

Тетяна БОРИСОВА

## РЕАЛІЗАЦІЯ ГЕЙМІФІКОВАНОГО НАВЧАННЯ З ДОТРИМАННЯМ ВИМОГ ЕРГОДИЗАЙНУ

Ігрові технології навчання давно й широко використовуються в практиці дошкільної та початкової освіти. В сучасному суспільстві ігрові технології знайшли місце у більш широкій практиці, наприклад, маркетинг, керування та навчання персоналу, тренінги, моделювання виробничих ситуацій тощо. Ігрові технології є комфортними як для дітей, так і для дорослих. А відтак, проектуючи технології ергодизайну в закладах вищої освіти ми пропонуємо застосувати гейміфіковане навчання, що задовольняє потреби та можливості всіх учасників освітнього процесу.

Гейміфікація (або ігрофікація) – це використання ігрових підходів для неігрових процесів [1]. Інструменти гейміфікації використовуються у бізнесі, торгівлі, в соціальних мережах. І досить часто ігрові технології використовуються для вирішення досить серйозних задач. Гейміфікація допомагає вирішити й складні освітні завдання, достукатися до сучасних дітей, які звикли грати в комп'ютерні ігри та спілкуватися в соціальних мережах. Вона давно і вдало використовується в шкільній освіті, однак, не варто нехтувати можливостями гейміфікованої технології навчання в системі вищої освіти. Досить широко використовується в закладах вищої освіти он-лайн тестування та анкетування, ділові ігри, технології моделювання професійних ситуацій та колективного пошуку їх вирішення тощо.

Сучасна система освіти відповідає технологічному прогресу. З п'яти трендів освіти, наведені журналом «Форбс», – дистанційна освіта, персоналізація, гейміфікація, інтерактивні підручники, навчання через відеоігри – чотири належать до гейміфікації [2].

Вдало підібрана та логічно організована ігрова технологія вирішує кілька потреб учасників освітнього процесу: потреба в автономії (учасники освітнього процесу самі обирають ролі, які будуть виконувати, як грати і як досягати успіху); потреба в компетентності (можливість самостійно розібратися і виконати поставлені завдання); потреба у визнанні (можливість поділитися результатом з друзями та колегами). Щоб задовольнити ці потреби, варто запропонувати винагороду за кожне завдання – це можуть бути бали, бейджі та будь-які інші «ачівки», що мають матеріальну або нематеріальну цінність; зважено стимулювати конкуренцію (конкуренція мотивує багатьох, однак декого, навпаки, лякає порівняння з іншими або невисока позиція в рейтингу); передбачити різні види взаємодії (один проти одного, команда проти команди, команда проти проблеми); надати можливість ділитися результатами та досягненнями як в грі, так і за її межами (наприклад, в соціальних мережах, зайняти високу позицію в рейтингу); давати швидкий зворотній зв'язок на правильні і неправильні дії (право на виправлення помилок) [3].

Найцінніший потенціал ігрового навчання криється в тому, що воно допомагає студентам бачити завдання, тему або модель в контексті цілісної проблеми. На відміну від запам'ятовування, зазубрювання й опитувань, які спрямовані на окремі факти, ігри змушують студентів бачити предмети і явища в їхніх зв'язках. Будь-яке завдання стає корисним, оскільки воно є частиною більш великої мульти-системи.

Перевагою гейміфікованого навчання є те, що студенти глибше залучаються в процес вирішення проблеми і краще запам'ятовують матеріал, крім того самостійно можуть обирати той рівень на якому їм комфортно вирішувати поставлені завдання. Основна перевагою ігрових технологій є ставлення до помилок. У традиційних методиках помилки призводять до зниження оцінок, втрати балів. Фіксація на помилках призводить до того, що студенти більше концентруються на оцінках, ніж на власне

знаннях. Граючи, ми знаємо, що немає нічого страшного в невдачі – чим швидше ми зробимо щось не так, тим швидше ми зможемо знайти вірне рішення. Однак, не варто нехтувати важливим правилом – за кожною грою має стояти чітка освітня мета, досягнення якої підвищує рівень компетентності здобувачів освіти. Гейміфікація без якісного освітнього контенту працювати не буде, а гра – це лише один із способів мотивації.

Недоліком ігрових технологій є те, що ігри зменшують рівень внутрішньої мотивації до навчання (не буде бонусів, не буде і мотивації). Інструментом мотивації в системі гейміфікованого навчання є бали, бейджи, рейтинги тощо.

Бали за кожне виконане завдання можуть показувати прогрес в навчанні, місце в загальному рейтингу. Бали працюють, але до певної міри. Краще комбінувати їх з наступними двома елементами.

