

## ОСВІТНЯ ГЕЙМІФІКАЦІЯ ДЛЯ ПІДВИЩЕННЯ ЕФЕКТИВНОСТІ НАВЧАННЯ

Надзвичайно стрімкий розвиток Інтернет технологій у сучасному цифровому суспільстві спричиняє швидкі зміни в освітній галузі. На сучасному етапі розвитку інформаційного суспільства пріоритетними вважаються освітні тренди, зокрема змішане та мобільне навчання, МООС, доповнена реальність, хмарні LMS, персоналізація, BigData, гейміфікація, які можуть змінити не тільки зміст освіти, а й безперечно вплинути на її якість. Розглянемо більш докладніше останній освітній бренд.

Гейміфікація (від англ. gamification ігрофікація, геймізація,) - це процес використання ігрових моделей, технік і механізмів у неігровому контексті для залучення користувачів до вирішення проблем. Здійснений аналіз наукових джерел дає підстави стверджувати, що використання комп'ютерних ігор в освітніх цілях має ряд переваг перед традиційними методами навчання і має хорошу перспективу для розвитку і застосування в системі освіти.

Світові ІТ компанії активно працюють у напрямі гейміфікації над удосконаленням наявних освітніх платформ та створенням нових ігрових навчальних програм для застосування у відкритому інформаційно-освітньому середовищі. На даний час найбільш відомими прикладами гейміфікації є такі програмні продукти як: Classcraft, Minecraft: Education Edition, Power Point Quick Starter, Paint 3D, LinguaLeo, Lego Education WeDo 2.0., SimCity та ін..

Здійснений ґрунтовний аналіз закордонного та вітчизняного досвіду використання зазначених відкритих електронних освітніх ресурсів у процесі навчання та проектній діяльності дає підстави стверджувати, що ці універсальні освітні платформи стали невід'ємним сучасним інструментарієм для вчителів та учнів з різних предметів. Вони створені з метою розвитку та формування навичок ХХІ століття, зокрема цифрової грамотності, винахідливого та креативного мислення, продуктивності дій та ефективного спілкування суб'єктів освітнього процесу.

Питання про використання гейміфікації в освітньому процесі залишається відкритим і має як схвальні відгуки, так й конструктивну критику. Безумовно, застосування традиційних підходів та методик приносить безсумнівну користь, залучає та підтримує постійний інтерес учнів протягом усього процесу навчання. Наявність заохочень за досягнуте і відсутність покарань за помилку дозволяє зосередити увагу учня на просуванні вперед до чітко поставленої цілі, без страху зробити невірний крок. Проте, вчителі, враховуючи всі позитивні аспекти,

вважають, що не можна розглядати гейміфікацію як універсальний спосіб побудови освітнього процесу.

Як зазначено у роботах низки дослідників, ідея використання ігор для заохочення навчання йде довгим педагогічним шляхом, і й дотепер не втрачає своєї актуальності. Цілеспрямована адаптація ігор в контексті навчання вийшла на новий рівень з появою цифрових засобів масового інформування та електронних соціальних мереж. З одного боку, цей новий цифровий спосіб навчання, заснований на отриманні задоволення від проходження гри, відкриває нові аспекти процесу навчання. З іншого боку, залишається під сумнівом, чи може навчання за допомогою гри дійсно підвищити ефективність навчання.

Концептуальне розуміння навчання як процесу передбачає не тільки накопичення, а й усвідомлення та спроможність реалізації опанованих знань і вмій на практиці у реальний життєвий досвід учня. Вчителі-практики зазначають, коли мова йде про те, що дитина повинна не просто дізнатися щось нове, а засвоїти, усвідомити й застосувати опановані знання на практиці, то без відпрацювання вивченого матеріалу на досвіді обійтися неможливо. Ми погоджуємося з висновком, від Національної ради викладачів англійської мови (NCTE) яка проголосила наступне, що освітній досвід буде більш справжнім і стане представляти велику цінність для учнів, коли навчальні програми відображатимуть реальне, багатогранне життя, де багато явищ взаємопов'язані.

Найявні програмні продукти передбачають побудову навчально-ігрового процесу таким чином, що вчитель має можливість повністю контролювати віртуальну карту, де грають його учні. До цієї карти вчитель може інтегрувати свої уроки і завдання. Для того щоб вчителі не робили зайвої роботи, гра пропонує багату бібліотеку раніше створених «світів», а також розробки раніше створених уроків. Наприклад, знаходити периметр тій чи іншій області або відрізати останки динозавра від інших копалин. Учитель надає кожному учню доступ до будівель, місцевостей на віртуальній карті, направляючи тим самим його дії. Це дає можливість навчати одночасно індивідуально багатьох.

Навчання на основі комп'ютерних ігор безперечно дає прекрасні можливості для навчання на досвіді. Звичайно, у реальному житті можливо змодельовати будь-яку ситуацію в навчальних цілях, проте це досить складно та вимагає чималих часових і матеріальних витрат. До того ж, змодельовати цілу систему ситуацій або навіть цілий віртуальний світ - це завдання, з яким можуть впоратися тільки комп'ютерні ігри. Серед явних переваг гри - розширені навчальні посібники для учнів/студентів, тренінги та семінари для педагогів, практично безмежні можливості налаштування та коригування навчального плану.