освіти нами із врахуванням виокремлених дослідниками О.Н. Коберніком, І.І. Осадченко критеріїв [1, с. 15], визначено такі:

1. Включення ігрових елементів має відбуватися на усіх етапах навчального процесу – від мотивації до оцінювання результатів навчальних досягнень, із дотриманням визначених освітніми програмами професійної підготовки цілей, змісту, результатів. Рівні / етапи, стрічки прогресу або таблиці лідерів, призи, значки, нагороди за окремі і системні навчальні успіхи.

2. Розробка і пропонування студентам логічних, послідовних, зрозумілих ігрових правил опанування певним навчальним курсом, що задають обмеження змагального характеру і встановлюють рамки досягнення поставлених навчальних результатів.

3. Створення історій, легенд, метафор, різноманітних сюжетів, які супроводжуватимуть підготовку професійного вчителя, викликатимуть почуття причетності до професійної спільноти, участі у спільній освітній справі, емоційну зацікавленість задля особистісного і професійного зростання.

4. Збереження ігрової естетики, яка забезпечується ігровим дизайном запропонованого навчального курсу. Ця особливість стосується перш за все онлайн середовища, хоча може бути впроваджена і офлайн.

5. Забезпечення постійного вимірюваного зворотного зв'язку гарантує досягнення студентами проміжних і довгострокових навчальних цілей і дозволяє своєчасно коригувати навчальну поведінку студентів.

6. Врахування характерологічних рис суб'єктів навчального процесу закладів вищої освіти, зокрема тих, що пропонують У. Штраус і Н. Хаув у своєму дослідженні теорії поколінь. Викладацький склад закладів вищої освіти, студенти, які навчаються, і та учнівська аудиторія, з якою майбутнім учителям доведеться працювати значно відрізняються своїми характеристиками відповідно до цієї теорії: покоління XYZ і нове покоління Альфа, яке веде відлік від 2010 р. Майбутнім учителям – магістрам вже на етапі професійної підготовки необхідно оволодіти інструментами застосування гейміфікації,

розраховуючи на учнівську аудиторію покоління Альфа, до характерних рис якого відносять: рівнозначна цінність віртуальної і фізичної реальності; вмиле користування гаджетами; безперервність віртуального спілкування, в якому перевагу віддають фото і відео, ніж написанню текстів; багатозадачність, виконують кілька завдань одночасно; вчаться із задоволенням, якщо їм цікаво; мають проблеми з концентрацією, проте швидкі, енергійні і знають, де знайти потрібні дані тощо.

7. Ще однією особливістю впровадження гейміфікації у професійну підготовку магістрів є створення спеціальних умов для опанування майбутніми учителями професійними вміннями користуватися різноманітними цифровими платформами, сервісами, онлайн програмами, які активно використовують елементи гейміфікації в освітній діяльності. Серед таких, наприклад, Coursera, Codecademy, Code Schools, Motion Math Games, Mathletics, Spongelab, Foldit, Radix, Zombie-Based Learning, MinecraftEdu, World Classcraft (WoC) тощо.

Реалії впровадження гейміфікації у професійну підготовку майбутніх учителів відрізняються у різних закладах вищої педагогічної освіти. Широкого поширення гейміфікація поки не отримала, що пов'язано з багатьма причинами. Серед таких: слабе технологічне програмне забезпечення закладів вищої освіти; відсутність тісної взаємодії закладів вищої освіти зі спеціальними науковими центрами, які спрямовано займаються проблематикою гейміфікації; не високий рівень компетентності професорсько-викладацького складу щодо гейміфікованого інформаційно-комунікаційного середовища; «англомовність» переважної більшості інтернет-платформ; методичні труднощі у використанні інструментарію гейміфікації і значний часовий ресурс, якого потребує модернізація навчальних курсів для впровадження гейміфікації тощо.

Узагальнені нами особливості дозволяють зробити висновки про потребу організації подальшого спрямованого наукового дослідження застосування гейміфікації у сучасній професійній підготовці майбутніх учителів закладами вищої освіти. Безперечним є те, що гейміфікації належить значуща роль урізноманітнити навчальний процес професійної підготовки, зробити його більш мобільним і динамічним задля кращої залученості майбутніх учителів до активної навчальної діяльності, суттєвого підсилення їхньої мотивації, підвищення вірогідності успішного досягнення навчальних цілей професійної підготовки.

Література:

1. Коберник А.Н., Осадченко И.И. Геймификация учебного процесса в высшем учебном заведении: теория и методология. *Науцен*

вектор на Балканите. 2021. Т. 5. № 1(11). С.12–17. DOI: 10.34671/SCH.SVB.2021.0501.0002

2. Самодумська О. Л. Упорядкування термінів гейміфікації до тезауруса освіти дорослих. *Актуальні питання гуманітарних наук: міжвузівський збірник наукових праць молодих вчених Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка*. Дрогобич: Видавничий дім «Гельветика», 2021. Вип. 46. Том 2. С.153–159. DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4863/46-2-25>

3. Samodumska O., Zarishniak I., Tarasenko H., Buchatska S., Budas I., Tregubenko I. Gamification in Non-Formal Adult Educational Practices. *Revista Romaneasca pentru Educatie Multidimensionala*. 2022. 14 (2), p. 156–176. DOI: <https://doi.org/10.18662/rrem/14.2/573>

4. Samodumska O., Pushkarova T., Hrytsenko O., Zahorulko M., Pshenychna I. Professional and pedagogical training of future students of higher education with elements of gamification. *Revista Eduweb*. 2022. 16 (4). P. 52–64. DOI: <https://doi.org/10.46502/issn.1856-7576/2022.16.04.5>

5. Тарнопольський О. Б., Кожушко С. П., Кабанова М. Р. Гейміфікація в навчанні іноземних мов у вищій школі. *Іноземні мови*. 2018. № 3. (95). С. 15–22. DOI: <https://doi.org/10.32589/im.v0i3.142589>

DOI <https://doi.org/10.36059/978-966-397-331-9-19>

ОСОБЛИВОСТІ НАВЧАННЯ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ ЗДОБУВАЧІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ У ГАЛУЗІ МІЖНАРОДНИХ ЕКОНОМІЧНИХ ВІДНОСИН

Сосницький І.О.

*старший викладач, ф-т РГФ
Одеський національний університет імені І. І. Мечникова*

В умовах глобалізації та міжнародного обміну інформацією вскрай важливим стає вивчення англійської мови, особливо фахівців з економіки та міжнародних економічних відносин. Підвищені вимоги до комунікації та розуміння англомовних джерел інформації вимагають адаптації методів викладання, щоб забезпечити студентів високоякісною підготовкою. Головною метою вивчення англійської мови студентами, які навчаються на спеціальності «Міжнародні економічні відносини» в університетах, є розвинення навичок мовлення, які дозволяють їм ефективно спілкуватися в різних сферах життя. Однак особлива увага приділяється поглибленому вивченню англійської мови, спеціально орієнтованої на їхню майбутню професійну діяльність. [1, с. 59].