

---

---

**Юлія ДУБОВИК**  
(Полтава, Україна)

## **ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ У ПРОФЕСІЙНІЙ ПІДГОТОВЦІ МАЙБУТНІХ ВИХОВАТЕЛІВ: ГЕЙМІФІКАЦІЯ ЯК СУЧАСНИЙ ІНСТРУМЕНТ НАВЧАННЯ**

---

---

У сучасній освіті все більшого значення набувають інноваційні підходи до навчання, які сприяють професійному розвитку майбутніх фахівців. Одним з таких є гейміфікація. Сфера гейміфікації нова та мало досліджена. Під нею розуміють концепцію, що передбачає застосування підходів, характерних для ігор, в неігрових процесах.

Поняття «гейміфікація» інтерпретується закордонними дослідниками неоднозначно. Г. Зікermann розглядає її як застосування ігрових механізмів та логіки для розширення аудиторії та подолання проблем. Е. Дж. Кім пропонує більш вузьке визначення, акцентуючи на використанні ігрових технологій для підвищення залученості до завдань. Ширший і детальніший підхід демонструє К. Капп, який визначає гейміфікацію як впровадження ігрових механік, естетики та мислення для активізації студентів, підвищення мотивації та розв'язання навчальних проблем [2]. Ці різні погляди свідчать про багатогранність феномену гейміфікації та його потенціал для застосування в різних сферах.

Гейміфікація сьогодні виступає як інноваційний інструмент в освіті. Її застосування підвищує інтерес до навчання та мотивує через ігрові рейтинги. Завдяки гейміфікованому підходу студенти активно залучаються до обговорення спільних проблем, ведуть продуктивні дискусії, аргументовано захищають власні погляди.

Згідно з дослідженнями О. Ткаченко, гейміфікацію освіти можна розглядати як використання ігор, ігрових технік та ігрових практик з освітньою метою. Тобто, у гейміфікації освіти є два провідні напрями: застосування ігрових технік (ігрових моделей, ігрового матеріалу, ігрових правил, тобто елементів гри), коли здобувачі засвоюють матеріал за допомогою лекцій або підручників; освітні ігри, які занурюють їх у вигаданий ігровий світ, де навчальний матеріал сприймається на основі гри [4].

Якщо розглядати «гейміфікацію як процес, то в її структурі можна виокремити три складові: 1) елементи (учасники, історії, рівні, ресурси, бали тощо); 2) механіка (алгоритми розподілу та взаємодії елементів гри); 3) динаміка (інтенсивність подій під час реалізації сценарію, який визначає залучення гравців)» [3, с. 157].

Серед сучасного різноманіття програм, сайтів, застосунків, які можуть бути використані в процесі підготовки майбутніх вихователів закладів дошкільної освіти, ми виділили:

- Kahoot – це навчальна програма, яка може бути використана для перевірки знань студентів з різних тем. Перевагою сайту є можливість проходження вікторини, та відзначення найбільш активних студентів.

- LearningApps.org – онлайн сервіс для створення інтерактивних вправ, які можуть використовуватися як для ознайомлення з новою темою, так і закріплення матеріалу;

- Blooket – освітня платформа для створення тестів, ігрових комбінацій, сервіс для поділу на команди;

- Wordwall – інтерактивний навчальний застосунок за допомогою якого можна створювати інтерактивні вправи для навчання;

- Flippity – сервіс для створення флеш-карт, вікторин, кросвордів, тестів та багато інших цікавих дидактичних матеріалів.

Ці програми та платформи є лише декількома прикладами того, як гейміфікація може бути застосована в освіті. Важливо вибрати програму або платформу, яка найкраще відповідає дисципліні, що викладається.

В українських закладах вищої освіти гейміфікація в останні роки набуває значного поширення. Так, наприклад, у

Полтавському національному педагогічному університеті імені В.Г. Короленка для підготовки майбутніх вихователів широко застосовують інтерактивні сервіси та платформи. Сервіси використовуються під час лекційних занять для візуалізації навчального матеріалу, проведення інтерактивних опитувань та перевірки знань студентів у реальному часі. Під час семінарських занять викладачі використовують низку програм: для поділу студентів на команди (Blooket), перевірки вивчених термінів (Flippity), проведення онлайн-дискусій та мозкових штурмів (Padlet), створення інтерактивних карт знань (MindMeister), проведення інтерактивних вікторин і опитувань (Kahoot), створення навчальних ігор і вправ (LearningApps.org), та розробки індивідуальних і групових завдань (Wordwall).

