

ГЕЙМІФІКАЦІЯ У ПРОЦЕСІ ІМПЛЕМЕНТАЦІЇ ЕЛЕМЕНТІВ ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАННЯ У ПРОЦЕСІ ВОКАЛЬНОЇ ПІДГОТОВКИ ЗДОБУВАЧІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ

Фоломєєва Н. А.

*кандидат педагогічних наук, доцент,
доцент кафедри сценічного мистецтва, естради
та методики режисерування*

*Сумський державний педагогічний університет імені А. С. Макаренка
м. Суми, Україна*

Однією з провідних тенденцій у освіті європейських країн є впровадження цифрових технологій та розбудова дистанційного навчання, що має підвищити конкурентоспроможність країни та якість освітніх послуг. Для вітчизняної освіти, яка стикнулася спочатку з пандемією та запровадженням дистанційного навчання, а потім зі зниженням навчальної мотивації через безпекові виклики, цілком очевидними та нагальними стали потреби у модернізації системи освіти загалом та вищої освіти зокрема, приведення освітніх програм усіх рівнів у відповідність до потреб цифрової економіки, впровадження цифрових інструментів у освітньому процесі, а також забезпечення такої індивідуальної освітньої траєкторії, яка забезпечить навчання протягом усього життя, у будь-який час та в будь-якому місці. Серед шляхів досягнення цієї мети для нашої держави особливо актуальним можна вважати вектор на широке запровадження дистанційного онлайн-навчання, зокрема, з елементами гейміфікації за усіма галузями знань не виключаючи культури і мистецтва.

Ігри та ігрові елементи у освітньому процесі, забезпечують зростання мотивації здобувачів освіти, а ігрова механіка стає його ядром. Ігрові механіки у бізнесі використовуються з початку ХХ ст., а сам термін «гейміфікація» з'явився у 1980-х роках. Спочатку ігрові механіки використовували у маркетингу та продажах. Потім технологія поширилася і на інші сфери діяльності. На початку третього тисячоліття актуалізувалося дослідження гейміфікації в освіті. Як відносний неологізм термін «гейміфікація» використовується в багатьох формах у різних контекстах. У дискурсі нашого дослідження гейміфікація розглядається як застосування елементів ігрових онлайн-технологій з дидактичною метою для створення такої системи, в якій успішність гри учасника залежить від його компетентностей, які можуть бути перенесені у реальний світ.

Ігри є універсальною частиною людського досвіду та існували у всіх культурах. Типологія ігор різноманітна. Тим не менш, у кожній грі

можуть бути визначені такі характеристики: 1) правила: дії, що відрізняються від повсякденних, що визначають сферу вибору гравця протягом усієї гри; 2) система зворотного зв'язку: більша частина інтерактивності гри спирається на свою систему зворотного зв'язку, яка найчастіше є миттєвою; 3) цілі, або умови перемоги: часто ігри мають кілька міні-цілей, які приносять очки для досягнення кінцевої мети; майже завжди шлях до перемоги зрозумілий і відомий всім гравцям. Участь в іграх є добровільною і в першу чергу приносить задоволення.

Опис сутнісних елементів гейміфікації необхідний для цілісного розуміння цієї технології та запровадження їх у освітній процес. Зарубіжними дослідниками (К. Кепп [3], К. Переєр, Н. Селестін, К. Лігтон, Б. Скотт-Ледд [5] та іншими) виділяються різні елементи гейміфікації та її застосування у освітньому процесі та компоненти; активну участь через внутрішній дизайн гри, залучення студентів та створення обстановки інтенсивного фокусу на предметі навчання [4, с. 38]; основні та другорядні ігрові механіки та ін. Доцільним вважаємо виокремити три типи елементів: механічні (реєстрація, прогрес та миттєвий зворотний зв'язок); особистісні (статус та видимість, колективна відповідальність; списки лідерів або ранжування); емоційні (психологічний стан гравців).

Запропонуємо алгоритм освітнього процесу з використанням елементів гейміфікації, що містить три елементи, які необхідно розглянути докладніше.

Механічний елемент. Реєстрація (освоєння) є першою взаємодією гравця з грою. У більшості ігор, особливо у відеоіграх, є навчальні посібники, мета яких – допомогти гравцям пройти перші кілька хвилин гри. Якщо немає подібних посібників, то перші рівні мають відігравати їхню роль; такі рівні, як правило, легко пройти, і вони слугують для представлення концепцій, що становлять гру. В іграх використовується знайомство з механізмами гри та її цілями. В ігровому освітньому середовищі механічний елемент слугує двом цілям: допомагає збільшити розуміння, як виконати завдання, дозволяючи більш повно брати участь у роботі; заощаджує час викладача.

Система інкрементної прогресії (розвиток, прогрес та цілі) – це особлива послідовність створення гри, при якій спочатку реалізується основний проект (база гри), потім на її основі створюються нові функції («інкременти»): цілі, завдання та квести. У більшості ігор, особливо у відеоіграх, міні-нагорода за вирішення одного з рівнів має бути представлена і бути частиною найскладнішого (основного) завдання гри. Підцілі гри (місії, рівні) нашаровані таким чином, щоб подати додаткові завдання для гравця. Вони чітко визначені та сегментовані і за кожну з них пропонуються окремі нагороди. Грунтуючись на заохоченні поступового просування ігри містять символи досягнень (значки або «level-up»). Гравець не лише зосереджений на позачерговому завданні, яке може привести до відсутності інтересу після завершення, а й на

кінцевій меті, яка може виявитися недосяжною, що позначиться на мотивації. Це забезпечує гарантію виконання проміжних цілей гри.

