

# ІНСТРУМЕНТИ ГЕЙМІФІКАЦІЇ ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ

**Дерманський І. П.**

Студент 1 курсу, ОР магістр  
спеціальність 011 «Освітні, педагогічні науки»

*Керівник: Вейланде Л.В.-В.*

к.пед. н., доцент кафедри педагогічної освіти та соціальної  
реабілітації

На початку XXI століття навчання з використанням ігрових елементів почало носити масовий характер. У сучасних наукових педагогічних дослідженнях ми все частіше зустрічаємо термін «гейміфікація», який розуміється як інтеграція ігрової форми у неігровому процесі, наприклад – навчальному [2]. Теорію гуміфікації у 1980 році почав розробляти Річард Бартл, професор Есекського університету. При цьому він розділяв поняття «ігрове навчання» - отримання знань та навичок, через конкретну гру, та поняття «гейміфікація» - використання ігрових технік [3]. Хоча, ідея щодо включення до навчання ігрових елементів для вітчизняної педагогічної думки не є новою. Так, ще К. Д. Ушинський говорив, що для учня гра замінює дійсність та робить її більш цікавою, зрозумілою, тому що він сам у процесі гри її створює. Гейміфікація на відміну від ігрового навчання не буде весь навчальний процес на ігрових методах. Техніки гейміфікації можна

використовувати для: підвищення мотивації до певних дій та поведінки; для того щоб підвищити значущість та важливість певних навчальних дій та навичок; для того щоб продемонструвати учням їх прогрес у навчанні. Так, різниця гейміфікації та ігрового навчання у тому, що гейміфікація пов'язана перед усім з заохоченням та мотивацією, а ігрове навчання – з грою яка має розвиваючий ефект, де учні отримують певні знання та розвивають навички. Сьогодні сучасні нейрофізіологічні дослідження довели, що гра та супроводжуюча її змагальність дозволяють людині бути більш продуктивною за рахунок дофаміну (гормон досягнень), ендорфіну (гормону радості), серотоніну (гормону соціального статусу), окситоцину (гормону соціальних зв'язків) Так, студент або учень який бачить власні досягнення, реалізацію своєї мети, своє лідерство та приналежність до групи учасників, отримує задоволення від навчання та своєї участі у процесі [2].

Загальної статистики щодо ефективності впливу гейміфікації процесу навчання в українських дослідженнях поки що немає, але якщо говорити про світовий досвід то за даними Science Direct впровадження принципів гейміфікації підвищує конкурентоспроможність освітньої організації на 34%. Так, учні, які відвідували гейміфіковані заняття демонструють підвищення рівня мотивації та успішності на 89%. На сьогодні, об'єми ринку гейміфікації (інструменти гейміфікації для мобільних пристроїв, навчальних програм) у США оцінюється в 9 мільярдів доларів. Згідно прогнозу темпів росту гейміфікованого навчання на 2019-2024 роки найбільш високий темп демонструє Західна Європа – 47%, Східна Європа – 42%, Африка – 41%, Ближній Схід - 36%, Північна Америка – 35% [4].

Які принципи геймофікації можна назвати, як принципи навчання? По-перше, слід визначити, що гейміфікація заняття індивідуалізована, тому що враховує специфіку конкретної аудиторії - вік, рівень успішності, зміст курсу, складність матеріалу, рівень мотивації та прикінцеві очікування викладача. По-друге, освітня гейміфікація підкоряється загальним закономірностям навчання – сутність навчального процесу з використанням технік гейміфікації підкоряється загальній меті розвитку учня, здобувача [1]. Таким чином, базові принципи це: 1) мотивація – у гейміфікованому навчанні перед здобувачем стоїть конкретна мета, яка досягається поступовим вирішенням завдань; саме досягнення мети та бачення поступового просування до неї мотивує навчання; 2) статус – гейміфіковане середовище дозволяє бачити постійний зріст власного статусу (просування по певним рівням, набуття нових можливостей для свого аватару, включення до певних груп лідерів та інше); отримані знання під час такого навчання одразу дозволяють змінити свій статус, використавши їх; 3) винагороди – учасник навчання отримує за свої досягнення предметні заохочення (монетки, кристали, кубки та інше, це переводить засвоєні знання у більш предметну та наочну площину; такі винагороди можна продемонструвати та побачити власно; 4) змагальність – процес досягнення мети, можливість порівняти свої досягнення з досягненнями інших дає можливість бачити власний темп просування, прагнути більшого.

