

ЛЬВІВСЬКИЙ НАУКОВИЙ ФОРУМ

МАТЕРІАЛИ

VIII МІЖНАРОДНОЇ НАУКОВО-ПРАКТИЧНОЇ КОНФЕРЕНЦІЇ



**КОНЦЕПТУАЛЬНІ ШЛЯХИ
РОЗВИТКУ НАУКИ ТА ОСВІТИ**

9 – 10 червня 2023 року

ЛЬВІВСЬКИЙ НАУКОВИЙ ФОРУМ

**МАТЕРІАЛИ
VIII МІЖНАРОДНОЇ НАУКОВО-ПРАКТИЧНОЇ
КОНФЕРЕНЦІЇ**

**КОНЦЕПТУАЛЬНІ ШЛЯХИ
РОЗВИТКУ НАУКИ ТА ОСВІТИ**

9 – 10 червня 2023 року

**Львів
2023**

УДК 005
ББК 94.3(0)

Концептуальні шляхи розвитку науки та освіти: матеріали VIII Міжнародної науково-практичної конференції м. Львів, 9-10 червня 2023 року. – Львів: Львівський науковий форум, 2023. – 141 с.

У даному збірнику представлені тези доповідей учасників Міжнародної науково-практичної конференції «Концептуальні шляхи розвитку науки та освіти», організованої Львівським науковим форумом. Висвітлюються Концептуальні шляхи розвитку науки та освіти на сучасному етапі становлення, розглядаються сучасні наукові дискусії різних наукових напрямів.

Збірник призначений для студентів, здобувачів наукових ступенів, науковців та практиків.

Всі матеріали представлені в авторській редакції. За повноту та цілісність яких автори безпосередньо несуть відповідальність.

Шварн Наталія Вікторівна,
доцент кафедри педагогіки і психології ІПКСФ НФаУ,
Сабатовська-Фролкіна Інна Сергіївна,
доцент кафедри педагогіки і психології ІПКСФ НФаУ,
Тимошук Ганна Василівна,
викладач кафедри педагогіки і психології ІПКСФ НФаУ.

ОСНОВНІ ПРИНЦИПИ ГЕЙМІФІКАЦІЇ В ОСВІТІ

Гейміфікація є важливим компонентом електронного навчання, яке наразі розглядається як пріоритетний вектор розвитку вітчизняної системи освіти в цілому. Її використання сприяє підвищенню рівня мотивації та залученості учасників до пізнавальної діяльності, процесу швидкого засвоєння необхідної інформації, активізації психічних процесів: уваги, інтересу, сприйняття, розвитку творчості тощо.

Розкриттю теоретичних і практичних аспектів використання ігрових механік і загалом гейміфікації у вищій школі присвячені наукові праці як зарубіжних, так і вітчизняних дослідників: Р. Андерсона, І. Бикова, В. Биховця, Ю. Блудової, Д. Величка, К. Вербаха, В. Гариліної, О. Ільїної, М. Імерідзе, К. Каннінгема, К. Каппа, О. Кочкурової, С. Переяславської, О. Смагіної, О. Смаль, Г. Цих, Л. Шнейдер та інших. Разом з тим конкретизація та розкриття основних принципів гейміфікації, як інструменту інтенсифікації освітнього процесу, не були предметом окремих наукових розвідок.

Тому метою роботи є розгляд основних принципів гейміфікації в освіті, логічне поєднання яких відповідає вимогам часу у контексті розширення спектру можливостей традиційного навчання.

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 [1, с. 351].

Основними принципами, на яких базується гейміфікований освітній процес, є:

– автономія – залученість здобувачів вищої освіти до сприйняття навчального контенту, їхня орієнтація на досягнення поставленої мети посилюється тоді, коли кожен відчуває свою значущість і відповідальність, як і під час гри, за поетапний вибір, а отже – кінцевий результат;

– професійна спрямованість: при побудові гейм-дизайну слід враховувати те, що використання ігрових елементів і механік у вищій школі суттєво відрізняється від безпосередньої гри. Перші серед зазначених сприяють вдосконаленню рівня професійної підготовки майбутніх фахівців, друга має суто розважальний характер, протікає спонтанно, без педагогічного супроводу;

– поступовість – навчальний курс ділиться на рівні – від простого до складного. Чим краще здобувач впорається з поточною частиною завдання, тим більш охоче він продовжить подальшу роботу. В кінці кожного рівня забезпечується зворотний зв'язок, який відображає прогрес гравця в режимі реального часу за допомогою системи «віртуальних» винагород і формується мотивація рухатися далі;

– свобода зазнати невдачі – перехід на новий рівень й досягнення успіху за допомогою існування можливості здійснити декілька спроб, що заохочує експериментувати, творити, ризикувати;

– наочне відстеження прогресу – бали, значки, таблиці лідерів (модель PBL – від англ. points, badges, leaderboards).

Висновки. Таким чином, інтенсифікація освітнього процесу – нагальна проблема сучасної дидактики. Її вирішенню суттєво сприяє застосування гейміфікації, яка поєднує в собі продуктивні педагогічні ідеї з потужними перспективами інформаційно-комунікаційних технологій, відповідає вимогам часу та потребам цифрового покоління. Виділені принципи гейміфікації в освіті забезпечують досягнення максимального ефекту від реалізації даної інноваційної технології.

Перспективним напрямом подальших наукових досліджень є обґрунтування теоретико-методичних засад підготовки педагогічних і науково-педагогічних працівників до ефективного використання гейміфікації в освітньому процесі.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ.

1. Тимошук Г. В. Модель гейміфікації PBL в освітньому процесі. Scientific research in the modern world : materials of the 7th International scientific and practical conference, Toronto, May 4-6, 2023. Toronto, Canada. 2023. P. 350-353.