

Аналіз деяких понять у теорії гейміфікації навчання

Вербовецький Дмитро Володимирович

Аспірант спеціальності «011 Освітні, педагогічні науки, спеціалізація - ІКТ в освіті»

Інститут цифровізації освіти НАПН України

Verbovetskyj.dv@gmail.com

Олексюк Василь Петрович кандидат педагогічних наук, доцент провідний науковий співробітник відділу відкритих освітньо-наукових інформаційних систем Інституту

цифровізації освіти НАПН України

oleksyuk@fizmat.tnpu.edu.ua

Актуальність теми. Сьогодні актуальною є тема підвищення ефективності освіти в Україні, підвищення зацікавленості студентів в вивченні предметів. Зараз гейміфікація використовується як один з основних інструментів у навчанні у багатьох країнах світу, адже цей інструмент дає змогу підняти актуальні питання освіти на сьогодні.

Виклад основного матеріалу. Починаючи з 2010 року українські та зарубіжні джерела, аналізуючи поняття цифрове освітнє середовище часто розглядають поняття гейміфікації навчання. Якщо розглядати цифрове освітнє середовище, то розуміють сукупність засобів, ресурсів і сервісів інформаційно-комунікаційних мереж, що забезпечують спілкування, взаємодію, участь у віртуальних навчальних спільнотах для формування в студентів комунікативної компетентності. Загалом сфера гейміфікації нова та мало досліджена. Гейміфікацією вважають інструмент, який дозволяє застосування підходів, характерних для ігор, в неігрових процесах. Проте дане трактування не є однозначним, оскільки це не лише інструмент, а й процес, у якому студенти залучені до вирішення певних конкретних проблем і проявляють самі ініціативу до їх вирішення [5]. Загалом якщо розглядати терміни, що пов'язані з терміном «гейміфікація (gamification)», то виокремлюють такі:

- гравці;
- суперники;
- рівні складності;
- мотивація;
- мультиплеєр.

Нині комп'ютерну гру можна розглядати як систему, в якій гравці прикладають зусилля для вирішення певної штучно створеної проблеми, що визначається правилами гри. У ній гравці командою (у режимі мультиплеєр) або поодиночки виконують завдання передбачені грою для вирішення однієї (кінцевої) задачі. З гейміфікацією маємо високий ступінь індивідуалізації навчання. Грі під силу підвищити рівень пильності, віддачі і вправності. Учасник гри повинен дізнатись сам більшу частину матеріалу, а це можливість вчитися на власних помилках.

До функцій гейміфікації належать: підвищення концентрації на зацікавленій справі; додаткова мотивація, адже коли учень або студент отримує бали за виконання певного завдання у грі у нього з'являється ще більший стимул діяти та ставати вищими у рейтингу, підвищувати свою конкурентоспроможність тощо [2,3]. Нині гейміфікація є інноваційним освітнім інструментом. Її використання стимулює інтерес до навчання, підвищує мотивацію (рейтинг у грі). Процес навчання з застосуванням гейміфікації спонукає студентів до продуктивного спілкування, обговорення спільної проблеми, відстоювання власної точки зору на вирішення тієї чи іншої проблеми перед колегами. Гейміфікація дає змогу викладачу мотивувати студентів, розвиває різні розумові навички, просторову уяву та реакцію в студентів, дозволяє студентам вчитись в інтерактивному середовищі, в якому вони можуть тренуватись, починати все з нуля у випадку невдачі, робити помилки та вчитись на них. Основним принципом гейміфікації є отримання постійного зворотного зв'язку з користувачем, швидке освоєння загальних функцій гри та поетапне занурення користувача (студента) у більш тонкі моменти [4].

