

ГЕЙМІФІКАЦІЯ У СУЧАСНИХ НАВЧАЛЬНИХ ПРОЦЕСАХ

Вінницький національний технічний університет;

Анотація

Розглянуто ключові аспекти та принципи технології гейміфікації, також зроблено висновок, що це є досить актуальним напрямком розвитку освітніх технологій у теперішній час.

Ключові слова: гейміфікація; освіта; навчальний процес.

Abstract

The main provisions and principles of gamification technology have been considered, and the conclusion has been made that it is one of the relevant directions in the development of educational technologies.

Keywords: gamification; education; educational process.

Вступ

Гейміфікація (ігровізація, геймізація, англ. gamification) – використання ігрових практик та механізмів у неігровому контексті для залучення кінцевих користувачів до розв’язання проблем. Гейміфікація була досліджена у декількох царинах, серед яких: взаємодія з клієнтами, виконання фізичних вправ, повернення інвестицій, якість даних, пунктуальність та навчання. Більшість досліджень з ігровізації показали позитивні тенденції після гейміфікації [1]. Гейміфікація в освіті – це підхід до заохочення мотивації та залученості учнів шляхом включення принципів ігрового дизайну в навчальне середовище [2]. Ключова ціль даної стратегії полягає у мотивації та стимулюванні учнів до навчання, у застосуванні дієвого набору цифрових інструментів ,а також у створенні сприятливих умов для соціалізації, розвитку і вихованні [3].

Роль гейміфікації у освіті. Гейміфікація – це підхід, який використовує елементи гри для стимулювання мотивації та залучення учнів до навчання. Вона включає в себе використання гральних елементів, таких як лідерборди, досягнення та бейджі, які роблять навчання цікавим та захоплюючим. Гейміфікація може бути використана на уроці для підвищення мотивації учнів, створення здорової конкуренції та забезпечення більш активної участі. Гейміфікація може бути впроваджена у різних форматах, включаючи навчальні платформи, програми, веб-сайти та соціальні мережі. Вона дозволяє застосовувати гральні елементи в оцінці, мотивації, співпраці та інших аспектах навчання [4].

Результати дослідження

Термін «гейміфікація», вперше виник у 2008 році, в галузі цифрових медіа , але не здобув значного визнання аж до 2010 року[5]. Хоча цей термін є відносно новим, у літературі інсує багато його визначень. Гейміфікація була описана як «процес застосування ігрового мислення та механізмів для залучення великої аудиторії і вирішення поставлених завдань»[6]. За визначенням Кіма А. «гейміфікація» описується як використання елементів гри для того, щоб зробити процес діяльності і навчання більш привабливим і цікавим. Зі свого боку, Карр К., описував термін «гейміфікація» як застосування гри на основі механіки, естетики та ігрового мислення, з метою залучення людей, стимулювання дій, підтримки процесу навчання та вирішення проблем.[7]. За словами Кевіна Вербаха, який є ведучим курсу про гейміфікацію на платформі Coursera, гейміфікація означає використання гральних елементів та технологій ігор у неігрових сценаріях. Отже, у нашому дослідженні ми будемо оперувати визначенням гейміфікації як інтеграції гральних компонентів та гравецької думки в різноманітні аспекти діяльності, відмінні від самої гри. Гейміфікація в освіті – це процес розширення гри на різні галузі освіти, що дозволяє розглядати гру як метод навчання і виховання, форму виховної роботи та засіб організації

цілісного освітнього процесу. Гра завжди була присутня в процесі навчання, але останнім часом зростаючий інтерес до комп'ютерних ігор призвів до розмов про гейміфікацію як про ключовий тренд у сфері освіти. Розвиваюче гейміфіковане середовище поступово стає серйозним конкурентом традиційним навчальним матеріалам завдяки використанню передових програм лояльності, гейм-дизайну та поведінкової економіки. [8]. Переваги гейміфікації в навчальному процесі включають автентичний інтерес студента та його активне залучення до навчання. У грі активізуються ментальні процеси учасників: увага, розуміння, цікавість, сприйняття, мислення. Будь-яка гейміфікована активність може збагатити навчальний процес, внести елемент розваги. Проте існують певні обмеження: «глибина» та «життєвий цикл» здобутих знань, часові та технологічні обмеження для розробки ігор. Усі кроки впровадження гейміфікації повинні бути добре продумані. Створення кожного сценарію потребує наявності фахівця з великим досвідом. Гейміфікація часто вимагає унікального підходу до кожного студента. У сучасній епохі цифрової трансформації традиційні підходи отримують новий розвиток. В багатьох джерелах акцентується на гейміфікації як на інноваційній технології для навчання та підвищення продуктивності. Посилення інтересу до гейміфікації у різних галузях діяльності набирає значних обертів. Більше того, це явище вважається проривом. Цікавим фактом є аналіз кількості пошукових запитів щодо гейміфікації, який проводять громадяни різних країн. Україна посідає 63-є місце серед 66 країн за популярністю таких пошуків., що певною мірою засвідчує слабку розробленість проблеми у вітчизняному секторі, лідерами являються такі країни як: Сінгапур, Малайзія, Данія.

