

Вербовецький Д. В.,
Аспірант 2-го року навчання
Інститут цифровізації освіти НАПН України, м.Київ

Ключові слова: цифровізація освіти, гейміфікація, освітнє цифрове середовище, ігрові технології.

Вплив середовища гейміфікації на психологічний стан студента

Вступ. У час швидкого темпу розвитку цифрових технологій інтерес до гейміфікації зростає з кожним роком. Ігрові компоненти проникають у всі сфери діяльності, особливо в освітній процес: тренінги й квести, спрямованими на засвоєння певних навичок стали абсолютно нормальним явищем для кожного [4]. Оскільки ігрові технології використовується в освітньому процесі відносно малий проміжок часу, то багато напрацювань в цій сфері ще немає та мало хто знає як правильно застосовувати середовище гейміфікації в навчанні. Гейміфікацію трактують як процес використання елементів ігор в неігрових контекстах, наприклад, у навчанні або в бізнесі. Під поняттям середовища гейміфікації розуміють інформаційно-освітнє середовище, у якому студенти мають змогу здобути нові знання, закріпити їх, проаналізувати набутий досвід граючи в комп'ютерні ігри. Під час використання такого середовища студенти самі проявляють ініціативу до вивчення чогось нового, оскільки граючи в гру, у кожного є бажання отримати велику кількість балів вийшовши з гри переможцем. В такому інформаційно-освітньому середовищі є можливість пройти навчальні курси і вигляді комп'ютерних чи мобільних ігор.

Постановка проблеми. Граючи в комп'ютерні ігри, студенти розслабляються, відволікаються від традиційного навчального процесу, поринають у віртуальний світ. Проте все більш актуальною стає проблема залежності людей будь якого віку від ігор стає [2].

Виклад основного матеріалу. Сучасне життя студента проходить в умовах постійного опрацювання значних обсягів інформації. Здобувачам освіти важливо пам'ятати про закономірності функціонування психіки в умовах змін у освітньому просторі, пов'язаних з використанням технологій дистанційного навчання в умовах карантинних заходів та військового стану.

Гейміфікація може мати позитивний вплив на психічний стан студентів, зокрема, через:

1. збільшення зацікавленості студентів у навчанні: гейміфікація може допомогти студентам підтримувати більший інтерес до матеріалу, що навчається, через використання елементів гри, таких як виклики, балі, нагороди, рівні тощо.

2. покращення результатів навчання: гейміфікація може допомогти студентам зосередитися на навчанні та збільшити їхню увагу до матеріалу. Це може допомогти студентам краще засвоювати матеріал і отримувати кращі результати на тестах та інших оцінювальних інструментах.

3. зменшення рівня стресу: гейміфікація може допомогти студентам відчувати менше стресу під час навчання. Елементи гри, такі як балі, нагороди та змагання, можуть зробити навчання більш захоплюючим та менш напруженим для студентів.

4. зростання самооцінки: гейміфікація може допомогти студентам відчувати більшу впевненість у своїх здібностях та збільшувати їхню самооцінку [3].

У освітньому процесі використання новітніх методик навчання є важливим елементом успішного підвищення кваліфікації здобувачів освіти. У всіх ключових компетентностях важливими є навички творчості, емпатії, критичного мислення, співпраці в команді, прийняття рішень, стійкості. Використання середовища гейміфікації є невід'ємною частиною освітнього простору і тісно пов'язано з професійною діяльністю педагогічних працівників, які мають за мету підготувати кваліфікованих працівників [1].

Висновок. За умов діяльності у середовищі гейміфікації важливо знати та враховувати закономірності функціонування психіки. Застосування гейміфікації може мати позитивний вплив на психологічний стан студентів, збільшуючи їх зацікавленість у навчанні, покращуючи навчальні результати, зменшуючи рівень стресу та підвищуючи самооцінку. Існують і негативні наслідки, що пов'язані з використанням такого середовища в надмірних

кількостях, що приведе до залежності від гри, зниження самооцінки та зростання ризику виникнення тривожності та депресії. Якщо середовище надає студентам неадекватну оцінку їх успіху, це може призвести до зниження самооцінки та зростання ризику виникнення тривожності та депресії.

Крім того, ключові компетентності педагогічних працівників є важливою складовою успішної професійної підготовки студентів. Використання середовища гейміфікації є невід'ємною частиною сучасного освітнього простору, який має на меті формування кваліфікованих працівників [5].

Список використаних джерел

1. Лукіяничук, А. М. (2021). Психологічні умови розвитку цифрової компетентності педагогічних працівників.
2. Орлов, Ю. Ю., & Ірхін, Ю. Б. (2014). Вплив комп'ютерних ігор, що містять сцени насильства та жорстокості, на психіку дитини. <http://elar.naiau.kiev.ua/bitstream/123456789/1965/1/%d0%9e%d1%80%d0%bb%d0%be%d0%b2%20%d0%ae.%20%d0%ae..pdf>
3. Сергеева, Л. М. (2014). Гейміфікація: ігрові механіки для мотивації персоналу. Теорія та методика управління освітою: Електронне наукове фахове видання, 2(15).
4. Тріщук, О. В., Фіголь, Н. М., & Волик, Н. С. (2019). Гейміфікація в освітньому процесі. Технологія і техніка друкарства, (3 (65)), 72-79. https://dspace.univd.edu.ua/xmlui/bitstream/handle/123456789/1319/gyymifikaciya_u_navchanni_sutnist_pereva.pdf?sequence=2&isAllowed=y
5. Хайрулін, О. (2017). ТЕОРЕТИКО-ПСИХОЛОГІЧНИЙ АНАЛІЗ ЗМІСТУ КАТЕГОРІЙНОГО ПОНЯТТЯ "ГРА". Психологія і суспільство, 0(3(69)), 32-50. doi:<https://doi.org/10.35774/pis2017.03.032>