

УДК 377.091.33-027.22:004382

ГЕЙМІФІКАЦІЯ ЯК ІННОВАЦІЙНИЙ ТРЕНД ПРАКТИЧНОЇ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ

Ігор Ярич,

*методист, викладач інформатики та
комп'ютерних дисциплін Державного
навчального закладу «Вище професійне
училище №34 м. Стрий»,
<https://orcid.org/0009-0004-7624-2775>
e-mail: ihor.yarith@gmail.com*

Анотація. У статті проаналізовано вплив гейміфікації на формування мотивації здобувачів освіти. Встановлено, що гейміфікація – один із трендів сучасної практичної підготовки здобувачів професійної освіти, інноваційний інструмент, направлений на модернізацію навчання, сучасну систему його організації. Використання ігрових механік сприяє поліпшенню якості комунікації, виявленню лідерів, зниженню кількості конфліктів, підвищенню загального рівня продуктивності праці, стимулюванню до навчальної діяльності. Гейміфікація підвищує інтерес, заохочує до дії, є комплексом мотиваційних управлінських технік.

Ключові слова: гейміфікація, практична підготовка, ігрові механіки, мотивація, ігрове навчання.

GAMIFICATION AS AN INNOVATIVE TREND IN THE PRACTICAL TRAINING OF FUTURE SPECIALISTS

Ihor Yarych,

*Methodologist, Teacher of Informatics and
Computer Disciplines State Educational
Institution «Higher Vocational School
No. 34 of Stryi»*

Abstract. The article analyzes the impact of gamification on the formation of motivation of learners. It has been established that gamification is one of the trends of modern practical training of vocational learners, an innovative tool aimed at innovation education, a modern system of its



organization. The use of game mechanics contributes to improving the quality of communication, identifying leaders, reducing the number of conflicts, increasing the general level of labor productivity, and stimulating educational activities. Gamification increases interest, encourages action, is a complex of motivational management techniques.

Keywords: gamification, practical training, game mechanics, motivation, game learning.

Освітній процес потребує інновацій для пришвидшення ступеня залучення та підвищення успішності результатів навчання. Проблемою також є посилення як поверхової, так і глибинної мотивації здобувачів освіти. Один із найважливіших факторів, що впливають на неї – це метод організації освітнього процесу.

Мета дослідження полягає у пошуку новітніх технологій навчання з використанням віртуальних ігор в освітньому процесі при практичній підготовці здобувачів освіти, описання ефективного досвіду шляхом проведення експерименту. В процесі експерименту використовувалися загальнонаукові методи: аналіз теоретичних джерел, збір інформації, порівняння, узагальнення, опитування та вивчення продуктів освітньої діяльності.

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

Основними складовими частинами ігрового навчання в освітньому процесі виступають:

- дія – кроки до конкретної діяльності, бути кращим за опонентів і в результаті стати переможцем;
- завдання – задоволення від подолання соціальних викликів;
- ризик – спонукання до певних дій та знаходження правильних рішень, щоб стати першим;
- невизначеність – створення моменту переможця;
- емоційний зміст – формування емоції зворушення,

бентежності, щастя чи розчарування, задоволення успіху як підтвердження власної цінності;

– видимість прогресу – важливо бачити свій прогрес у порівнянні з іншими, це стимулює рухатися вперед;

– правила – дозволяють зрозуміти суть гри і стати у ній переможцем;

– винагорода – цінність призу підвищує шанси дійти до фінішу.

Елементи гейміфікації можна використовувати на різних етапах освітньої діяльності як:

– цілісний урок;

– структурний елемент уроку;

– багаторазове використання.

Застосування ігрових механік гейміфікації в освітньому процесі в умовах воєнного стану включає психолого-педагогічні аспекти, що є основними при підготовці майбутніх кваліфікованих робітників для повоєнного відновлення України, зокрема:

– мотивація здобувачів освіти – ігрові елементи надихають і спонукають їх до дій, які сприяють кращому засвоєнню матеріалу;

– емоційна залученість – забезпечує позитивний досвід навчання, підвищує інтерес здобувачів освіти до навчання та рівень залученості до вивченого матеріалу;

– комунікація і співпраця – можливість для здобувачів освіти співпрацювати та взаємодіяти один з одним в навчальному процесі, що робить навчання більш ефективним;

– оцінювання успішності – забезпечує об'єктивне оцінювання успішності здобувачів освіти за допомогою ігрових елементів, таких як бали, рівні тощо;

– самостійність – здатність до саморозвитку та самонавчання;

– стимулювання творчості – сприяє розвитку творчих здібностей;

– співпраця з педагогом – деякі елементи навчального матеріалу потребують додаткового пояснення.

