

національний педагогічний університет імені В. Г. Короленка. Полтава, 2016. 290 с.

3. Жалдак М. І. Формування інформаційної культури вчителя. [Електронний ресурс]. Режим доступу ://www.icfcst.kiev.au/SYMPOSIUM/Pr-content-r.html

4. Почуєва О. О. Моделювання в теорії управління освітніми процесами. [Електронний ресурс]. URL : http://virtkafedra.ucoz.ua/eI_gurnal/pages/vyup10/Pochueva.pdf

5. Студопедія : *Електронна енциклопедія*. [Електронний ресурс]. URL : <https://studopedia.org/3-148201.html>

Ключко А. О.

кандидат педагогічних наук, доцент,
науковий співробітник

Прокопенко А. А.

молодший науковий співробітник

*Національний університет імені Івана Черняхівського
м. Київ, Україна*

ВИКОРИСТАННЯ ІНСТРУМЕНТІВ ГЕЙМІФІКАЦІЇ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ

Стрімке використання комп'ютерних технологій стимулює потужний розвиток інформатизації та глобалізації усіх сфер суспільного життя загалом та сфери освіти зокрема. Інформаційний простір характеризується все більшою мультикультурністю та інтерактивністю.

Аналіз наукових праць з проблеми застосування ігрових технологій в освітньому просторі визначив актуалізацію науковцями нового напрямку, що може бути представленим як сучасний спосіб збагачення освітнього процесу. У працях К. Вербах, Д. Хантер, Ю. Чоу, Г. Зіхермана, А. Клег, йдеться про так звану гейміфікацію.

За думкою Гейба Зіхермана гейміфікація – це використання технологій і так званих ігрових «механік» для залучення і мотивації людей за допомогою їх ключових внутрішніх стимулів. Науковець вважає, що споживачі повинні винагороджуватись за будь-яку діяльність отриманням певного статусу, який набувається у процесі ігор [4]. Один з провідних експертів з гейміфікації Юкай Чоу визначає її як застосування найцікавіших елементів з ігор в повсякденному житті, роботі, бізнесі та ін. [2].

К. Вербах зауважує на мотиваційній функції гейміфікації, що дозволяє активізувати діяльність людей [1]. Погоджуючись із цим, Д. Хантер зауважує, що гейміфікація дозволяє не лише створювати нові ігри, але й використовувати їх компоненти для мотивації людини [2]. Так, будь-який компонент гри (бейджи, аватар, подарунок) може бути використаним поза форматом гри – для формування у людини причетності до певного середовища.

Виділемо низку переваг використання гейміфікації в освітньому просторі [4].

1. Об'єктивність. Одним із принципів гейміфікації є перехід до постійного й автоматичного збору даних.

2. Зворотній зв'язок. Гейміфікація дозволяє постійно забезпечувати викладачів/слухачів автоматичним зворотнім зв'язком. Зворотній зв'язок є одним з найбільш важливих елементів гейміфікації, оскільки він дозволяє користувачам постійно розуміти, якість та доцільність власної діяльності. Однією із переваг гейміфікованого зворотнього зв'язку є його миттєвість, що дозволяє зробити визначення результатів навчання більш швидким.

3. Визнання. Гейміфікація може демонструвати, хто, як і наскільки якісно і серйозно виконує те чи інше завдання.

4. Майстерність. Гра дозволяє покращити рівень будь-яких умінь. Усвідомлення розвитку певного уміння є одним з найбільш важливих аспектів професійного успіху. Гейміфікація крок за кроком дозволяє спрощувати важкі речі і спостерігати як із часом все нове стає легким.

5. Мотивація для всіх. Гейміфікація є актуальною для всіх, хто входить до цього процесу. Вона дозволяє покращувати свої результати кожному учаснику гри.

Залучення слухача до гри сприяє реалізації спільної діяльності, якщо спрямувати кожного з них до розуміння важливості командного успіху. Крім того, персоналізація командних завдань дозволяє виявленню лідерських якостей слухачів, а отже, виокремити тих, хто стане відповідальним за результати спільної діяльності.

Таким чином, гейміфікація навчання полягає у створенні елементів розваги, котрі знаходять у іграх, і перенесенні їх у реальне життя при формуванні знань та навичок, необхідних у виробничій діяльності. Гейміфікацію можна визначити як набір принципів конструювання, процеси та системи, котрі використовують для зацікавлення, мотивування та впливу на осіб, груп та спільнот для управління їхньою поведінкою та досягнення бажаного результату.

Подібні технології дозволяють враховувати особливості сприйняття та обробки інформації учнів (швидкий доступ до інформації, варіативність її використання, інтерактивність, візуальна подача інформації), їх інтереси (адаптивні, індивідуальні освітні траєкторії),

ефективно вибудувати процеси комунікації (механізми швидкого зворотного зв'язку та внутрішньогрупового спілкування), підвищувати рівень мотивації слухачів.

Гейміфікація освітньої діяльності може функціонувати в якості інструменту, який сприяє створенню умов для формування активної професійної поведінки майбутніх фахівців.

ЛІТЕРАТУРА

1. Вербх К., Хантер Д. Вовлекай и властвуй. Игровое мышления на службе бизнеса / перевод с английского Кардаш А. – Москва : «Манн, Иванов и Фербер», 2015.

2. Chou Yu. What is Gamification? [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://yukaichou.com/gamification-examples/what-is-gamification>.

3. Rimon G. (2016) 10 Surprising Benefits Of Gamification [Електронний ресурс]. – Date: July 20, 2016. Режим доступу : <https://elearningindustry.com/10-surprising-benefits-of-gamification>.

4. Zichermann G. (2001). The purpose of gamification. A look at gamification's applications and limitations [Електронний ресурс]. – Date: April 26, 2011. – Режим доступу : <http://radar.oreilly.com/2011/04/gamification-purposemarketing.html>.

Миськова Н. М.

кандидат педагогічних наук, доцент,
доцент кафедри початкової та дошкільної освіти

Баланович Т. В.

студентка магістратури

*Міжнародний економіко-гуманітарний університет
імені академіка Степана Дем'янчука
м. Рівне, Україна*

ОСОБЛИВОСТІ ФОРМУВАННЯ ПРОСТОРОВИХ УЯВЛЕНЬ ДІТЕЙ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ НА ЗАНЯТТЯХ МАТЕМАТИКИ

Розвиток просторових уявлень, спрямований на формування повноцінного сприйняття навколишньої дійсності, служить основою пізнання світу. Успішність розумового, фізичного, естетичного виховання в значній мірі залежить від рівня сенсорного розвитку дітей,