Серед найбільш популярних інструментів гейміфікації можна назвати такі: сюжетна лінія - можна вигадати свою сюжетну лінію заняття, ввести ігрового персонажа, запропонувати сценарій з різними дійовими особами; ігрові рівні - такі рівні відкриваються по мірі виконання завдань та на кожному етапі додаються нові

сюжетні лінії, герої або можливості та гравців; система балів - такий інструмент допоможе мотивувати шляхом накопичування балів за виконання завдань, система балів може бути пов'язана з рейтингом та поступовим нарощуванням складності завдань; змагання – рейтингування дозволить використовувати прагнення до лідерства та перемоги, стимулювати активність [1].

Гейміфікація також гарно вбудовується в електронне навчання. Платформи онлайн навчання це гарний засіб проводити гейміфіковані заняття. Онлайн заняття з відсутністю безпосереднього контакту, можливості живого спілкування, за допомогою гейміфікації повертають експресію, емоційність в віртуальні аудиторії. Так, для прикладу можна назвати такі приклади геймофікації:

- додаток для вивчення мови Duolingo, який має 500 мільйонів користувачів вдало використовує техніки гейміфікації. Для того щоб стимулювати інтерес, додаток використовує рівні, таблиці та значки лідерів; віртуальний сценарій для створення ефективного навчання; яскраві кольори, які додають ігрові відчуття.

- Minecraft Education Edition – платформа, яка була створена спеціально для студентів та викладачів. З елементів гейміфікації використовує можливість працювати в синхронному навчальному середовищі, рівневу побудову навчання, демонстрацію рівнів досягнень через позначки, нагороди та рейтингові таблиці, сюжетний сценарій.

- Classcraft – початкова платформа, з можливістю створення власного аватара, розвитку в нього різних здібностей відповідно до рівня опанування матеріалом.

Коли ми говоримо про гейміфікацію процесу навчання одразу постає питання щодо можливостей гейміфікування курсу або вимог до змісту. Так можна запропонувати декілька порад, щодо впровадження гейміфікації у навчання: аналіз змісту робочої програми,

теми щодо визначення можливостей гуміфікації; впровадження інструментів гейміфікації поступово з окремих занять до повного курсу; чітке встановлення правил – пояснення аудиторії сутності процесу гейміфікації, мети, критеріїв; впровадження інтернет-сервісів що допомагають у процесі гейміфікації; зворотній зв'язок та врахування рівня залучення до гейміфікації здобувачів поза навчальним процесом.

Підсумовуючи, можна сказати, що більшість сучасних учнів та студентів залучені до сучасних технологій (цифрових, комунікативних) та мають високі вимоги щодо організації освітнього процесу, орієнтовані на використання сучасних технологій й у освітній галузі. Однією з можливостей задоволення такої вимоги є гейміфікація навчальної діяльності.

### Література

1. Констанкевич Л., Радкевич М. Гейміфікація як інноваційний підхід в освітньому процесі. Нова педагогічна думка. 2022. Том 111 № 3. С. 47-51 URL: <https://doi.org/10.37026/2520-6427-2022-111-3-47-51> (дата звернення 07.04.2024)
2. Переяславська С. О. Гейміфікація як сучасний напрям вітчизняної освіти. *New Pedagogical Approaches in STEAM Education : Electronic Scientific Professional Journal. Open Educational E-Environment of Modern University*. 2019. Р. 250-260. URL: <http://hdl.handle.net/123456789/6423> (дата звернення 07.04.2024)
3. Саган О. Гейміфікація як сучасний освітній тренд. Збірник наукових праць «Педагогічний процес». 2022. Вип. №100. С. 12-18 <https://doi.org/10.32999/ksu2413-1865/2022-100-2> (дата звернення 07.04.2024)
4. 54 статистики гейміфікації, які ви повинні знати:б аналіз долі ринку та данні за 2024 рік URL: <https://financesonline.com/gamification-statistics/> (дата звернення 07.04.2024)