Використовуючи ігрові механіки гейміфікованого освітнього середовища, здобувач освіти може одночасно працювати з багатьма завданнями, критично та аналітично мислити над розв'язанням складних задач, знаходити креативний підхід до розв'язання завдання, працювати у команді на благо спільним інтересам групи для розробки та реалізації методів, інструментів і технологій повоєнного відновлення України.



Впровадження гейміфікації в інноваційному освітньому середовищі в закладах освіти як умови забезпечення якості практичної підготовки кваліфікованих робітників допоможе зробити навчання більш цікавим та мотивуючим, забезпечуючи інтерактивний і захоплюючий досвід, який покращує ефективність освітнього процесу, включає:

I. *Бали та нагороди* – створення системи балів, які здобувачі освіти заробляють за виконання завдань, участі у дискусіях, досягненні успіхів у навчанні та видача віртуальних нагород чи медалей за досягнення певних етапів чи результатів, що у свою чергу створює відчуття прогресу, заохочує до подальшої роботи.

II. *Рівні та етапи* – поділ навчального процесу на рівні чи етапи, які здобувачі освіти можуть проходити поетапно, набуваючи нових знань і навичок; кожен рівень може включати різні завдання, які потрібно виконати, щоб просунутись далі.

III. *Механізм досягнень* – бонуси, особливі статуси.

IV. *Командна робота та конкурси* – спільні завданнями чи проєкти, проведення турнірів або конкурсів, де здобувачі освіти змагаються за призи чи визнання.

V. *Система зворотнього зв'язку – відгуки*, системи оцінок, які нагадують про досягнення та прогрес, що мотивує до вдосконалення результатів.

VI. *Інтерактивні елементи* – використання інтерактивних задач або симуляцій, відеоігор чи додатків, які дозволяють здобувачам освіти активно взаємодіяти з навчальним матеріалом, вимагають прийняття рішень або розв'язування проблем, щоб стимулювати критичне мислення.

VII. *Сторітелінг* – введення наративу чи історії навчальної гри, що розвивається впродовж курсу, де здобувачі освіти виконують місії або завдання, що мають вплив на розвиток сюжету; персонажі, що виконують роль наставників чи супротивників можуть допомогти створити емоційну залученість до процесу навчання.

VIII. *Персоналізація навчального процесу* – використання адаптивних платформ, які дозволяють персоналізувати завдання для кожного здобувача освіти залежно від його успіхів, інтересів і рівня знань та залучення до створення власних цілей або завдань, що дає їм більше контролю над процесом навчання.

IX. *Мікронавчання* – розбиття навчання на малі, керовані блоки або міні-завдання, які легко виконати за короткий проміжок часу, що

допомагає уникнути перевантаження та дає здобувачам освіти можливість бачити їхній прогрес.

Х. *Ігрові елементи для оцінювання* – впровадження таких елементів, як «місії», «квести» або «випробування», які замінюють традиційні форми оцінювання та кожний, з яких має свої вимоги та винагороди.

Для підвищення мотивації та формування цифрових навичок був проведений експеримент зі здобувачами освіти, який дозволяв створювати тести, ігрові комбінації, ділити групу на команди та визначати їм винагороди. В рамках навчального предмету здобувачам освіти було запропоновано розділитись на групи, проходити заняття в ігровій формі, після чого оцінити ступінь зацікавленості заняттям та рівень мотивації по 4-бальній шкалі, де 1 бал – не цікаво, 2 бали – дещо підвищилась мотивація, 3 бали – значно зацікавило заняття, 4 бали – всі заняття варто проводити з елементами гейміфікації. В результаті дослідження встановлено, що введення елементів гейміфікації на заняттях підвищилась внутрішня (середній бал 3,3) та зовнішня (середній бал 3,7) мотивація здобувачів, а також зацікавленість у навчальному предметі. Отримані результати доводять важливість введення ігрових механік в практичну підготовку здобувачів освіти, які є чинником для формування активної професійної поведінки майбутніх фахівців, адже ефективність освітнього процесу безпосередньо пов'язана з тим, наскільки високими є мотивація та стимул оволодіння професією.

