

РОЗВИВАЛЬНА ЦІННІСТЬ ГЕЙМІФІКАЦІЇ ТА ЇЇ ПОТЕНЦІАЛ У ПІДВИЩЕННІ МОТИВАЦІЇ ШКОЛЯРІВ ДО НАВЧАННЯ

Алексєєнко Тетяна Федорівна,
доктор педагогічних наук, професор,
головний науковий співробітник відділу
інновацій та стратегій розвитку освіти,
Інститут педагогіки НАПН України,
м. Київ, Україна
<https://orcid.org/0000-0002-2060-2354>

Методи навчання є складником методологічного забезпечення освітнього процесу, які здатні змінювати інтерес і мотивацію до навчальної діяльності всіх його учасників – педагогів, учнів та їхніх батьків, а також особливості цієї діяльності.

В умовах цифровізації суспільства та освіти зростає запит на використання інноваційних методів і технологій, спрямованих як на врахування індивідуальних потреб здобувача освіти, так і активізацію пізнавальної діяльності, набуття компетентностей функціонування в інформаційно насиченому технологічному суспільстві. Це визначає якість освітнього процесу у контексті його перебігу та на перспективу професійного розвитку здобувача освіти.

Також у сучасному освітньому процесі зростає затребуваність на такі методи і технології навчання, які б полегшували сприйняття навчальної інформації, накопичення якої має всі ознаки перенавантаження школярів, яке виникло внаслідок порушення й розривів у їх навчанні під час карантинних обмежень у зв'язку з пандемією covid-19, що зачепила більшість країн світу. В Україні до цього додалися порушення стабільних та комфортних умов навчання, вимушені перерви, зміна формату навчання, а подекуди й звичних освітніх середовищ через їх знищення чи руйнування, вимушена зміна місця проживання через загрозу життю і здоров'ю, а також тривалі стреси, тривожні стани, хронічне недосипання школярів і учнівської молоді у зв'язку з військовим вторгненням росії та систематичним обстрілом українських територій балістикою та іншими видами озброєння. Ця трагічна для України ситуація спричинила не тільки освітні втрати, у тому числі навчальні втрати у школярів, а й значно вплинула на зниження у них мотивації до навчання. Що підтверджується результатами наших досліджень.

Перед науковцями та освітянами України постало завдання не тільки організації навчального процесу у змінених умовах соціального життя та порушеної системи освіти, подолання навчальних розривів, а й врахування потреб школярів у когнітивному й соціально-емоційному розвитку, у позитивній атмосфері здійснення навчального процесу. Наряду з іншими методами та

технологіями, які вже упроваджуються з такою метою, цьому сприяє гейміфікація освітнього процесу. Завдяки їй, а також доцільного використання під час навчання відеоігор та спеціально розроблених освітніх додатків, анімаційних роликів відбувається навчання через гру, зняття стресових станів, занурення у позитивні емоції й творчий процес, залучення школярів до проектування й експериментування, розвиток у них аналітичного й просторового мислення, уміння безконфліктно взаємодіяти й співпрацювати.

Успішним є досвід розвитку гейміфікації з використанням найбільш популярних у світі ігор для дітей. Наприклад гри Minecraft, яка пропонує свободу вибору й конкретних дій, досить легко може узгоджуватись з навчальними предметами та їх викладанням, дозволяє зануритись у тривимірний світ, подорожувати в ньому, будувати власні віртуальні світи (з пропонованих блоків), досліджувати їх та взаємодіяти з іншими гравцями – членами спільноти гравців у Minecraft з різних країн, ділитися з ними своїми ідеями, результатами своєї творчості та співпрацювати. Завдяки їй можна на практиці: вивчати рослинний світ, особливості клімату, підводний світ, комах, природні катаклізми, побудову організму людини, мікроби, окремі планети, імітувати видобуток корисних копалин, різні види дозвілля, будувати розумне місто тощо. Загалом досліджувати світ і моделювати його за своїм баченням. Отже, у гри є високий потенціал до використання у вивченні математики, інформатики, образотворчого мистецтва, літератур, іноземних мов, основ програмування, хімії, біології, природознавства, астрономії, розвитку екологічної свідомості, навчання керуванню ресурсами (розраховувати чого і скільки треба), а також часом (планувати час, щоб встигнути виконати завдання).

