

ГЕЙМІФІКАЦІЯ В ОСВІТІ: ОСНОВНІ ЕЛЕМЕНТИ

Тимошук Г. В.

Інститут підвищення кваліфікації спеціалістів фармації

Національного фармацевтичного університету

м. Харків, Україна

timoshchukann@gmail.com

Постановка та обґрунтування актуальності проблеми. В умовах стрімкого розвитку інформаційно-комунікаційних технологій традиційні концепції навчання, які засновані на оволодінні та відтворенні у пам'яті системи знань і культурних традицій стають недостатньо ефективними. Для успішного подолання зазначеного кризового явища доцільним є пошук інноваційних методик і дидактичних засобів, які б сприяли забезпеченню належної якості професійної підготовки майбутніх фахівців, зокрема у галузі охорони здоров'я, враховуючи виклики сучасності. Саме тому набуває актуальності методично вивірена інтеграція інформаційно-комунікаційних технологій в освітній процес.

Одним із пріоритетних векторів вирішення даного питання є використання гейміфікації як елементу електронного навчання.

Теоретичні та практичні аспекти застосування ігрових механік у вищій школі висвітлені у доробках Р. Андерсона, І. Бикова, В. Биховця, Ю. Блудової, Д. Величка, К. Вербаха, В. Гариліної, О. Ільїної, М. Імерідзе, К. Каннінгема, К. Каппа, О. Кочурової, С. Переяславської, О. Смагіної, О. Смаль, Г. Цих, Л. Шнейдер та інших. Разом з тим, розгляд основних елементів гейміфікації як інструменту інтенсифікації освітнього процесу не був предметом окремого дослідження. Існуючі наукові надбання потребують певного узагальнення, що і становить мету та завдання даної роботи.

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].

Основними елементами гейміфікації в освітньому процесі є механічний, особистісний та емоційний (рис. 1).



Рис. 1. Основні елементи гейміфікації в освітньому процесі

Механічний елемент. Реєстрація – перша взаємодія з грою. Більшість ігор, особливо відео-, мають певні інструкції («guide») для початкового етапу, які допомагають учаснику краще зрозуміти її механізми та спрямованість, успішно «пройти» перші хвилини. В ігровому освітньому середовищі механічний елемент сприяє кращому «зануренню» у процес виконання завдань та оптимальному використанню часу викладача.

Дотримання послідовності, у якій спочатку реалізується основний проектний задум гри (основа), далі – створюються нові додаткові цілі, завдання, квести, рівні, місії. Вони повинні бути чітко визначеними та сегментованими, пропонувати окремі винагороди («level-up») – бали, значки та таблиці лідерів. Таким чином буде забезпечуватись гарантія виконання учасниками проміжних етапів гри без втрати мотивації.

Зворотній зв'язок. Результат вибору або дій гравця повинен бути очевидним: коли він приймає рішення, результат видно відразу. Можливе використання підказок і пауз, щоб оцінити можливості та загрози у міру просування до мети та реалізації педагогічного задуму.

Особистісний елемент гейміфікації в освітньому процесі базується на використанні аватарок як певного способу самовираження, ідентифікації. Ім'я учасника у грі, дескриптори та теги є ще одним елементом соціальної адаптації.

Колективна відповідальність як форма гейміфікації спрямована на використання групових заходів для заохочення здобувачів вищої освіти до продовження навчання, що є ключовим мотивуючим фактором.

Модель 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. Проте слід зазначити, що зазначені вище елементи хоч і є ефективними, 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 [1].

Емоційний елемент. Зацікавленість, суперництво, азарт змушують здобувачів вищої освіти розкрити свій особистісний потенціал, творчо підійти до розв'язання поставлених завдань, контролювати емоції, вдосконалювати вміння та навички соціальної взаємодії, самоорганізації.

Висновки. Таким чином, гейміфікація у вищій школі інтенсифікує освітній процес, виступає основою цілеспрямованої взаємодії викладача та здобувачів вищої освіти у процесі моделювання цілісної структури професійної діяльності майбутнього фахівця. Розгляд триєдиного комплексу взаємопов'язаних ігрових елементів сприяє кращому розумінню досліджуваної технології; його використання – диференціації способів отримання інформації, є джерелом інновацій, які відповідають вимогам сучасного етапу цифровізації.

Перелік використаних джерел:

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.