У цілому дані проведеного експерименту показують, що здобувачі освіти позитивно оцінюють можливості використання гейміфікації в освітньому процесі в умовах змінних обставин.

В сучасних умовах воєнного стану освіта в Україні повинна трансформуватися, враховуючи не лише розвиток наукових досліджень і потенціалу кожного здобувача, а й орієнтуватися на освітні тренди, одним з яких є гейміфікація, яка сприяє індивідуалізації навчання, покращенню його якості та може бути використана для підвищення мотивації здобувачів освіти, розробки більш ефективних і персоналізованих навчальних програм. Так, глобальні тенденції справді можуть змінити підхід до організації освітнього процесу, розвиток критичного мислення здобувачів, розв'язати проблеми та виклики сьогодення. В сучасних умовах здобувачам освіти потрібно адаптуватися до змін у суспільстві, розвиватися як самостійні та впевнені особистості, які готові до подолання будь-яких викликів, що стоять перед ними у майбутньому для повоєнного відновлення України.



Список посилань

Бай, С., Хью, К. Ф., & Хуанг, Б. (2020). Чи покращує гейміфікація результати навчання учнів? Докази мета-аналізу та синтезу якісних даних в освітніх контекстах. *Огляд освітніх досліджень*. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100322>

Височан, Л. М., Бохонько, Є. О., & Гончарова, І. П. (2023). Гейміфікація як ефективний інструмент навчання для майбутніх педагогів. *Інноваційна педагогіка*, 58(1), 52–55. <https://doi.org/10.32782/2663-6085>

Вознюк, О., & Дубасенюк, О. (2020). Перспективні напрямки підготовки майбутніх вчителів до інноваційної педагогічної діяльності. *Нові технології навчання*, (93), 50–57. <http://eprints.zu.edu.ua/id/eprint/31082>

Коберник, Г. (2021). Технологія гейміфікації у професійно-педагогічній підготовці майбутнього вчителя. *Перспективи та інновації науки*, 5(5), 397–405. [https://doi.org/10.52058/2786-4952-2021-5\(5\)-397-405](https://doi.org/10.52058/2786-4952-2021-5(5)-397-405)

Ромат, Є. В., & Білявська, Ю. В. (2020). Гейміфікація та її сприйняття поколінням «Z». *Наукові записки Національного університету «Острозька академія»*, 17(45), 23–28. [https://doi.org/10.25264/2311-5149-2020-17\(45\)-23-28](https://doi.org/10.25264/2311-5149-2020-17(45)-23-28)

Саган, О. В. (2022). Гейміфікація як сучасний освітній тренд. *Педагогічні науки*, (100), 12–18. <https://doi.org/10.32999/ksu2413-1865/2022-100-2>

Смідерле, Р., Ріго, С. Х., Маркес, Л. Б., та ін. (2020). Вплив гейміфікації на навчання, залучення та поведінку студентів на основі їх особистісних рис. *Розумне середовище навчання*, 7(3). <https://doi.org/10.1186/s40561-019-0098-x>

Ходунова, В. Л. (2023). Гейміфікація як інновація в освіті. *Наукові інновації та передові технології*, 2(16), 407–417. [https://doi.org/10.52058/2786-5274-2023-2\(16\)-407-417](https://doi.org/10.52058/2786-5274-2023-2(16)-407-417)

SkillzRun. (2022). *LMS гейміфікація: найкращі практики для трансформації електронного навчання*. <https://ahaslides.com/uk/blog/gamification-learning-platforms/>

Bakhmat, N., & Smorgun, M. (2022). On the role of digitalization and globalization for the development of mobile video games in the education of the future: Trends, models, cases. *Futurity Education*, 2(4), 63–74. <https://doi.org/10.57125/FED.2022.25.12.07>

Haliuk, K. (2022). Cognitive and play space of educational institutions of the future: Trends, models, cases. *Futurity Education*, 2(4), 4–18. <https://doi.org/10.57125/FED.2022.25.12.01>