

ГЕЙМІФІКАЦІЯ ТА ІГРОВЕ НАВЧАННЯ: МЕТОДИ ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ

В еру новітніх технологій інформаційного суспільства епоха нудних лекцій в освітньому процесі вже давно позаду. Все більше набирають популярності нові підходи в зацікавленні тих, хто навчається, використовуючи при цьому такі методи, як: сторітелінг, візуалізація, віртуальна реальність, ігрове навчання та гейміфікація.

З особистої практики можу сказати, що найбільшого зацікавлення та емоційного сприйняття навчального матеріалу відбувається з використанням гейміфікації. Гейміфікація (ігровізація, геймізація, англ. gamification) – використання ігрових практик та механізмів у неігровому контексті для залучення кінцевих користувачів до розв'язання проблем [8].

Під гейміфікацією також розуміють упровадження ігор, ігрових технік та ігрових практик з освітньою метою. Тобто, це процес додавання ігрових елементів або механіки гри до процесу навчання.

З'ясовано, що на сучасному етапі еволюції людства однією з дієвих методик організації освітнього процесу набула саме ігрова діяльність. Можливо стверджувати, що гейміфікація та ігрове навчання стали сучасними тенденціями в освіті, які надають нові можливості для покращення освітнього процесу. Гейміфікація може бути використана на занятті для підвищення мотивації слухачів, створення здорової конкуренції та забезпечення більш активної участі [10].

Гейміфікація спирається на наше природне прагнення до конкуренції. Елементи гейміфікації впливають із природної потреби людини конкурувати та досягати успіху. Вони допомагають активізувати людину і залучають її. Це також спонукає учасників працювати більше – вони хочуть обіграти того, хто має найвищий бал, просунутися вгору рейтингу або отримати ще одну винагороду. Винагорода навіть не повинна бути матеріальною, важливий психологічний аспект перемоги та «власної кращості».

Головна перевага гейміфікації полягає в тому, що елементи гри досить легко інкорпоровати в навчальну програму, адже вони не змінюють зміст навчання, а лише доповнюють його. Гейміфікацію

можна застосовувати як для синхронного навчання (коли учасники навчаються всі разом), так і для асинхронного (тобто тоді коли вони проходять певні модулі самостійно у зручний час.) Отже, якщо перед вами стоїть завдання реалізувати внутрішній корпоративний курс певного напрямку з визначеною цільовою аудиторією – гейміфікація стане вашим надійним помічником.

Насьогодні широке використання ігрових практик та механізмів у неігровому контексті використовують для залучення кінцевих користувачів до розв'язання різного роду проблем, наприклад – взаємодія з клієнтами, пунктуальність та навчання. Виявлено, що будь-яка гра передбачає такі елементи: ролі, уявні ситуації, ігрові дії та правила гри. З'ясовано, що захоплення уваги учасників освітнього процесу, створення певних умов для досягнення поставлених цілей, моделювання ігрової діяльності – основний момент гейміфікації.

Ба більше, можна сміливо стверджувати, що гра визначається як унікальний метод навчання, оскільки вона організовує учасників навчання, впливаючи на їхній загальний розвиток, слугує вихованню особистості. Крім того, вона сприяє формуванню вмінь та навичок орієнтуватися у будь-якій життєвій ситуації. Саме ігрові технології є тією формою навчання, що сприяє практичному використанню знань, отриманих на уроці і в позаурочний час.

Використання гейміфікації на уроках є актуальним, оскільки засоби, прийоми та методи, що використовуються під час проведення ігор, сприяють ефективності засвоєння знань, вносять в освітню діяльність елемент цікавості, підвищують рівень успішності учасників освітнього процесу, сприяють виробленню вміння співпрацювати в команді.

Ігрові елементи допомагають зробити процес навчання більш інтерактивним, адже ми хочемо створювати якісний продукт освітньої діяльності, який відповідає вимогам сучасного ринку освіти. Завдяки ігровим елементам користувач сприймає навчання як гру: проходить певні місії, самостійно шукає варіанти вирішення проблеми, розглядає і аналізує різні можливі, оцінює знайдені варіанти. Емоційною стороною ігрової форми навчання є те, що користувач отримує здобути своєю діяльністю певні бали (поінти), займає своє місце у рейтингу (лідерборді), тішиться нагородами за виконання завдання певних місій, отримуючи при цьому нові знання, вміння та навички. Взаємодія віртуального світу з реальним – це доповнена реальність.

