

**ПОПУЛЯРИЗАЦІЯ ГЕЙМІФІКАЦІЇ В УКРАЇНСЬКИХ ТА
ЗАРУБІЖНИХ ОСВІТНІХ ЗАКЛАДАХ**

Останнім часом сфера освіти зазнає значних змін, зумовлених розвитком сучасних технологій. Одним із багатообіцяючих підходів, який набув популярності, є гейміфікація, тобто використання елементів ігрового дизайну задля підвищення залученості та мотивації користувачів у ігрових контекстах. Під гейміфікацією розуміють застосування ігрових методик в неігрових ситуаціях. Відповідно, провідними напрямками гейміфікації освіти можна вважати освітні ігри і застосування ігрових технік і методик з освітньою метою [1].

Довгий час гейміфікація була комерційною, але в останні роки була успішно впроваджена у різні сфери життя. Цей успіх змусив деяких дослідників висловити теорію про те, що технологію гейміфікації також можна використовувати в освіті у якості інструмента для підвищення залученості здобувачів і формування у них відповідних компетентностей [2].

Гейміфікація набула популярності як інструмент для залучення та мотивації здобувачів освіти до навчального процесу. Було проведено численні дослідження, задля вивчення ефективності гейміфікації в різних аспектах освіти, включаючи мотивацію здобувачів освіти, результати навчання та зміну поведінки [3].

Дослідники [1, 3] зазначають, що у вищій освіті можна використовувати наступні засоби гейміфікації.

Онлайн-платформи для навчання. Сучасні онлайн-платформи, такі як Google Classroom, можуть бути налаштовані для створення гейміфікованих занять. Це може включати в себе систему нагород та досягнень, балів, рівнів тощо. Здобувачі можуть змагатися між собою або спільно розв'язувати завдання, отримуючи бали та винагороди за свої зусилля.

Освітні квести. Використання навчальних квестів або пригодницьких ігор може бути цікавим способом гейміфікації. Вони можуть включати в себе пошук інформації, розв'язування завдань, виконання завдань та збір балів. Такі квести можуть стимулювати самостійність здобувачів у навчанні та сприяти їхній мотивації.

Віртуальні лабораторії та симуляції. Використання віртуальних лабораторій та симуляцій у навчальному процесі дозволяє створити іммерсивне навчальне середовище. Здобувачі можуть взаємодіяти з матеріалами та отримувати миттєвий зворотний зв'язок через гейміфіковані елементи, такі як досягнення за успішне виконання завдань або виконання цілей.

Мобільні додатки для навчання. Розробка мобільних застосунків для навчання, які включають гейміфіковані елементи, може стати потужним інструментом для залучення здобувачів. Це може бути будь-які застосунки – від інтерактивних ігор до додатків з віртуальними навчальними курсами, де здобувачі можуть збирати бали та досягнення.

Технології доповненої реальності та віртуальної реальності. Використання таких технологій може створити іммерсивне навчальне середовище, де здобувачі можуть взаємодіяти з навчальними матеріалами у віртуальному просторі. Додавання гейміфікованих елементів, таких як графіка, віртуальні нагороди та завдання, може зробити процес навчання цікавішим посилити залучення здобувачів.

Важливо зазначити, що розробка та впровадження гейміфікованих методів навчання актуальна у світі загалом та в Україні зокрема. Отже, використання гейміфікації у педагогічному процесі є перспективним напрямом, який може покращити якість навчання та зробити його більш захоплюючим для здобувачів.

Список літератури

1. Бузько В. Л., Єчкало Ю. Л. Гейміфікація як засіб формування пізнавального інтересу у навчанні фізики. *Новітні комп'ютерні технології*. 2017. Т. XV. С. 171–175.
2. Лугова Т. А. Геймдизайн орієнтований підхід до розробки навчальних дисциплін закладів вищої освіти. *Інформаційні технології і засоби навчання*. 2021. Том 81. № 1. С. 235–254.
3. Lee J., Hammer J. Gamification in Education: What, How, Why Brother? *Academic exchange quarterly*. 2011. № 15. URL: <https://tinurl.com/5fmskte5> (дата звернення: 02.12.2023).