Отже, це визначило основну мету нашого дослідження – провести аналіз гейміфікації як сучасного напрямку, дослідити психофізіологічні фактори, що стимулюють сучасних людей до участі у гральних активностях, виявити гейміфіковані інструменти (платформи), які позитивно впливають на освітню діяльність.

Висновки

Гейміфікація, або ігровізація, є сучасним трендом, який знаходить все більше застосування в різних сферах, зокрема в освіті. Вона включає використання ігрових елементів та механізмів для стимулювання мотивації та залучення учнів до навчального процесу. Впровадження гейміфікації дозволяє підвищити інтерес до навчання, активізувати психічні процеси учасників, створити умови для соціалізації та здорової конкуренції. Завдяки гейміфікації навчальний процес стає більш динамічним та привабливим. Однак, впровадження гейміфікації в освіті вимагає ретельного планування та індивідуального підходу до кожного учня. Це включає значні часові та технологічні ресурси для розробки ігрових сценаріїв та участі спеціалістів з відповідним досвідом. Необхідно враховувати обмеження, такі як глибина та життєвий цикл отриманих знань. Попри ці виклики, гейміфікація є потужним інструментом, який може значно покращити освітній процес. Вона дозволяє використовувати найкращі практики дизайну ігор та поведінкової економіки, роблячи навчання більш ефективним і захоплюючим. В умовах ігровізації гейміфікація стає реальним конкурентом традиційним методам навчання.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Гейміфікація URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/Гейміфікація/>.
2. Дічев К., Дічева Д. Гейміфікована освіта: що відомо, у що вірять і що залишається невизначеним: критичний огляд. Міжнародний журнал освітніх технологій у вищій освіті. 2017. № 14 (1).9. URL: <https://doi.org/10.1186/s41239-0170042-5>
3. Хуотарі К., Хамарі Ю. Визначення гейміфікації: закріплення гейміфікації в літературі з маркетингу послуг. Електронні ринки. 2017. № 27 (1).С. 21–31. URL: <https://doi.org/10.1007/s12525-015-0212-z>
4. Роль гейміфікації у освіті. URL: <https://arbook.info/vidminnosti-mizh-gejmifikacziyeyu-j-igrovim-navchannyam>.
5. Gamification: Toward a Definition. Deterding S., Khaled R., Nacke L.E., Dixon D. Vancouver : Gamification Workshop Proceedings, 2011. P. 12-15.
6. Zikermann, G. & Linder, Dzh. (2014) Gamification in the business: how to get through the noise and capture the attention of employees and customers.
7. Kapp K. M. The Gamification of Learning and Instruction: Case-Based Methods and Strategies for Training and Education. New York: Pfeiffer: An Imprint of John Wiley&Sons, 2012.
8. Zatwarnicka-Madura B. Gamification: current status, trends and development prospects. Actual Problems of the economy, 2016, № 6. P. 376-382

Кобилянська Ірина Миколаївна – к. пед. н, доцент, доцент кафедри безпеки життєдіяльності та педагогіки безпеки, Вінницький національний технічний університет, Вінниця, e-mail: irishakobilanska@gmail.com.

Складанюк Олексій Олегович – здобувач вищої освіти третього рівня (PhD), гр. 121-23а, факультет інформаційних технологій та комп’ютерної інженерії, Вінницький національний технічний університет, Вінниця, e-mail: skladanyuk1999@gmail.com

Майданюк Володимир Павлович – к. т. н., доцент, доцент кафедри програмного забезпечення, Вінницький національний технічний університет, Вінниця, e-mail: maidaniuk@vntu.edu.ua.

Iryna M. Kobylyanska – Candidate of Sc. (Pedagogical), Associated Professor, Associated Professor of the Department Security of Life and Safety Pedagogic, Vinnitsa National Technical University, Vinnytsia, e-mail: irishakobilanska@gmail.com.

Oleksii O. Skladaniuk - Postgraduate Student (third-level higher education (PhD), student of group 121-23a, Department of Information Technologies and Computer Engineering, Vinnytsia National Technical University, Vinnytsia, stoha27@gmail.com.

Volodymyr P. Majdanyuk – Cand. Sc. (Technical), Associate Professor, Associate Professor of the Department of Software, Vinnitsa National Technical University, Vinnytsia, e-mail: maidaniuk@vntu.edu.ua.