

SCI-CONF.COM.UA

SCIENTIFIC RESEARCH IN THE MODERN WORLD



**PROCEEDINGS OF VII INTERNATIONAL
SCIENTIFIC AND PRACTICAL CONFERENCE
MAY 4-6, 2023**

**TORONTO
2023**

SCIENTIFIC RESEARCH IN THE MODERN WORLD

Proceedings of VII International Scientific and Practical Conference

Toronto, Canada

4-6 May 2023

Toronto, Canada

2023

UDC 001.1

The 7th International scientific and practical conference “Scientific research in the modern world” (May 4-6, 2023) Perfect Publishing, Toronto, Canada. 2023. 601 p.

ISBN 978-1-4879-3795-9

The recommended citation for this publication is:

Ivanov I. Analysis of the phaunistic composition of Ukraine // Scientific research in the modern world. Proceedings of the 7th International scientific and practical conference. Perfect Publishing. Toronto, Canada. 2023. Pp. 21-27. URL: <https://sci-conf.com.ua/vii-mizhnarodna-naukovo-praktichna-konferentsiya-scientific-research-in-the-modern-world-4-6-05-2023-toronto-kanada-arhiv/>.

Editor

Komarytsky M.L.

Ph.D. in Economics, Associate Professor

Collection of scientific articles published is the scientific and practical publication, which contains scientific articles of students, graduate students, Candidates and Doctors of Sciences, research workers and practitioners from Europe, Ukraine and from neighbouring countries and beyond. The articles contain the study, reflecting the processes and changes in the structure of modern science. The collection of scientific articles is for students, postgraduate students, doctoral candidates, teachers, researchers, practitioners and people interested in the trends of modern science development.

e-mail: toronto@sci-conf.com.ua

homepage: <https://sci-conf.com.ua/>

©2023 Scientific Publishing Center “Sci-conf.com.ua” ®

©2023 Perfect Publishing ®

©2023 Authors of the articles

МОДЕЛЬ ГЕЙМІФІКАЦІЇ PBL В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ

Тимошук Ганна Василівна

кандидат педагогічних наук, викладач

Інститут підвищення кваліфікації спеціалістів фармації

Національного фармацевтичного університету

м. Харків, Україна

timoshchukann@gmail.com

Вступ. Функціонування сучасної системи освіти в Україні значною мірою зумовлено швидкими темпами розвитку інформаційно-комунікаційних технологій, які, у свою чергу, трансформують традиційне навчання та змінюють способи подання інформації, що є необхідною для засвоєння.

Значною мірою це пов'язане з перебудовою сучасного суспільства та зміною поколінь. «Цифрові аборигени» (від англ. digital natives) звикли швидко сприймати контент, особливо візуальний, робити одночасно декілька справ, отримувати миттєвий зворотний зв'язок і постійні заохочення у вигляді певних відзнак і віддати перевагу ігровій діяльності. Тому однією з актуальних траєкторій розвитку освітньої системи, що відповідає нагальним потребам сучасної молоді, є «гейміфікація» (від англ. gamification).

Висвітленню теоретичних і практичних аспектів використання ігрових елементів і гейміфікації в цілому у вищій школі присвячені доробки Р. Андерсона, І. Бикова, Ю. Блудової, Д. Величка, В. Гариліної, О. Ільїної, М. Імерідзе, К. Каннінгема, С. Переяславської, О. Смагіної, О. Смаль, Г. Цихермана та ін. Водночас проведений аналіз досліджень із зазначеної проблеми надає підстави стверджувати, що розгляд окремих моделей гейміфікації, зокрема PBL, не був предметом окремих наукових розвідок.

Тому **метою роботи** є розгляд моделі PBL, визначення переваг і недоліків її використання в освітньому процесі.

У тезах було використано теоретичні **методи дослідження**: аналіз, узагальнення та порівняння.

Результати та обговорення. Гейміфікація – нова та перспективна технологія, яка інтегрує елементи гри у різні види неігрової діяльності, зокрема й освітньої. Її використання сприяє підвищенню рівня мотивації та залучення здобувачів вищої освіти до навчального процесу, який стає більш захоплюючим і цікавим; активізації психічних процесів учасників: уваги, інтересу, сприйняття. До того ж, процеси обробки одержаних результатів і відстеження прогресу здійснюються автоматично, а програмні засоби можуть створювати детальні звіти, таким чином мінімізуючи витрати часу викладача.

Базовою моделлю гейміфікації є PBL (від англ. points, badges, leaderboards), що використовує три найпоширеніші ігрові механіки: бали, значки та таблиці лідерів. Перші, серед зазначених, забезпечують зворотний зв'язок, який відображає прогрес гравця в режимі реального часу, другі – візуалізують його досягнення, треті – рейтинги за різними критеріями. Також у контексті зазначеної моделі використовуються й віртуальні герої, аватари, бейджі, рівні та прогреси (рис. 1).



Рис. 1. Основні ігрові елементи у моделі PBL

Основною метою моделі PBL є використання певної ігрової механіки не окремо, а разом, створюючи таким чином комплексний ефект.

Проте слід зазначити, що бали, бейджі та таблиці лідерів хоч і є ефективними ігровими елементами, але лише їх недостатньо. Модель PBL не

пов'язана безпосередньо зі знаннями, вміннями та навичками, бо впливає лише на поведінку, прихильність і мотивацію, що у кінцевому рахунку може призвести до вдосконалення рівня професійної підготовки.

Важливо пам'ятати й те, що до участі у гейміфікованому освітньому процесі студенти повинні бути забезпечені інструкціями (гайдами), в яких указано вимоги до поведінки під час заняття, специфіку отримання балів, особливості переходу на наступні рівні [1, с. 84].

Перевагами використання моделі PBL в освітньому процесі є:

- розвиток мотивації, просторової уяви, реакції;
- активізація пізнавальної діяльності;
- сприяння емоційній залученості та соціальній взаємодії між учаниками;
- заохочення до роботи в інтерактивному середовищі;
- формування практичних умінь і навичок роботи у групах із закріпленням навчального матеріалу;
- сприяння організації самостійної роботи.

До недоліків використання даної моделі гейміфікації слід віднести:

- обмеження використання інших ігрових механік;
- спрямованість виключно на зовнішню мотивацію, головним фактором якої є винагорода (внутрішня ж при цьому полягає у вільному виборі та отриманні безпосереднього задоволення від діяльності);
- більшою мірою механічне використання наведених вище ігрових елементів без урахування особливостей освітнього середовища та потреб користувачів;
- відсутність довгострокового ефекту.

Висновки. Таким чином, модель PBL є якісно-перетворюючою технологією у сучасній дидактиці, яка відповідає вимогам часу у контексті врахування особливостей цифрового покоління й глобальної інформатизації.

І, навіть враховуючи існування певних недоліків щодо використання в освітньому процесі, є джерелом інновацій.

Перспективи подальших досліджень у даному напрямі полягають у більш ґрунтовному аналізі сутності та особливостей даної технології, а також розробці засад підготовки педагогічних і науково-педагогічних працівників до її реалізації у вищій школі.

Список використаної літератури.

1. Імерідзе М., Биков І., Величко Д. Використання гейміфікації в освітньому середовищі закладів вищої освіти. *Молодь і ринок*. 2020. № 2 (181). С. 81–86.