

Мартинюк Л.І.

викладач суспільних дисциплін

Мартинюк В.В.

викладач іноземної мови

Комунальний заклад «Уманський гуманітарно-педагогічний

фаховий коледж ім. Т. Г. Шевченка

Черкаської обласної ради»

ГЕЙМІФІКАЦІЯ ЯК ЗАСІБ ПІДВИЩЕННЯ МОТИВАЦІЇ ЗДОБУВАЧІВ ОСВІТИ ДО ВИВЧЕННЯ ГУМАНІТАРНИХ ДИСЦИПЛІН

Анотація. У даній статті проаналізовано гейміфікацію, як засіб підвищення мотивації здобувачів освіти до вивчення гуманітарних дисциплін, а також розглянуто найбільш поширені ігрові освітні платформи. Використання таких інновацій впливає на емоційну, виховну, освітню атмосферу в групі, здобувачі освіти можуть самостійно прослідковувати свої досягнення, розуміти важливість тих чи інших дій, розвивати свою увагу, пам'ять, уяву, абстрактне та логічне мислення, вміння відстоювати своє рішення.

Ключові слова: гейміфікація, ігрофікація, освітня ігрова платформа, мотивація студентів, оцінювання, залученість до навчання.

Martyniuk L.I., Martyniuk V.V. The gamification as an increasing motivation method of students to learn humanities. The gamification was analyzed in this article as an increasing motivation method of students to learn humanities and widespread gaming educational platforms were examined too. The use of such innovations impact on emotional, disciplinary, educational atmosphere in group, students can follow own achievements individually, understand importance of some actions, develop own attention, memory, imagination, abstract and logical thinking, skills to stand by an own decision.

Key words: gamification, gaming educational platform, student motivation, assessment, engagement in learning.

Актуальність дослідження. Впровадження ігрових елементів у процес навчання дозволяє мотивувати здобувачів освіти до самостійного освоєння матеріалу. Гейміфікація підвищує мотивацію до діяльності

шляхом використання ігрових елементів у неігровому середовищі, а саме: змагальність, призові стимули, логіка подачі матеріалу тощо.

Мета статті. Дана стаття, пропонує розглянути питання привнесення ігрових методів і механік у неігрове середовище.

Виклад основного матеріалу. Процес діджиталізації, спричинений світовими тенденціями переходу до цифрової економіки та суспільства, вимагає змін у технологіях, якими користується викладач. Однією з таких технологій є гейміфікація [5]. Оскільки сучасні діти живуть в світі цифрових ігор, тому сучасні вчителі мають володіти цифровими інструментами, використовувати різні онлайн-платформи і застосунки на заняттях [1].

Залучення гейміфікації в освітнє середовище – це один із сучасних освітніх трендів для розвитку фахових компетентностей майбутнього кваліфікованого спеціаліста та стимулювання здобувачів освіти до навчання.

Термін «гейміфікація» або ігрофікація походить від слова «gamification», «game» (гра), а термін «ед'ютейнмент» – від англійського слова «education» (освіта) і «entertainment». Вперше термін «гейміфікація» виник у 1912 р., коли відома компанія «Крекер» у власну продукцію почала вкладати іграшку-сюрприз, що в подальшому стало популярним і серед інших компаній. Справжню популярність гейміфікація здобула в 2010 р. завдяки прикладам, які наочно продемонстрували характер і ефективність явища в дії, і була інтегрована у численні різноманітні структури та представлена широкій аудиторії.

Існує багато різних трактувань поняття «гейміфікація», але всі вони зводяться до використання ігрових технологій у неігрових ситуаціях.

Гейміфікація або ігрофікація – це використання окремих елементів ігор у неігрових практиках. За Саленом і Циммерманом, гра – це система, в якій гравці задіяні у вирішенні штучного конфлікту, що визначається правилами та має вираження у кількісному результаті. Від інших ігрових форматів гейміфікація відрізняється тим, що її учасники орієнтовані на ціль своєї реальної діяльності, а не на гру як таку. Ігрові елементи інтегруються до реальних ситуацій для мотивації конкретних форм поведінки у заданих умовах.

Щоби процес називався гейміфікованим, він повинен містити 4 характеристики, виокремлені Джен Макгонігал:

- чітко визначені цілі, що забезпечують мотивацію участі у грі;

- логічні та послідовні правила, що задають обмеження та рамки досягнення поставлених цілей;
- стабільна система зворотнього зв'язку, яка гарантує, що поставлені цілі досяжні, а гравці слідують правилам;
- добровільна згода на участь у грі і слідування правилам досягнення мети.

