

ІННОВАЦІЙНІ ПІДХОДИ, ТЕХНОЛОГІЇ, МЕТОДИКИ, МЕТОДИ, ПРИЙОМИ І ЗАСОБИ НАВЧАННЯ

Арістова Н. О.

*Інститут педагогіки НАПН України
(Київ, Україна)*

Махович І. А.

*Інститут педагогіки НАПН України
(Київ, Україна)*

ГЕЙМІФІКАЦІЯ ЯК ЗАСІБ ПІДВИЩЕННЯ МОТИВАЦІЇ НАВЧАННЯ СТУДЕНТІВ КОМП'ЮТЕРНИХ СПЕЦІАЛЬНОСТЕЙ

Завдяки прискоренню темпів розвитку цифрових технологій і цифровізації суспільства зростає потреба у підготовці висококваліфікованих фахівців комп'ютерних спеціальностей, здатних і готових вільно орієнтуватися в інформаційному просторі, використовувати цифрові технології задля ефективного виконання поставлених завдань, а також застосовувати здобуті знання, уміння та навички задля досягнення особистих і професійних цілей. Зважаючи на це, дослідження, присвячене проблемі підвищення мотивації навчання студентів комп'ютерних спеціальностей засобами гейміфікації, набуває особливого значення.

Аналіз наукових праць українських і зарубіжних дослідників (Н. Арістова, В. Бугаєва, Р. Горбатюк, Н. Дічек, Н. Дика, О. Жерновникова, В. Кабак, В. Карпюк, А. Ковтун, М. Кордубан, О. Малихін, О. Макаревич, С. Мелікова, О. Наливайко, Н. Наливайко, Л. Перетяга, С. Переяславська, О. Смагіна, Т. Ярмольчук, А. Angelova, G. Kiryakova, S. Wanasek, L. Yordanova), які вивчають питання, пов'язані з підвищенням якості підготовки здобувачів вищої освіти загалом і студентів комп'ютерних спеціальностей зокрема, дають змогу стверджувати, що одним із дієвих засобів підвищення мотивації навчання є гейміфікація.

Незважаючи на те, що поняття «гейміфікація» було введено до наукового обігу Ніком Пеллінгом лише в 2002 році, воно швидко набуло великого поширення (Pelling, 2011). На сьогодні сучасна українська й зарубіжна наукова педагогічна література налічує різні тлумачення сутності і змісту гейміфікації.

У зарубіжній науковій літературі поняття «гейміфікація» має наступні потрактування, а саме:

- застосування елементів відеоігор в освітньому процесі [*переклад надано в авторській редакції*] (Wanasek, 2022);

- ефективний підхід, який забезпечує позитивні зміни в поведінці та ставленні здобувачів освіти до навчання, підвищення мотивації навчання, активне залучення до участі в освітньому процесі [*переклад надано в авторській редакції*] (Kiryakova, Angelova, Yordanova, 2014).

S. Wanasek (2022) вважає, що гейміфікація не лише сприяє залученню здобувачів освіти до активної навчально-пізнавальної діяльності, а й суттєвим чином впливає на їхній когнітивний та фізичний розвиток. На думку дослідниці, такий ігровий метод пошуку ідей для розв'язання проблем, як брейнстормінг, стимулює творче й аналітичне мислення здобувачів освіти, а також поліпшує швидкість, з якою їхній мозок здатний обробляти отриману інформацію. Більш того, застосування гейміфікації в освітньому процесі надає змогу, по-перше, побудувати розвивальне освітнє середовище, яке позитивним чином впливає на особистісний розвиток здобувачів освіти, а по-друге, забезпечити їхню успішну соціалізацію й розвиток соціальних навичок. Невіддільними елементами гейміфікації, які мають бути впроваджені в освітню діяльність здобувачів освіти, є рейтинги учасників ігор відповідно до здобутих результатів (у тому числі, складання списків учасників ігор, списків лідерів тощо); використання спеціальних відзнак задля їхнього заохочення; урізноманітнення видів ігор, а також поєднання традиційних й онлайн ігор (S. Wanasek, 2022).