Використання ігрових платформ позитивно впливає на освітній процес закладу освіти та має низку переваг, зокрема:

- Створення умов для впровадження дистанційної освіти. Підтримання освітнього процесу навіть у найскладніших умовах, що дає змогу студенту здобувати безперервну освіту;

- Можливість застосування новітніх технологій з метою навчання;

- Зміна ролі студента на занятті «з учня на гравця».

- Сприяння розвитку творчих здібностей людини, креативності;

- Скорочення часу підготовки матеріалу. Забезпечення економнішого використання матеріалів.

- Зменшення навантаження. Змінна форми контролю «замість контрольної роботи – гра для перевірки знань»;

- Підвищення зацікавлення здобувачів до навчання, що впливає на якість оволодіння необхідними компетентностями для професійної діяльності.

Проте, варто визнати, що використання сучасних технологій може і негативно впливати на освітній процес:

- Відсутність спілкування під час навчання (в умовах дистанційної освіти);

- Збільшення екранного часу педагогів та здобувачів;

- Потреба у підвищенні цифрової компетентності педагогів;
- Підвищення стресу (наприклад під час проходження гри з визначенням переможців);
- Недостатня індивідуалізація матеріалу (ігри можуть не враховувати рівень знань, інтереси чи емоційний стан всіх студентів);
- Витрати часу на ознайомлення з роботою сайту, застосунок.

Підсумовуючи, можна виокремити основні особливості гейміфікованого навчання: 1. Чіткі правила – у традиційному навчанні умови можуть змінюватися відповідно до ситуації, тоді як в іграх використовуються вбудовані алгоритми, які не змінюються. 2. Швидкий зворотний зв'язок – студенти одразу отримують результати своєї діяльності та мають можливість проаналізувати їх і прийняти відповідні рішення. 3. Ігрова історія – здобувачам освіти пропонується зануритися в ситуацію, що відтворюється, шляхом залучення їх до спільної історії. 4. Складність завдання – завдання повинно мати розв'язок, що може створити успішну ситуацію, підвищити мотивацію та пізнавальний інтерес студентів. 5. Послідовність зміни та ускладнення завдань – у міру набуття нових навичок та вмінь завдання ускладнюються, що відображається у зміні рівнів викладання та підрахунку балів. 6. Умовна нескінченність гри – гра триває доти, доки студент не пройде певний рівень без помилок [1, с. 235].

Отже, гейміфікація є одним з актуальних напрямів розвитку освіти. Гейміфікація в освіті відкриває нові горизонти завдяки широкому спектру застосувань, які розкривають великий потенціал цієї технології та її компонентів. Інтегруючи гейміфікацію в освітній процес, можна створити більш захопливе і мотиваційне середовище, що сприяє підвищенню мотивації студентів та ефективності навчання.

## ЛІТЕРАТУРА

1. Антонов Є. Гейміфікація як засіб мотивації освітнього процесу. Діяльнісні засади підготовки майбутніх компетентних фахівців в умо-

вах сучасних викликів: монографія / за ред. О.А. Дубасенюк. Житомир : Вид-во ЖДУ ім. І. Франка. 2024. С. 229–247.

2. Качан Б. Гейміфікація в системі новітніх технологій навчання іншомовної компетентності студентів медичних вищих навчальних закладів. Електронне джерело. Режим доступу: [https://www.narodnaosvita.kiev.ua/?page\\_id=4865](https://www.narodnaosvita.kiev.ua/?page_id=4865). (Дата звернення: 10.09.2024).

3. Скасків Г. Впровадження технологій гейміфікації в освітній процес ЗВО. *Науковий часопис НПУ імені М.П. Драгоманова*. 2021. № 83. С. 156–161.

4. Ткаченко О. Гейміфікація освіти: формальний і неформальний простір. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2015. Вип. 11. С. 303–309.