Гейміфікація відрізняється від звичайних ігор тим, що використовує механіку і теорію ігор у навчальних або інших неігрових контекстах, що дозволяє отримувати більше натхнення та підвищення мотивації для виконання завдань, може зробити навчання більш захопливим та заохочувати здобувачів освіти активніше долучатися до процесу навчання.

Елементи гейміфікації можна використовувати на різних етапах освітньої діяльності як:

- цілісне заняття;
- структурний елемент заняття;
- багаторазове використання [7].

Найпростіший спосіб – додати в процес бонусні бали, флешкартки чи вікторини. Для групових взаємодій добре працюють квести.

Щоб впровадити в заняття гейміфікацію, в першу чергу, потрібна захоплююча історія. Для цього нам необхідно визначити мету, розподілити ролі між здобувачами освіти, а також придумати випробування і правила ігрового світу. Для досягнення оптимального результату, слід поступово нарощувати складність випробувань в досліджуваному процесі, створювати менше конкуренції, а більше командної роботи. Використовувати такі ігрові елементи: завдання, шанс, змагання, співробітництво, зворотній зв'язок, накопичення ресурсів, винагороди, угоди, ходи, стану перемоги [4]...

Допомогти у цьому можуть застосунки та навчальні сайти. Ось лише деякі з них:

1. Kahoo – це онлайн-платформа для створення і проведення навчальних вікторин у ігровій формі. Вона широко застосовується у закладах освіти різного рівня і підходить для будь-якої аудиторії. Принцип Kahoot! простий: викладач або студент запускає kahoot – тест або опитування з запитаннями (здебільшого це питання з варіантами відповідей), до якого приєднуються всі учасники на своїх пристроях.

Запитання висвітлюються на спільному екрані, а відповіді обираються на смартфонах чи комп'ютерах студентів. За кожну правильну відповідь і швидкість реагування гравці отримують бали; після кожного питання формується рейтинг-таблиця лідерів, що додає дух змагальності. Дослідження підтверджують ефективність Kahoot! у підвищенні мотивації і результативності навчання. Зокрема, експерименти в різних країнах показали, що здобувачі освіти сприймають Kahoot! як захопливий та корисний інструмент: він робить заняття цікавішим, сприяє кращому запам'ятовуванню і навіть покращує атмосферу в групі (з'являється дружнє змагання, підбадьорення один одного) [6].

2. Match (Гра «З'єднай пару»): ігровий режим, де терміни і визначення розкидані по екрану у вигляді карток, а здобувач освіти повинен якомога швидше знайти пари (перетягуючи одну картку на іншу). Вимірюється час проходження – це додає елемент змагання із самим собою чи з друзями (найкращий час зберігається).

3. Quizziz – платформа для створення вікторин та флешкарток. Містить додаткову систему бонусів, режим домашнього завдання, а також меми.

4. Сервіс Wordwall підходить для використання на заняттях як у дистанційному режимі, так і у форматі офлайн. Він допомагає викладачу розробити та включити у заняття різноманітні та цікаві інтерактивні вправи. Завдяки зручному інтерфейсу та зрозумілим інструкціям підготовка завдань не займає багато часу, а автоматичний підрахунок балів за правильні відповіді та вказаний час виконання допомагає викладачу проаналізувати успішність кожного здобувача освіти.

5. Duolingo – один із найвідоміших у світі мобільних додатків для вивчення іноземних мов, побудований повністю на принципах гейміфікації. Це персональний навчальний додаток, який студенти можуть використовувати самостійно поза аудиторією або в рамках курсової роботи (існує платформа Duolingo for Schools для вчителів). Duolingo пропонує курси більш ніж 40 мов, у тому числі найпоширеніших (англійська, іспанська, німецька, французька тощо). Навчання розбито на невеликі уроки та вправи, інтегровані у систему рівнів, балів і нагород [3].

Гуманітарні науки, за своєю суттю, є ідеальним полем для гейміфікації, оскільки вони оперують наративами, сюжетами та конфліктами, які легко трансформуються в ігрові сценарії. У суспільних

дисциплінах гейміфікація допомагає «оживити» минуле та абстрактні концепції. Здобувачі освіти можуть брати на себе ролі історичних діячів (політиків, філософів, полководців) під час обговорення поворотних моментів. Успіх «діяча» залежить від якості його аргументів та знання історичного контексту. Для філологічних дисциплін гейміфікація стає інструментом розвитку креативності та глибокого аналізу тексту. Можна використовувати «літературні-квести» де студенти, працюючи в групах, мають вирішити серію лінгвістичних (україно та англomовних) чи літературознавчих загадок.

У статті Захарової О. В. «Підвищення якості послуг вищої освіти за допомогою гейміфікації» здійснено порівняння традиційного підходу до навчання та гейміфікації, встановлено переваги та недоліки [2] (Табл. 1).