Розглянемо визначення, надані українськими дослідниками. Так, наприклад, В. Бугаєва вважає, що гейміфікація є «інструментом, який сприяє створенню умов для формування активної професійної поведінки майбутніх фахівців ІТ галузі, оскільки цей процес припускає зміну поведінки людини і спрямовує її відповідно до певних освітніх цілей» (2018, с. 134).

О. Макаревич під гейміфікацією розуміє «застосування ігрових механік характерних для відеоігор у програмних інструментах для неігрових сфер з метою залучення користувачів і споживачів, підвищення їхньої зацікавленості у вирішенні прикладних завдань, використання продуктів, послуг» (2015, с. 275). Учений слушно стверджує, що переваги застосування гейміфікації в освітньому процесі закладів вищої освіти полягають у її мотиваційних властивостях, котрі сприяють підвищенню пізнавального інтересу й пізнавальної активності здобувачів освіти, формуванню позитивного ставлення до освітньої діяльності.

Схожої думки дотримуються українські науковці О. Жерновникова, Л. Перетяга, А. Ковтун, М. Кордубан, О. Наливайко, Н. Наливайко (2020). У своєму дослідженні «Технологія формування цифрової компетентності майбутніх учителів засобами гейміфікації» учені зазначають, що застосування гейміфікації в підготовці здобувачів вищої освіти сприяє організації активного освітнього середовища, забезпеченню різних форм інтегрованого навчання та здійсненню ефективного моніторингу їхнього розвитку, що значним чином впливає на підвищення мотивації навчання (Жерновникова, Перетяга, Ковтун, Кордубан, Наливайко, Наливайко, 2020).

С. Переяславська та О. Смагіна наголошують на тому, що гейміфікація в освіті є «процесом поширення гри» (2019, с. 251) на її різні сфери. Саме таке тлумачення гейміфікації надає дослідницям змогу розглядати гру як певну дидактичну тріаду, оскільки будь-яка гра може виконувати три функції, зокрема, методу навчання і виховання, форми організації освітнього

процесу та засобу навчання. Учені акцентують увагу на тому, що застосування ігор в освітній діяльності сприяє не лише підвищенню мотивації навчання, а й активізації психічної діяльності здобувачів освіти, зокрема, уваги, мислення, пізнавального інтересу тощо. Серед основних компонентів гейміфікованого освітнього процесу дослідниці виокремлюють наступні: здобувачів освіти (учасники гри); завдання, які мають виконати учасники гри; бали, здобуті учасниками гри під час виконання певного завдання; рівні складності завдань; певна винагорода за завершення дій та обов'язкове складання рейтингів учасників гри відповідно до їхніх досягнень (Переяславська, Смагіна, 2019). Проте, незважаючи на численні переваги гейміфікації, на глибоке переконання вчених, її широкому упровадженню в освітній процес університетів заважають наступні чинники, а саме: їхня недосконала матеріально-технічна база; недостатній рівень цифрової компетентності науково-педагогічних працівників; низький рівень володіння методологією і методикою гейміфікації, а також англійською мовою, що є вагомою перешкодою до використання інтернет-платформ (Переяславська, Смагіна, 2019).