Зворотній зв'язок – необхідний елемент гри, оскільки результат вибору чи дій гравця під час гри мають бути очевидними: коли він приймає рішення, результат видно відразу. Гравці можуть використовувати підказки та паузи для оцінки можливостей та загроз у міру просування до мети. У багатьох іграх використовуються досягнення: одноразові винагороди гравцям за виконання певних завдань, які є вторинними відносно основної мети гри. Досягнення публічно відображаються та можуть бути продемонстровані іншим гравцям. В освітній системі без елементів гейміфікації здобувачі освіти можуть не знати, чи виправдали очікування, чи вивчили необхідний матеріал для того, щоб отримати залік чи іспит, це вони дізнаються набагато пізніше.

Особистісний елемент. Це саме той елемент, який може допомогти викладачам активніше залучати здобувачів вищої освіти до навчального процесу. Статус та ідентифікацію за допомогою аватари (подання себе в грі) бачать інші гравці, і вони розроблені таким чином, щоб дати можливість самовиразитися. Ім'я гравця всередині гри, дескриптори та теги – ще один елемент соціальної адаптації. Вигадаючи собі нові імена та образи, гравці приміряють нові особистості чи ролі та щось вирішують у грі з незнайомої точки зору. У контексті освітньої гейміфікації елемент такого типу може дозволити здобувачам освіти проектувати себе у профілі, у комплексі зі своїми досягненнями та представлятися для інших здобувачів не таким, як у зовнішньому світі. Колективна відповідальність як форма гейміфікації призначена для використання групових занять, щоб стимулювати здобувачів освіти продовжувати навчання. У багатьох комп'ютерних іграх, як у командних видах спорту, гравці не хочуть підвести команду та виконують всі завдання якісно. Це є одним з ключових чинників мотивації.

Списки чи рейтинги. Усі змагальні ігри ранжують своїх гравців у порядку їх досягнень. Таблиця лідерів, де гравці або команди часто відображаються за використанням бальної системи, що демонструє накопичені результати, є застосованим ранжиром. З етичних причин публічні списки лідерів успішності здобувачів освіти на базовому освітньому рівні трапляється рідко. Натомість списки лідерів, як правило, обмежуються університетськими курсами, орієнтованими на підвищення кваліфікації. Крім того, всі здобувачі вищої освіти можуть не відобразитись у таблиці лідерів [2, с. 224].

Емоційний елемент. Один із ключових принципів ігор полягає в тому, що вони приводять гравців у психічний стан, який називається «потоком», тобто, стан повної зосередженості на поставленій задачі. Чітка ціль або набір цілей; точний зворотний зв'язок (допомагає людям коригувати свою роботу відповідно до будь-яких змінюваних вимог);

баланс між викликом та навичкою є необхідними умовами для досягнення потоку [1, с. 451].

Очевидно, що за останнє десятиліття розроблено значну кількість навчальних комп'ютерних програм для опанування різних аспектів вокального виконавства та розвитку співацького голосу, які можуть бути застосовані як елементи дистанційного навчання, однак більшість з них не містить ігрової складової (окрім програм для маленьких дітей, які можуть бути використані виключно як дистанційний елемент початкової мистецької освіти), що особливо актуалізує розробку моделі дистанційного освітнього процесу у закладах вищої освіти з використанням елементів гейміфікації у вокальній підготовці.

Таким чином, гейміфікація – це актуальна інновація в системі мистецької освіти, що постійно змінюється. Освітні ігри мають свої особливості, і при виборі цього методу навчання необхідно коректно розробити стратегію та методику оцінювання бажаних результатів. Змістовною частиною педагогічної моделі освітнього процесу із застосуванням гейміфікації є запропонований алгоритм, завданнями якого є: визначити мету, описати гравців, визначити цільову поведінку, позначити шляхи гравців, додати елементи розваги, визначити інструменти, апробувати, обробити зворотний зв'язок та редагувати систему гейміфікації.

Література:

1. Abad Escalante K. M., Rodriguez Baca L. S., Godoy Cedeco C. E., Alarcyn Diaz M. A.. Gamification as a methodological strategy in university students. *Journal of pharmaceutical negative results*. 2022. № 13. P. 449–453.
2. Çeker E., Özdamli F. What «gamification» is and what it's not. *European Journal of Contemporary Education*. 2017. № 6 (2). P. 221–228.
3. Kapp K. M. *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. Implications and Importance to the Future of Learning*. Pfeiffer Publ., 2012. 336 p.
4. Martín-Párraga L., Palacios-Rodríguez A., Gallego -Pérez Ó. M. Do we play or gamify? Evaluation of gamification training experience to improve the digital competence of university teaching staff. *Alterity*. 2022. № 17 (1). P. 36–48.
5. Perryer C., Celestine N.A., Leighton C., Scott-Ladd B. Enhancing workplace motivation through gamification: transferrable lessons from pedagogy. *International Journal of Management Education*. 2016. Vol. 14, № 3. P. 327–335.