

ОСВІТНЯ ГЕЙМІФІКАЦІЯ ЯК ЗАСІБ ПІДВИЩЕННЯ ЕФЕКТИВНОСТІ НАВЧАННЯ

Тристан Д. В.

Полтавський національний педагогічний університет імені В. Г. Короленка

Стрімкий розвиток сучасних технологій спонукає науковців по всьому світу шукати ефективні засоби навчання, а також переглядати та модернізувати існуючі навчальні інструменти. Одним з таких засобів, що набуває популярності в науково-педагогічних колах є *гейміфікація*.

Під *гейміфікацією* розуміють використання у неігровому контексті елементів гри та ігрових технік[1].

Якщо говорити про гейміфікацію в освіті то це процес поширення гри на різні сфери освіти, який дозволяє розглядати гру і як метод навчання та виховання, і як форму виховної роботи, і як засіб організації цілісного освітнього процесу. Спектр застосування гейміфікації в освіті є досить широким, що дозволяє говорити про перспективність цієї технології та її елементів.

До основних аспектів гейміфікації відносять[3]:

- динаміка (використання сценаріїв, що вимагають уваги користувача й реакції у реальному часі);
- механіка (використання елементів сценарію таких як віртуальні винагороди, статуси, бали, очки, рівні тощо);
- естетика (створення загального ігрового враження, яке сприяє емоційній замученості);
- соціальна взаємодія (широкий спектр технік, що забезпечує взаємодію між користувачами, характерну для ігор).

Ігри так чи інакше завжди були присутні в навчанні. Проте в останні роки зростаючий інтерес до комп'ютерних ігор змусив розглядати гейміфікацію як одну з головних тенденцій в освіті[2]. Будь-яка гейміфікаційна діяльність має можливість урізноманітнити навчальний процес, внісши елемент розваги. Всі дії по впровадженню гейміфікації повинні бути дуже чітко сплановані. Розробка кожного сценарію вимагає участі спеціаліста з великим досвідом. Гейміфікація часто вимагає індивідуального підходу до особистості кожного учня.

До переваг освітньої гейміфікації варто віднести[4]:

- активізація психічних процесів учасників – увага, розуміння, інтерес, сприйняття, мислення;
- неглибока зацікавленість учнів;
- повне залучення у навчальний процес;
- заохочення до креативного та спонтанного мислення;
- сприяння природному налагодженню комунікації, створення сприятливого середовища для співпраці та підвищення рівня впевненості у власних здібностях;
- розвиток логічного мислення та просторового відчуття.

Слід наголосити на тому, що правильне використання гейміфікації, сприяє тому, щоб отримані знання були не просто формальними, але й міцними, аргументованими та чітко сформованими. А також підвищить ефективність процесу засвоєння поданих відомостей і розвитку особистості в цілому.

Отже, можна вважати гейміфікацію успішним способом організації освітнього процесу. Гейміфікація освітнього процесу дозволяє підвищити рівень активності учнів при вивченні навчального матеріалу, ефективність засвоєння нових знань та набуття умінь і навичок, які будуть базовими при вивченні більш складних тем.

Список використаної літератури

1. Dichev C. & Dicheva D. Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review. International Journal of Educational Technology in Higher Education. 2017. Volume 14, №9.

2. Макаревич О. Гейміфікація як невід'ємний чинник підвищення ефективності елементів дистанційного навчання. *Young Scientist*. 2015. № 2 (17). С. 275–278.
3. Токарева А.В. Використання комп'ютерних відеоігор у сучасному навчальному процесі. *Вісник Дніпропетровського університету імені Альфреда Нобеля*. 2016. № 2 (12).
4. Тріщук О. В., Фіголь Н. М., Волик Н. С. Гейміфікація в освітньому процесі. *Технологія і техніка друкарства : збірник наукових праць*, 2019. Вип. 3 (65). С. 72-79.

ВПРОВАДЖЕННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ МЕТОДІВ НАВЧАННЯ НА УРОКАХ ПРИРОДНИЧОГО ЦИКЛУ

Феоктістова С. В.

Комунальний заклад «Розсошенська гімназія Щербанівської сільської ради

Ефективність освіти в сучасній школі залежить від уміння вчителя правильно вибрати методи і прийоми навчання для кожного уроку.

Сьогодні основні методичні інновації пов'язані із застосуванням інтерактивних методів навчання. Суть такого навчання полягає в тому, що навчальний процес повинен бути організований таким чином, щоб усі учні були залучені в процес [1].

Інтерактивні методи навчання спонукають до активної розумової і практичної діяльності, допомагають створити комфортні умови, за яких усі учні активно взаємодіють, кожен з них відчуває себе успішним, а вчитель і учень рівноправні суб'єкти навчання [4].

На уроках природничого циклу часто використовую «Мозковий штурм». Це найкращий спосіб створювати нові ідеї, шукати нетрадиційні шляхи вирішення проблем, організовуючи колективну розумову діяльність класу. Учні творчо засвоюють матеріал, знаходять зв'язки між теорією і практикою. Також вважаю доцільним використання таких методів навчання: круглий стіл (учні ставлять обґрунтовані питання з теми, що обговорюється, аргументують підходи до їхнього вирішення), дискусія, ситуаційний аналіз (учні ознайомлюються з описом проблеми, самостійно аналізують ситуацію, висловлюють власні) [2].

З метою підвищення ефективності уроку проводжу комбіновані уроки, уроки-заліки, уроки-семінари, уроки-консультації, тощо, з використанням сучасних технологій: «мікрофон», «навчаючи-вчуся», рольові ігри, «ажурна пилка», тощо. Кожен урок, вважаю доцільним, завершувати використанням методу «Мудра порада» або «Коло висновків» [6].

Велику роль в удосконаленні педагогічного процесу та розвитку творчих здібностей учнів відіграє використання методу проєктів.

На уроках природничого циклу має сенс розумне поєднання фронтальної, індивідуальної та групової форм роботи. При вивченні нового матеріалу домінує фронтальна робота, при вивченні окремих тем можлива і групова, й індивідуальна форми роботи, а при проведенні уроків-заліків, уроків-семінарів найбільш ефективною формою є групова [6].

Практичні роботи проводжу за методом «два – чотири - всі разом». Учні в парах отримують конкретне завдання, певний час працюють над ним, потім об'єднуються в четвірки і обговорюють результати роботи. Консультант кожної четвірки має представити результати, пояснити етапи роботи.

Після групової роботи учні краще засвоюють розв'язування вправ, переглядають своє відношення до тренувальних вправ, які при фронтальній формі роботи сприймаються пасивно.

У ході групового навчання в учнів виробляється правильне розуміння ролі самоперевірки, вони оволодівають методами її проведення в конкретних ситуаціях.

Таким чином, використання колективних та групових форм організації учнів на уроках природничого циклу сприяє розвитку самостійності, активності учнів різного рівня реальних навчальних можливостей [3].

Вчитель повинен здійснювати індивідуальний підхід до учнів, а також вивчати психологічні особливості дітей. Це дозволяє вчителю використовувати, творчі здібності учня та його обдарованість, формувати навички самостійного оволодіння знаннями [6].