Отже, здійснений теоретичний аналіз наукової педагогічної літератури надає змогу стверджувати, що застосування гейміфікації у підготовці студентів різних спеціальностей (у тому числі й комп'ютерних) сприяє підвищенню мотивації навчання, ретельному плануванню освітньої діяльності, а також ефективному розвитку особистісних і професійно-орієнтованих навичок.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Арістова Н. О. (2002). Проблема поняття «мотивація учіння» в науковій літературі. *Теоретичні питання культури, освіти та виховання*, 22, 97–100.
2. Арістова Н. О. (2015). Формування мотивації вивчення іноземної мови у студентів вищих навчальних закладів: монографія. Київ: ТОВ «ГЛІФМЕДІЯ».
3. Бугасва, В. (2018). Гейміфікація як спосіб формування активної професійної поведінки майбутніх фахівців ІТ галузі. *Educational Challenges*, 0(56), 129–135. doi: <https://doi.org/10.5281/zenodo.577567>.
3. Жерновникова О. А., Перетяга Л. Є., Ковтун А. В., Кордубан М. В., Наливайко О. О., Наливайко Н. А. (2020). Технологія формування цифрової компетентності майбутніх учителів засобами гейміфікації. *Інформаційні технології і засоби навчання*, 75(1), 170–185. doi: <https://doi.org/10.33407/itlt.v75i1.3036>.
4. Макаревич О. О. (2015). Гейміфікація як невід'ємний чинник підвищення ефективності елементів дистанційного навчання. *Молодий вчений*, 2(17), 275–278.
5. Малихін О. В. (2016). Формування індивідуальних стратегій навчання засобами комп'ютерних технологій як педагогічна проблема. *Вісник Чернігівського національного педагогічного університету імені Т. Г. Шевченка*, 133, 124–126.
6. Малихін О. В. (2010). Психолого-педагогічні основи системи самостійних робіт з використанням нових інформаційних технологій. *Засоби навчальної та науково-дослідної роботи*, 33, 81–89.
7. Малихін О. В., Карпюк В. А. (2018). Методика застосування ІКТ у процесі формування лінгвокраїнознавчої компетентності студентів-філологів. *Інформаційні технології і засоби навчання*, 68, 112–124.
8. Малихін О. В., Ярмольчук Т. М. (2020). Актуальні стратегії навчання у

професійній підготовці фахівців з інформаційних технологій. *Інформаційні технології і засоби навчання*, 76(2), 43–57.

9. Переяславська С. О., Смагіна О. О. (2019). Гейміфікація як сучасний напрям вітчизняної освіти. *New Pedagogical Approaches in STEAM Education : Electronic Scientific Professional Journal – Open Educational E-Environment of Modern University I, Special Edition*, 250–260.

10. Підготовка майбутніх педагогів до використання інформаційно-комунікаційних технологій в професійній діяльності: монографія. (2020). Луцьк: Гадяк Ж. В. [вид.] : Волиньполіграф.

11. Kiryakova, G., Angelova, A., Yordanova, L. (2014). Gamification in education. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/320234774_GAMIFICATION_IN_EDUCATION.

12. Malykhin O. V. & Aristova N. O. (2019). Motivation for Learning English as a Second Language in Higher School: Comparative Analysis in Diachronic Aspect. *Edukacija – Technika – Informatyka*, 2/28/2019, 170-175.

13. Malykhin, O., Aristova, N., Dichek, N, Dyka, N. (2021). Formation of top job skills of tomorrow among computer engineering and information technologies undergraduate students in the process of learning English. *Vide. Tehnologija. Resursi - Environment, Technology, Resources*, 2, 249–254.

14. Malykhin, O., Aristova, N., Melikova, S. (2021). Soft skills development strategies for computer engineering and information technologies undergraduate students devised in the process of learning English. *Vide. Tehnologija. Resursi - Environment, Technology, Resources*, 2, 255–260.

15. Pelling, N. (2011). The (short) prehistory of “gamification”... *Funding Startups (& other impossibilities)*. Retrieved from <https://nanodome.wordpress.com/2011/08/09/the-short-prehistory-of-gamification/>

16. Wanasek, S. (2022). 4 Classroom Gamification Elements And Examples. *ClassPoint*. Retrieved from <https://blog.classpoint.io/4-classroom-gamification-examples/>.

Беземчук Л. В.

*Харківський національний педагогічний
університет імені Г.С. Сковороди
(Харків, Україна)*

У Юе

*Харківський національний педагогічний
університет імені Г.С. Сковороди
(Харків, Україна)*

ІНТЕГРОВАННИЙ ЗМІСТ МУЗИЧНОЇ ОСВІТИ (МЕТОДИЧНЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ПІДГОТОВКИ МАГІСТРІВ НА ДИСЦИПЛІНАХ ПРОФЕСІЙНО-ОРІЄНТОВАНОГО ЦИКЛУ ПЕДАГОГІЧНИХ УНІВЕРСИТЕТІВ УКРАЇНИ ТА КИТАЮ)

Серед науковців що досліджують проблему підготовки магістрів в університетах музично-педагогічного профілю існує достатня кількість публікацій з питань забезпечення студентів конкретними методами