

Вербовецький Дмитро Володимирович
аспірант 1-го року навчання
Інститут цифровізації освіти НАПН України, Київ
Олексюк В.П.,
провідний науковий співробітник,
Інститут цифровізації освіти НАПН України, м. Київ

ВИКОРИСТАННЯ СЕРЕДОВИЩА ГЕЙМИФІКАЦІЇ У ПРОЦЕСІ РОЗВИТКУ ФАХОВОЇ ЦИФРОВОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ БАКАЛАВРІВ ІНФОРМАТИКИ

Ключові слова: цифровізація, гейміфікація, цифрова компетентність, мотивація.

У роботі розглядаються основні складові цифрової компетентності, вплив гейміфікації на розвиток цифрової компетентності та використання середовища гейміфікації у процесі розвитку цифрової компетентності.

В умовах розвитку цифрової економіки важливу роль відіграють цифрова грамотність і цифрові навички, що характеризують уміння людини використовувати на практиці сучасні інформаційні технології. Цифрова грамотність описує здатність людини впевнено володіти сучасними технологіям, шукати та аналізувати дані з різних джерел. Впровадження новітніх цифрових технологій у систему освіти відкриває можливості розробки й використання нових методів викладання та навчання. Розвиток цифрової компетентності педагога є одним із ключових питань освіти. Учасники освітнього процесу повинні бути в тренді сучасних технологій, вміти застосовувати новітні цифрові засоби, створювати відповідне середовище для своїх учнів, знати шляхи і способи безпечного поведіння в мережі Інтернет, а також бути здатними захищати особисту інформацію в цифровому просторі. Тому для педагога нагальною потребою є формування його цифрової компетентності.

Загалом, поняття цифрова компетентність означає впевнене, критичне і відповідальне використання цифрових технологій для навчання, професійної діяльності (роботи) та участі у житті суспільства. Включає цифрову та інформаційну грамотність, комунікацію та співпрацю, створення цифрового контенту (зокрема програмування) та кібербезпеку.

Виходячи з трактувань гейміфікація – це інструмент, який дозволяє застосування підходів, характерних для ігор, в неігрових процесах. Загалом якщо розглядати терміни, що пов'язані з терміном «гейміфікація (gamification)», то слід виокремити:

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

Під час використання середовища гейміфікації в процесі навчання, і студенти і викладачі безпосередньо приймають у ньому участь. Це сприяє не

лише підвищенню цифрової компетентності студентів, а й викладача, дозволяє йому постійно бути обізнаним в нових трендах, знати актуальну інформацію про нові впровадження цифрових технологій в процес навчання. Впровадження середовища гейміфікації сприяє мотивації студентів до процесу навчання, розвиває розумові навички, просторову уяву, реакцію, заохочує до роботи в новому для студентів середовищі, формує практичні навички роботи в групах, сприяє самоорганізації студентів та посилює бажання самому розібратись в тому чи іншому питанні. Дедалі частіше постає питання цифрової компетентності викладача. Загалом, цифрова компетентність педагога це складне, інтегроване утворення у цілісній структурі особистості фахівця, складовою його професійної культури та професійної компетентності.

З проведеного аналізу можна зробити висновок, що систематичне застосування середовища гейміфікації для організації контролю навчальної діяльності має такі переваги: студенти навчаються виокремлювати проблеми і знаходити способи їх вирішення; формують власну точку зору, навчаються її аргументувати, відстоювати свою думку. У студентів формується впевнене, вміння використовувати цифрові технології в процесі навчання, вчить аналізувати отримані дані з кількох джерел одночасно, вчить критично мислити, відстоювати свою точку зору, працювати з інформацією поданою у різних видах. Також зберігається етичний та безпечний підхід до використання цифрових технологій при роботі в групі. Таким чином, розвиток цифрової компетентності передбачає зміну підходів до організації та змісту навчального процесу.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Kharkivska, A. (2020). Формування та розвиток цифрової компетентності педагога в системі навчання впродовж життя—вимога часу. *Problems of Engineer-Pedagogical Education*, (66), 98-105. (Дата звернення 05.05.2022).
2. Мехед Д. Б., Мехед К. М. Розвиток цифрової компетентності засобами гейміфікації. *Вісник Національного університету «Чернігівський колегіум» імені Т. Г. Шевченка*. Вип. 2 (158) / Нац. ун-т «Черн. колегіум» ім. Т. Г. Шевченка ; голов. ред. М. О. Носко. Чернігів : НУЧК, 2019. С. 26–31. (Серія: Педагогічні науки). DOI: 10.5281/zenodo.3248530. (Дата звернення 06.05.2022).
3. Євстрат'єв, С. (2020). ЦИФРОВІ КОМПЕТЕНТНОСТІ У ПІДГОТОВЦІ МОЛОДШИХ БАКАЛАВРІВ З АГРОНОМІЇ. *Освітологічний дискурс*, (3), 185–205. <https://doi.org/10.28925/2312-5829.2020.3.11> (Дата звернення 06.06.2022).
4. Як учителям підвищити цифрову компетентність Електронний ресурс, URL: (<https://nus.org.ua/view/yak-uchytelyam-pidvyshhyty-tsyfrovi-kompetentnosti/>) (Дата звернення 05.05.2022).