

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].

Як відомо, гейміфікація в освітньому процесі є актуальною та ефективною технологією, яка допомагає залучити здобувачів до навчання та підвищити їхній інтерес до отримання знань. Проведений нами аналіз у Google Trends дає змогу побачити інтерес до гейміфікації в освіті в усьому світі загалом (рис. 1) та в Україні зокрема (рис. 2).

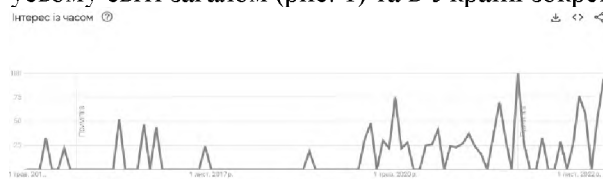


Рис. 1. Популярність гейміфікації в освіті за кордоном

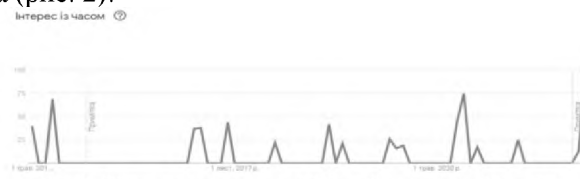


Рис. 2. Популярність гейміфікації в освіті в Україні

В останні роки гейміфікація в освіті здобула значну популярність у наукових педагогічних джерелах за кордоном. Це видно з результатів статистичних досліджень, які надають наукові пошукові системи Academia.edu та Google Scholar. Проте, в українській науковій спільноті ця тема розглядається не системно, що підтверджується таблицею 1.

Таблиця 1

Кількість статей про гейміфікацію в освіті за даними Google Scholar та Academia.edu

Ключові теми / пошукові дескриптори	Геймдизайн в освіті Game design in Education		Гейміфікація в освіті Gamification in Education	
	зарубіжні	вітчизняні	зарубіжні	вітчизняні
Локація досліджень				
Google Scholar	2 950 000	19	39 600	420
Academia.edu	123,190	24	78 833	150

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).