Бейджи – більш змістовна версія балів. Це може бути нове умовне звання, зірочка, отримана за виконання якогось екстра завдання, диплом, грамота тощо. Переваги бейджа в тому, що він стає знаком статусу, репутації.

Рейтинг – ефективний, втім непростий інструмент. Конкуренція суттєво мотивує одних, і безповоротно демотивує інших. Втім, світом керує конкуренція, і навчаючи гідно й ефективно конкурувати, готуємо випускників до професійної діяльності на належному рівні [4].

Ми підтримуємо думку науковців та педагогів, що гейміфіковане навчання не повинно домінувати, а гармонійно доповнювати традиційні та інші новітні технології навчання. Гейміфікація – це не просто розважальний компонент в освіті, а допоміжний інструмент, що дозволяє підвищити пізнавальну активність і мотивацію. Проблема в тому, що традиційні освітні технології часто ігнорують простий, але безмежно значущий факт – навчання має приносити радість та бути цікавим. Позитивні емоції сприяють кращому й легкому засвоєнню інформації.

Тому, актуальним питанням сьогодення є використання гейміфікації на заняттях з професійно орієнтованих дисциплін, на яких можна моделювати професійну діяльність та вирішувати виробничі завдання, що допомагає організувати активне освітнє середовище, використовувати різні форми інтегрованого навчання, здійснювати моніторинг компетентнісного становлення майбутніх фахівців.

Пропонуємо сценарій гейміфікованого заняття до теми: «Вивчення естетичних умов організації навчального середовища» з навчальної дисципліни «Технічна естетика та ергономіка» для студентів спеціальності 015.00 Професійна освіта (Дизайн). В умовах дистанційного освітнього процесу мета заняття визначає результати навчання, яких мають досягти студенти в процесі вирішення поставлених завдань на занятті. Метою даного заняття визначаємо, що студенти повинні ознайомитися з вимогами технічної естетики та ергономіки до оформлення навчально-виробничих приміщень; навчитися підбирати максимально ефективні кольорові сполучення інтер'єру майстерні, обладнання, наочного та дидактичного забезпечення навчального процесу; навчитися добирати та раціонально використовувати функціональну музику, озеленення майстерні, критично ставитися до вибору спецодягу для учасників освітнього процесу (за необхідності).

При підготовці до такого заняття студенти повинні провести самостійну дослідну роботу, результати якої будуть представлені під час заняття. Отже, студентам потрібно обрати навчальне приміщення для дослідження, зробити кілька різноракурсних фото даного приміщення, провести аналіз оснащення навчального кабінету (майстерні) за естетичними та ергономічними показниками, підготувати доповідь на 5-7 хв., зміст доповіді оформити письмово (1-2 сторінки), розробити модель спецодягу для студента (за потреби) та підібрати функціональну музику, згідно специфіки навчально-виробничої діяльності в обраному навчальному приміщенні (див. табл. 1).

Таблиця 1

## Критерії оцінювання доповідей

Грамотно сформульоване запитання	1 бал
Відповіді на запитання:	
Аргументована правильна відповідь	3 бали
Правильна відповідь з неточностями	2 бали
Неповна відповідь	1 бал
Якість проведеного аналізу у доповіді оцінюється:	
Вірно проаналізоване кольорове оформлення приміщення (стін, підлоги, стелі)	від 0 до 3 балів
Вірно проаналізоване кольорове оформлення обладнання	від 0 до 3 балів
Вірно проаналізоване кольорове оформлення інтер'єру (меблі, плакати)	від 0 до 3 балів
Вірно проаналізовані наявність та розташування озеленення	від 0 до 3 балів
Представлена до розгляду модель спец одягу є новою, оригінальною, відповідає вимогам гігієни та безпеки праці	від 0 до 3 балів
Представлена до розгляду музика відповідає вимогам НОП та специфіки навчальної роботи	від 0 до 3 балів

Формою проведення заняття пропонуємо обрати прес-конференцію. За активну участь у прес-конференції можна одержати до 30 балів.

Порядок проведення конференції:

1. Обирається спікер або секретар конференції. Він складає порядок виступів бажаючих та слідкує за додержанням регламенту (це може бути як викладач, так і студент). Наприклад, регламент для кожного виступу 3-5 хв., для обговорень та оцінювання виступу (проекту) 3-5 хв.

- Заздалегідь викладачем формується електронна форма протоколу для оцінювання презентацій та доповідей. Спікер заносить до електронного протоколу по-порядку прізвища доповідачів та назви проектів (див. табл. 2).

- По закінченню кожного виступу всі присутні мають право задавати запитання доповідаючому.

