

Автоматизація та комп'ютерно-інтегровані технології у виробництві та освіті: стан, досягнення, перспективи розвитку : матеріали Всеукр. наук.-практ. Інтернет-конф. (16 – 22 берез. 2020 р., м. Черкаси). – Черкаси, 2020. – С. 151 – 153.

*Переяславська Світлана Олександрівна,  
к. пед. н., доцент*

*Смагіна Ольга Олександрівна,  
к. пед. н.*

*ДЗ «Луганський національний університет імені Тараса Шевченка»  
м. Старобільськ*

## **ГЕЙМІФІКАЦІЯ ЯК НЕВІД'ЄМНИЙ ЧИННИК ПІДВИЩЕННЯ ЕФЕКТИВНОСТІ НАВЧАННЯ**

Одним з актуальних напрямів розвитку освітніх технологій є гейміфікація. Впровадження ігрових елементів в процес навчання сприяє підвищенню пізнавальної активності учнів, формуванню інтересу до знань, розвитку навчальної мотивації та ініціативи.

Термін „гейміфікація” вперше з’явився в 2008 році, починаючи з індустрії цифрових медіа і не отримав широкого визнання приблизно до 2010 року [1,2]. Незважаючи на те, що цей термін є відносно новим, в літературі є безліч його визначень. Гейміфікація була визначена як «процес використання ігрового мислення та механіки для залучення аудиторій та вирішення проблем». Kim A. Охарактеризував гейміфікацію як «використання методів гри, щоб зробити діяльність більш привабливою та цікавою». В свою чергу, на думку Карр К., термін „гейміфікація” пояснюється як використання гри на основі механіки, естетики та ігрового мислення, щоб залучити людей, мотивувати дії, сприяти навчанню та вирішенню проблем. Згідно з позицією Кевіна Вербаха – ведучого відкритого курсу по гейміфікації в рамках проекту онлайн-освіти Coursera, гейміфікація – це використання елементів гри і технологій створення ігор в неігровому контексті.

Гейміфікація в освіті – це процес поширення гри на різні сфери освіти, який дозволяє розглядати гру і як метод навчання і виховання, і як форму виховної роботи, і як засіб організації цілісного освітнього процесу.

Гра так чи інакше завжди була присутня в навчанні. Але, в останні роки зростаючий інтерес до комп'ютерних ігор змусив

говорити про гейміфікацію як про один з ключових трендів освіти. Розвиваюче гейміфіковане середовище поступово стає реальним конкурентом традиційним навчальним матеріалами завдяки використанню найкращих програм лояльності, дизайну ігор та поведінкову економіку[3].

Плюси гейміфікація в освітньому процесі – непідробна зацікавленість учня, його замученість у процес навчання. У грі активізуються психічні процеси учасників: увага, розуміння, інтерес, сприйняття, мислення.

Будь-яка гейміфікована діяльність має можливість різноманітиту навчальний процес, внісвтив нього елемент розваг. Тим не менш, існують і обмеження: «глибина» і «життєвий цикл» отриманих знань, часовий і технологічний ресурс для розробки ігор. Всі дії з впровадження гейміфікації повинні бути дуже чітко сплановані. Розробка кожного сценарію потребує наявність спеціаліста з великим досвідом. Гейміфікація часто вимагає індивідуального підходу до особистості кожного студента.

Якщо говорити про гейміфікацію всього процесу освіти, то тут можна зустріти різні підходи. Один з них полягає у впровадженні елементів гейміфікації у систему управління навчанням. Другий підхід полягає в паралельній гейміфікації системи керування навчанням і самої системи навчання. Тому ми бачимо, що спектр застосування гейміфікації в освіті досить широкий, що дозволяє говорити про перспективи цієї технології та її елементів.

#### Список використаних джерел

1. Gamification: Toward a Definition / Deterding S., Khaled R., Nacke L.E., Dixon D. Vancouver : Gamification Workshop Proceedings, 2011. P. 12-15.
2. Groh F. Gamification: State of the Art Definition and Utilization in Proceedings of the 4th Seminar on Research Trends in Media Informatics Institute of Media Informatics, 2012.
3. Zatwarnicka-Madura B. Gamification: current status, trends and development prospects. Actual Problems of the economy, 2016, № 6. P. 376-382.