

## ГЕЙМІФІКАЦІЯ – НОВА ТЕХНОЛОГІЯ СУЧАСНОЇ ОСВІТИ

Бронішевська Оксана Василівна аспірантка кафедри теорії та методики навчання фізики і астрономії, Національний педагогічний університет імені М.П. Драгоманова [ksyshamurka@bigmir.net](mailto:ksyshamurka@bigmir.net)

Останні декілька років часто використовують гейміфікацію в навчальному процесі. Ця сфера ще зовсім молода і їй дуже не вистачає структурованих досліджень. Але незважаючи на короткий час свого розвитку існує вже чимало досліджень і публікацій на тему гейміфікації. Тому потрібно уважніше розглянути всі переваги і недоліки цієї технології. Гейміфікація – це використання у процесі навчання нестандартних підходів з елементами гри [1]. Вона проявляється у трьох формах: 1) змагання, головна складова ігрової мотивації, де використовуються такі елементи, як турнірні таблиці, зрозумілі цілі та правила; 2) механізм типу «безпрограшний», гра без переможця, яка приємна своїм процесом; 3) естетика, мета якої візуалізувати, зробити зрозумілими та приємними цілі, завдання, вектор розвитку, підвищити видимість результатів роботи учнів. Гейміфікація не повинна відволікати учня від навчальної програми – вона повинна допомагати досягнути вершин у вивченні матеріалу. Тобто, ми не захоплюємо учнів грою, забуваючи про поставлену мету, а розуміємо, що ця технологія потрібна не для розваг, а для підвищення ефективності навчального процесу. Додаючи ігрові елементи необхідно відразу перевіряти, чи допомагають вони нашій аудиторії поліпшити розуміння та подальше застосування отриманої інформації. Потрібно усвідомити, що головна мета застосування гейміфікації – це один із способів мотивації, все ж не універсальний засіб, не панацея. Гейміфікація без якісного освітнього контенту працювати не буде. Виділяють 3 рівня гейміфікації: – використання в навчальному курсі системи балів і рейтинги студентів; – додавання сюжету і атмосфери гри. Сюди ж відносяться такі можливості, як внутрішньосистемна взаємодія між користувачами, можливість миттєвого зворотного зв'язку та інтерактивні освітні відеоролики, де сюжет різниться в залежності від дій учня; – розробка повноцінних освітніх ігор, які комбінують пізнання і розвагу [2]. Впровадження ігрових елементів в процес навчання сприяє підвищенню пізнавальної активності учнів, формуванню інтересу до знань, розвитку навчальної мотивації та ініціативи, невіддільна зацікавленість учня, його залученість у процес навчання. У грі активізуються психічні процеси учасників: увага, розуміння, інтерес, сприйняття, мислення. Але не тільки позитивні сторони у цієї технології, а також і недоліки, такі як, виникнення не серйозного ставлення до навчання; проблема формування самомотивації в умовах, що передбачають винагороди; недосконалість підходів реалізації; без якісного освітнього контенту переваги гейміфікації не реалізуються. Гейміфікація, як і будь-який новий підхід, має суперечливі оцінки. Проте можна точно зазначити, що цей напрям має шалені перспективи розвитку! Вона просто зробить навчання більш приємним і захоплюючим, адже у грі зосереджено безліч точок мотивації — змагальність,

призові стимули, логіка подолання перешкод. Простіше кажучи, навчання не стає грою, але учень починає тепер навчатися так, немов грає.

ЛІТЕРАТУРА 1. Що таке гейміфікація [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://www.facebook.com/photo/?fbid=627021487779375&set> 2. Це вам не іграшки: темна сторона гейміфікації [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://newtonew.com/discussions/gamificationdark-side>