- Компетентність запитань та правильність відповідей оцінюють всі, хто записався доповідати, виставляючи бали у електронному протоколі. Ті студенти, які не презентують свої проекти, не беруть участь в оцінюванні.

- Участь у обговоренні (тобто постановка запитань) додає позитивні бали до загальної оцінки за роботу на занятті. Бали за поставлені коректні та змістовні запитання має право виставляти тільки викладач.

- Спікер також може виступати у ролі доповідаючого.

- При відсутності запитань до доповідаючого викладач має поставити хоча б одне запитання для врівноваження умов оцінювання доповіді.

Таблиця 2 Зразок протоколу

Прізвище, ім'я студента	Запитання	Доповідь						Відповіді на запитання
		Кольорове оформлення			Озеленення	Спец-одяг	Функціональна музика	
		Стін, стелі, підлоги	Меблів, плакатів	Обладнання				
	По 1 балу за кожне	0-3 бали	0-3 бали	0-3 бали	0-2 бали	0-3 бали	0-3 бали	0-2 бали

Зміст доповіді (презентації).

- Назва навчального кабінету (майстерні), що підлягає аналізу та його візуалізація (фото, презентація).
- Аналіз та обґрунтування кольорового рішення стін, стелі, підлоги, столів, шаф, навчальної дошки та інших меблів, обладнання, дидактичного забезпечення.
- Аналіз наявності, якості та кількості, розташування кімнатних квітів у кабінеті, майстерні.
- Назва та короткий опис специфіки навчально-виробничої діяльності (згідно виробу за вибором студента).
- Модель спецодягу (малюнок в кольорі) та її опис.
- Назва музичного твору (звукзапис) та обґрунтування його використання на певному етапі навчально-виробничої діяльності.
- Висновки та пропозиції по удосконаленню.

Всі виставлені бали запрограмована технологія обрахунку приводить до середньозваженої оцінки за проведене дослідження та аргументовану його презентацію. Одержані бали можна перевести у традиційну систему оцінювання чи іншу, передбачену навчальним закладом. Примітка: позитивна оцінка за роботу на занятті, набута за кількістю балів, що одержані лише шляхом постановки запитань, не можлива.

Таким чином, переваги гейміфікації в освітньому процесі очевидні. Перш за все це зацікавленість студентів у активній участі в освітньому процесі, мотивація до самоосвіти, прагнення до самовдосконалення. На відміну від традиційних форм навчання, гра містить дуже важливий компонент – інтерес до залучення в гру, можливість показати свої сили, та своє значення в командній роботі. Гейміфікація – це не ігри під час освітнього процесу, а особлива стимулююча освітня технологія. Ігрові технології можуть задовольнити потреби кожного з учасників освітнього процесу, таким чином забезпечити комфортні умови навчання.

#### Список використаної літератури

1. Гейміфікація. Матеріал з Вікіпедії – вільної енциклопедії. URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/Гейміфікація> (дата звернення: 21.12.2020)
2. *Левин М.* Как технологии изменят образование: Пять главных трендов. URL: <http://www.forbes.ru/tehnobudushchee/82871-kak-tehnologii-izmenyatobrazovanie-pyat-glavnyh-trendov> (дата звернення: 24.12.2020)
3. *Головко Н.* Ігрові технології як засіб активізації пізнавальної діяльності студентів. *Вісник Київського національного університету імені Тараса Шевченка. Педагогіка.* Вип. 1. 2015. С. 17-20.
4. *Ткаченко О.* Гейміфікація освіти: формальний та неформальний простір. *Актуальні питання гуманітарних наук.* Вип.11. 2015. С. 303-309.

**Олександр КОБЗАР**

#### ОСОБЛИВОСТІ ОРГАНІЗАЦІЇ ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ В УНІВЕРСИТЕТІ МОНКТОНА (КАНАДА)

Університет Монктона був заснований 19 червня 1963 року внаслідок злиття трьох регіональних коледжів з метою надання якісної освіти дорослим відповідно до рівня бакалавра [1, с. 87–89]. Відзначимо, що наразі в цьому виші можна здобути ступені бакалавра, магістра та доктора наук. Сьогодні університет налічує три кампуси в трьох містах провінції Нью-Брансвік: основний розміщений у Монктоні, а два дочірні – в Едмундстоні й Шіппігані. Хоча провінція і є двомовною (тут користуються англійською та французькою мовами), викладання в університеті проводиться виключно французькою, тож володіння цією мовою вважається одним з ключових критеріїв під час зарахування на навчання студентів. Такий вибір мови не є випадковим, а, навпаки, глибоко сягає корінням в історію Академії (Атлантичних провінцій) XVII–XVIII ст. –