У навчальному процесі нині досить ефективно використовується Освітня версія гри – MinecraftEdu. Її структура добре співвідноситься з уроками, яка спеціально розроблена для використання в школах, і може успішно поєднуватися з іншими методами ведення уроків. Першочергово план уроків вибудовувався завдяки шведському конкурсу «Місто майбутнього». З 2013 року у Швеції MinecraftEdu виступає обов'язковою частиною шкільної програми. Також цією методикою користуються в школах Північної Ірландії під час вивчення історії для кращого розуміння різних історичних періодів та подій, створення віртуальних копій історичних пам'яток і різних споруд у придуманому ними світі певної епохи. В Австралії – для вивчення різних природних явищ, їх віртуального моделювання та анімації експериментів на уроках природознавства для перевірки своїх гіпотез.

Цей досвід вже перейняли окремі школи України і використовують гру у початковій школі. В числі інших ігрових практик, які успішно використовуються в українських школах для підвищення мотивації до навчання та вироблення необхідних навичок і вмінь, є спеціально розроблені додатки: «Вивчаю – не чекаю» (для полегшеного засвоєння молодшими школярами програми з читання творів сучасних українських авторів, вивчення математики, ознайомлення з різними професіями); «Duolingo» (для вивчення іноземних мов); «Скажені

кролики навчають програмувати» (для вивчення основ алгоритміки та програмування шляхом участі у відповідних квестах).

Також для створення анімаційних роликів навчального змісту використовується Minecraft: Education Edition. Завдяки таким анімаціям можна досягати ефекту перебування всередині предмета чи органа, який вивчається, щоб краще зрозуміти його побудову. У режимі конструктора можна створити відео та використовувати його у ході вивчення нового матеріалу чи повторення, а також для презентації досліджень чи проєктів як у форматі дистанційного, так і змішаного навчання.

Зважаючи на те, що дистанційна форма навчання сприяла трансформації освітнього середовища в освітній простір, доречно згадати і про те, що у відкритому освітньому середовищі спостерігається тісний взаємозв'язок формальної і неформальної освіти зі взаємодоповнюючим розвивальним ефектом. Прикладами таких освітніх послуг є Школа програмування для дітей CODDY для учнів 7-12 років. (Курс «Програмування Minecraft для дітей!»); «Академія професій майбутнього» для учнів 9 років. (Курс «Minecraft: програмування на Python для дітей»). А також проведення: Чемпіонату із Minecraft: EE для вчителів і школярів з метою заохочення школярів застосовувати отримані в грі знання для вирішення реальних завдань, моделювання рішень з використанням Minecraft: EE в навчальному процесі; Конкурсу від ЮНІСЕФ «Створи безпечну школу мрії в Minecraft» для українських школярів 8-13 років. Ці приклади можна продовжувати.

Підсумовуючи зазначимо, що знання, уміння та навички, набуті у процесі ігрового навчання - гейміфікації, слугують базисом розвитку пізнавальної й соціальної активності особистості школяра, його здатності до стресостійкості та співпрацювати в команді, набуття досвіду моральної поведінки, успішної самопрезентації та самореалізації у навчальній діяльності та соціальному житті, їх багатозадачності і підготовки до того, щоб бути одночасним виконавцем різних соціальних ролей. Такий потенціал гейміфікації та її емоційне зараження створюють умови і для підвищення мотивації у школярів до навчання, а у педагогів – для подальшого розвитку креативного викладання навчальних предметів, що учні завжди цінують.