Таблиця 1

Переваги і недоліки традиційної форми навчання та гейміфікації

Традиційне навчання	Гейміфікація
Переваги	
Спільна психоемоційна взаємодія з викладачем, можливість передавання ним власного професійного досвіду, унікальних особливостей виконання певних дій та функцій у межах професії	Можливість використання дистанційної форми (як індивідуально, так і колективно), що надає слухачеві доступ до навчання з будь-якого місця, у будь-який час та без відриву від основної роботи
Можливість за короткий час передати та засвоїти великий обсяг інформації у стислому вигляді	Можливість користуватися різними мультимедійними засобами та новітніми технологіями
Набуття навичок соціальної комунікації та міжособистісної взаємодії завдяки тісному контакту із студентами групи та контролю з боку викладачів	Активізація творчих здібностей людини, розвиток креативного мислення, посилення таких якостей, як самоорганізація, самоконтроль та самодисципліна

Можливість висловлювання власних думок під час обговорення матеріалу, розвиток кругозор	Менше навантаження на студентів, більший ступінь самостійності у навчанні, саморозвиток, дисципліна
Можливість додаткового обговорення змісту матеріалу в разі його незрозуміння, повторне його опрацювання	Різнобічний виклад матеріалу викликає інтерес до навчання, що підвищує рівень засвоєння матеріалу
Недоліки	
Відсутність можливості застосування індивідуальної форми навчання, усереднення складності матеріалу	Дефіцит спілкування під час навчання, висока ймовірність зробити неправильні висновки
Стандартизація навчальних матеріалів, що не сприяє розвивитковій унікальності здібностей студентів	Збільшення кількості часу, який людина проводить за ЕОМ, можливі збої у роботі техніки
Орієнтованість під час навчального процесу переважно на пам'ять, а не на мислення й розуміння	Потреба в спеціальній підготовці викладачів та наявності певного часу на опанування нових технологій
Значні витрати часу на отримання одиниці нової інформації, незакріплення її на практиці	Значні витрати часу на розроблення та впровадження ігрових технологій, істотні витрати

Висновки. Таким чином, гейміфікація є потужним сучасним засобом, який не лише підвищує залученість студентів, але й сприяє більш глибокому, осмисленому та цілеспрямованому засвоєнню гуманітарних знань. Це інструмент, що перетворює навички на досягнення.

Водночас, гейміфікація потребує обережного і продуманого застосування. Необхідно слідкувати, щоб ігрові елементи підтримували, а не затьмарювали собою навчальні цілі. В центрі уваги має лишатися освоєння навчального матеріалу, а гра – бути методом, який цьому сприяє. Дозування гейміфікованих активностей теж важливе: як показує досвід, новизна ігрових стимулів з часом може знижуватися, тому варто

варіювати формати, впроваджувати нові виклики або поєднувати гейміфікацію з іншими методами.

Для викладачів впровадження гейміфікації означає вихід із зони комфорту традиційної методики, освоєння нових технологій та ролі, частково подібної до режисера гри. Однак результати – жваві зацікавлені обличчя здобувачів освіти, їхній прогрес і вдячність за нестандартний підхід – виправдовують ці зусилля. Заклади освіти, підтримуючи такі ініціативи, інвестують у підвищення якості навчання і модернізацію освітнього процесу відповідно до вимог часу.

Література

1. Гейміфікація як підвищення мотивації учнів до навчання. URL: <https://naurok.com.ua/geymifikaciya-yak-pidvischennya-motivaci-uchniv-do-navchannya-370740.html>.
2. Гейміфікація в системі сучасних технологій навчання. URL: https://dnrb.gov.ua/wp-content/uploads/2015/12/Gameplay_in_training_2019.pdf.
3. Гейміфікація як інструмент підвищення мотивації студентів природничо-математичних спеціальностей у вивченні іноземних мов. URL: <https://zenodo.org/records/17188084>.
4. Інформаційні технології в професійній діяльності: *матеріали XV Всеукраїнської науково-практичної конференції* / Рівне : РВВ РДГУ. 2022. 234 с.
5. Захарова О.В., Грузд А.В. Підвищення якості послуг вищої освіти за допомогою гейміфікації. *Наук. пр. Кіровоград. нац. техн. ун-ту. Економічні науки*. Кропивницький, 2017. Вип. 32. С. 113–122.
6. Навчаємося граючи. Що таке гейміфікація. URL: <https://buki.com.ua/news/scho-take-geimifikatsiia/>.
7. Ярич І.Я. Гейміфікація як засіб підвищення мотивації здобувачів освіти до навчання в умовах воєнного стану. URL: <https://bit.ly/43XHWgL>.