

УДК 004.42:37.01

Попов К.С.<sup>1</sup>, Дейнега Л.Ю.<sup>2</sup>

<sup>1</sup> студ. гр. КНТ-121 НУ «Запорізька політехніка»

<sup>2</sup> старш. викл. НУ «Запорізька політехніка»

## **ГЕЙМІФІКАЦІЯ В ОСВІТІ**

Гейміфікація – це досвід використання елементів ігрового дизайну та принципів гри в неігрових контекстах. Цей термін, введений програмістом Ніком Пеллінгом, також можна визначити як набір дій і процесів для вирішення проблем за допомогою характеристик елементів гри.

Гейміфікація в освіті – це застосування елементів ігрового дизайну до навчального середовища. Зазвичай мета полягає в тому, щоб зробити навчання більш захоплюючим, створити мотивацію та інтерес, фактично зменшуючи проблеми, які виникають у процесі навчання.

Універсального підходу до гейміфікації навчання не існує, однак є багато стратегій, які можна включити у своє навчальне середовище. Популярні з них такі:

- нарахування балів за досягнення навчальних цілей;
- нарахування балів за досягнення неакадемічних цілей;
- створення ігрових бар'єрів. Ігрові бар'єри можуть бути академічними чи поведінковими, соціальними чи приватними, творчими чи матеріально-технічними;
- створення конкуренції в класі. Змагання з однокласниками, іншими класами або з учителем – це надійний ігровий елемент, який працює;
- порівняння та рефлексія персоналізованої продуктивності;
- використання рівнів, контрольних точок заради «прогресу». Вчителі можуть використовувати різні символи прогресу, щоб надати учням зосередженості.

Сучасні викладачі все частіше використовують у своїх методах навчання цифрові інструменти, які реалізують описані стратегії. Далі представлені деякі ресурси, що використовують гейміфіковане навчання.

Khan Academy – некомерційна освітня організація наступного покоління, яка надає своїм студентам безкоштовне онлайн-навчання. Вона регулярно використовує методи гейміфікації, щоб допомогти у вимірюванні прогресу та досягнень, а також дозволяє студентам змагатися за допомогою значків, таблиць лідерів тощо.

Quizlet – інструмент, який використовує гейміфікацію для створення простих та ефективних тестів з навчального матеріалу.

Duolingo – освітня платформа, де користувачі вивчають мови через практику та гру. Студенти можуть здобувати бали, підвищувати рівень і змагатися з іншими, щоб залишатися мотивованими для продовження навчання.

Kahoot! – освітня ігрова навчальна платформа, що використовує багато ігрових механізмів, які відповідають методології гейміфікації. Вона має «режим привидів», у якому студенти можуть випробувати себе, щоб перевершити свої досягнення, також є таблиці лідерів, щоб змагатися один з одним. Користувачі створюють свої ігри та тести, якими потім діляться з іншими вчителями, студентами або користувачами.

Програма Google Read-Along є чудовим прикладом гейміфікації в освіті. Вона використовує гейміфіковані функції, бали та значки, щоб допомогти покращити досвід читання для учнів, які тільки починають захоплюватися

книгами. Програму можна використовувати у початковій і у середній школах.

Ресурс Математика 180 нагороджує студентів за досягнення, використовуючи системи балів, рейтингів або нагород, щоб стимулювати учнів до активної участі та досягнення результатів. Програма включає симуляції реального світу та орієнтовані на математику відеоігри, а також тренувальну дошку, схожу на ігрове шоу, яка дозволяє учням вибирати, на які запитання відповідати першими і спостерігати за накопиченням балів. Особливістю системи є наявність вправ та завдань, які використовують інтерактивність та анімацію для залучення уваги учнів.

У Waggle учні отримують винагороди в рамках програми та уроки, які залишаються в їхній зоні найближчого розвитку, коли кожен рівень є трохи складнішим за попередній.

MinecraftEdu – навчальна версія Minecraft, де будівництво довільної форми пов'язане з різними уроками - від архітектури до пропорцій.

Гейміфікація – це чудовий спосіб допомогти людям у різних видах діяльності, навчальних програмах та цілях, що дозволяє персоналізувати процес навчання, стимулювати досягнення кращих результатів та сприяти формуванню співпраці й командної роботи, оскільки учасники можуть змагатися або співпрацювати для досягнення спільної мети. Цей підхід не лише сприяє покращенню усвідомлення матеріалу, а й спонукає людей активніше залучатися до навчання, розвиваючи при цьому ключові навички та знання, оскільки сприяє розвитку самодисципліни та відповідальності.