Щодо інших понять у теорії гейміфікації навчання, то гравця трактують як учасника гри, який виконує завдання передбачені правилами гри. Гравець це раціональний індивід, що

має зацікавленість у результаті гри й можливості впливати на нього. Наявність можливостей впливу на результат гри полягає в тому, що гравець може своїми діями, щонайменше, частково впливати на те, який результат буде досягнуто. Під поняттям **суперник** розуміють персонажа (ів) гри, який змагається з кимось, протистоїть комусь, прагне випередити, перемогти, перевершити когось у чомусь або той, хто має рівні з кимось перевагами, однаковими якостями. Щодо **рівня складності** гри, то науковці розуміють це як певний набір характеристик певної локації, ворогів, які визначають складність повного проходження гри. Залежно від типу гри, рівень її складності можна обирати на початку або ж наступні рівні (місії) будуть складнішими за попередні. Також складність може залежати від бонусу, який отримує гравець. Стандартною класифікацією є простий рівень складності, середньої складності та складний, хоча іноді можливі й інші варіанти. У свою чергу мотивацію розуміють як спонукання до дії; динамічний процес фізіологічного та психологічного плану, що керує поведінкою людини та визначає її організованість, активність і стійкість; здатність за допомогою дій задовольняти свої потреби. У іграх здебільшого працює внутрішня мотивація: людина грає заради гри, а не через зовнішній тиск. Навчання в школі чи університеті більше покладається на зовнішню мотивацію: добре скласти тест, отримати високу оцінку, задовольнити побажання батьків. Однак краще, коли під час навчання «вмикається» внутрішня мотивація. Тоді бажання здобувати освіту виникає незалежно від зовнішніх чинників. Наприклад, ми починаємо опановувати фізику, тому що це цікаво й корисно. Українські та зарубіжні науковці також розглядають поняття багатокористувацької гри або мультиплеєр. Нині під чим поняттям розуміють тип або режим відеоігор, який забезпечує одночасну участь кільком (двом й більше) гравцям. Цей режим є протилежністю до однокористувацької гри. Багатокористувацька гра відрізняється за тим, чи весь процес гри відбувається на одному комп'ютері чи за декількома. Існують багато покрокових ігор, які здатні реалізувати доволі комфортну багатокористувацьку гру за одним комп'ютером. Багатокористувацькі ігри в свою чергу можуть відбуватися через локальну мережу або через інтернет. Локально-мережеві режими разом із інтернет-режимами переважно присутні в динамічних і спортивно-орієнтованих іграх [1].

Особливої популярності методика застосування ігор у навчанні набула 2012 року. У цей час Кевін Вербах, професор в галузі права та бізнес-етики в Університеті Пенсильванії, а також засновник компанії Supernova Group, створив власний курс «Gamification» на платформі для освіти Coursera [6]. Завдяки його курсу кожен бажаючий може детально дізнатися, що ж таке «гейміфікація» і як її застосовувати в різноманітних галузях. Як казав сам автор: «Гейміфікація – це набір потужних інструментів, які можна застосувати для вирішення існуючих завдань, яким би не був характер вашого бізнесу».

Висновок: Станом на сьогодні гейміфікація є одним з перспективних напрямків розвитку освітнього процесу. Впровадження ігрових практик в процес навчання дає змогу викладачу більше часу приділяти кожному студенту, мотивувати їх до навчання, створювати конкурентне середовище серед здобувачів освіти тощо.

Список використаної літератури

1. Горбань, О.В. та Малецька, М.О. (2019) Відеоігри як засіб підвищення мотивації студентів The Modern Higher Education Review (4). С. 66-74. ISSN 2518-7635
2. Електронний ресурс: Гейміфікація у навчанні. Як перетворити урок на гру. Режим доступу (URL): <https://buki.com.ua/news/scho-take-geimifikatsiia/> (дата звернення 20.01.2022).
3. Електронний ресурс: Гейміфікація навчання майбутніх IT-фахівців як сучасний освітній тренд Мехед, К. М. Філон, Лідія Григорівна Режим доступу (URL) : <http://erpub.chnpu.edu.ua:8080/jspui/handle/123456789/7307> (дата звернення 21.01.2022).
4. Електронний ресурс: Що таке гейміфікація? Дізнайтеся на прикладах з IT, освітніх та навчальних галузей. Режим доступу (URL): <https://uk.myservername.com/what-is-gamification> (дата звернення 20.01.2022).

5. Іванюк І.В. ВИКОРИСТАННЯ ЗАСОБІВ ЦИФРОВОГО ОСВІТНЬОГО СЕРЕДОВИЩА ВЧИТЕЛЯМИ ІНОЗЕМНИХ МОВ URL: <https://visnyk.naps.gov.ua/index.php/journal/article/view/82/110> (дата звернення 23.01.2022).
6. Ігрофікація Coursera. URL: <https://ru.coursera.org/learn/gamification> (дата звернення 23.01.2022).