Використовуючи дані підходи навчання, слід також враховувати й певні мотиви ігрової форми, а саме:

- гра повинна викликати в учасників емоції, так як радість, злість, страх, переживання роблять процес цікавим, захоплюючим та незабутнім;

- окрім задоволення від процесу гравцям важливо бачити свій прогрес у порівнянні з іншими, що мотивує рухатись вперед;

- неможливо грати у щось не знаючи усіх правил, так як чітко окреслені правила дозволяють зрозуміти суть гри і стати у ній переможцем;

- вінцем кожної гри є перемога, або саме моральне задоволення, що підвищує шанси гравців дійти до фінішу.

Застосування хоча б одного, а бажано декількох елементів, зробить будь-яке заняття більш жвавим і активним, запалить у слухачів інтерес до навчального процесу та конкретного предмету.

Ігрові механіки роблять навчання активним та вимагають від учасників високого ступеня залученості. Крім того, такий підхід дозволяє одразу ж відпрацьовувати нові знання та навички на практиці у середовищі без ризику [5]. Крім того, ігрове навчання дозволяє створити простір для експериментування, вирішення проблем та розвитку критичного мислення. З ігровим навчанням зазвичай пов'язані спеціальні навчальні ігри, які розробляються з певною освітньою метою. Ці ігри можуть бути створені для навчання конкретних навичок або передачі певного знання. Вони можуть бути використані як додатковий інструмент для підтримки навчання в класі або самостійного навчання.

Освіта є однією зі сфер діяльності людини, що здатна швидко розвиватися під впливом новітніх технологій. З кожним роком стає все більше засобів інформаційно-комунікативних технологій, які здатні докорінно змінити методики викладання різних предметів як у школі, так і в закладах вищої освіти. Тому, такі види як гейміфікація та ігрове навчання можуть бути успішно застосовані на занятті з метою поліпшення освітнього процесу. Їх поєднання дозволяє створити стимулююче середовище, в якому слухачі можуть активно взаємодіяти з матеріалом, співпрацювати та розвивати навички, необхідні для сучасного світу.

Отже, гейміфікація та ігрове навчання – це потужні інструменти, які допомагають зробити заняття більш цікавими, інтегруючими та ефективними. Вони відкривають нові можливості для покращення навчання та розвитку учнів, а їх використання в освітньому процесі є відповіддю на потреби сучасного світу.

Література:

1. Бугаєва В. Гейміфікація як спосіб формування активної професійної поведінки майбутніх фахівців ІТ галузі / В. Бугаєва // Педагогіка та психологія. – 2017. – №. 56. – С. 129–135.
2. Констанкевич Л. Гейміфікація як інноваційний підхід в освітньому процесі / Л. Констанкевич, М. Радкевич, Т. Лехицький // Нова пед. думка. – 2022. – № 3. DOI: 10.37026/2520-6427-2022-111-3-47-51
3. Методичні рекомендації щодо впровадження технологій гейміфікації в дистанційній освіті / Цуранова О. та ін. // Acta Paedagogica Volyniensis. 2022. № 4. С. 159–164. URL: <https://doi.org/10.32782/apv/2022.4.25>
4. Панченко А. Гейміфікація та ігрове навчання: учому різниця та як використовувати? Сайт: budni.robota.ua 2021. URL: <https://budni.robota.ua/expert-thoughts/geymifikatsiya-ta-igrove-navchannya-u-chomu-riznitsya-ta-yak-vikoristovuvati>
5. Переяславська С., Смагіна О. Гейміфікація як сучасний напрям вітчизняної освіти. Відкрите освітнє Е-середовище сучасного університету. 2019. Вип. спецвип. С. 250–260. URL: <https://doi.org/10.28925/2414-0325.2019s24>
6. Підгорна А. Ігрові технології що трансформують освіту. Сайт AR Book. 2024. URL: <https://arbook.info/igrovi-tehnologiyi-shho-transformuyut-osvitu/>
7. Скасків Г. М. Впровадження технологій гейміфікації в освітній процес ЗВО. Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова. 2021. № 83. С. 156–161. URL: <http://enpuir.npu.edu.ua/handle/123456789/36669>
8. Сторінка “Гейміфікація” на Вікіпедії [Електронний ресурс] – URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/Гейміфікація>
9. Фаселла Ф., Ріккарді М. Гейміфікація та навчання: огляд проблем і досліджень. Журнал електронного навчання та суспільства знань. 2015. 11 (3). Р. 13–21. URL: <https://doi.org/10.20368/1971-8829/1072>
10. Ходунова В. Л. Гейміфікація як інновація в освіті. Наукові інновації та передові технології. 2023. № 2(16). С. 407–417. URL: [https://doi.org/10.52058/2786-5274-2023-2\(16\)-407-417](https://doi.org/10.52058/2786-5274-2023-2(16)-407-417)