

## **ГЕЙМІФІКАЦІЯ ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ ЗВО**

Однією з важливих сфер людського суспільства вважається освіта. Наразі у сучасному світі постійно відбуваються зміни, зокрема це не минуло і сферу освіти, метою якої залишається забезпечення якісного освітнього процесу суб'єктів навчання. Оскільки для впровадження цих змін на практиці потрібно багато часу, тому зміни у системі вищої освіти відбуваються доволі нечасто, хотілось би зазначити і присутність значного внутрішнього спротиву. У результаті цього підходи до освітнього процесу, що використовуються закладами вищої освіти (ЗВО) протягом тривалого часу, застарівають і втрачають свою актуальність. Це зазначають і вітчизняні автори, що впровадження новітніх технологій навчання задля підвищення якості та перспективного розвитку системи вищої освіти України є доволі актуальним питанням [1].

До новітніх технологій навчання відноситься створення окремих сучасних освітніх підходів у питаннях оцінювання знань, технологій та методів навчання. Наразі виокремлюють такі базові тренди як дистанційне та мобільне навчання, інтерактивні підручники, навчання через відеоігри, MOOC, доповнена реальність, хмарні LMS, BigData, гейміфікація, персоналізація тощо.

Підвищення мотивації до навчання здобувачів освіти через додавання ігрових елементів, а саме балів, рейтинги або нагороди дозволяє реалізувати впровадження гейміфікації в освітній процес ЗВО. Завдяки цьому процес навчання можна зробити цікавим, розвивати у них критичне мислення, коли вони більш активно беруть участь при виконанні поставлених навчальних завдань, які вимагають творчого підходу до їх вирішення.

Згідно [2] гейміфікація дозволяє налаштувати освітній процес під індивідуальні потреби здобувачів, що сприяє їх кращому розумінню навчального матеріалу з дисциплін. Це підвищує рівень їх успішності, оскільки кожен з них може рухатися в своєму темпі. Також гейміфікація стимулює співпрацю між здобувачами через виконання командних (проектних) завдань, що спрямоване на покращення навичок роботи в групі та розвиток їх соціальних навичок. У технічних дисциплінах, таких як інженерія та математика, гейміфікація може допомогти пояснити складні концепції через інтерактивні завдання та зацікавити здобувачів до їх вивчення.

Впровадження гейміфікації у навчання є важливим інструментом підтримки зацікавленості здобувачів особливо у період пандемії COVID-19 та російсько-української війни. Наприклад, з такими інтерактивними платформами як Kahoot і Moodle можна проводити освітні навчальні та наукові заходи в ігровій формі.

Як зазначають автори у [3] гейміфікація спрямована на розв'язок освітніх завдань та стимулювання інтелектуального розвитку здобувачів освіти, стає все більш популярною в сучасній освіті завдяки отримуванию знань здобувачів через інтерактивні методи та робить її важливою частиною освітніх реформ та інновацій

Про те, що гейміфікація є чудовим способом отримання викладачем зворотного зв'язку від студента [4]. Також описують зарубіжний досвід колег із США та Європи щодо його впровадження та наголошують, що гейміфікація навчання є одним із прогресивних підходів до підвищення ефективності освіти, адже з першої хвилини заняття викладачі повинні захопити увагу студента та надихнути до роботи.

Основна перевага щодо впровадження гейміфікації в освітній процес здобувачів – це підвищення їх мотивації та зацікавленості до навчання. Але виклик, з яким стикнуться викладачі, – це необхідність ретельного планування і балансування між ігровими елементами та освітніми цілями.

### **Список використаних джерел**

1. Франчук, Н. П., Швидун Л. П. Гейміфікація в освіті // Комп'ютерні ігри та мультимедіа як інноваційний підхід до комунікації. Одеса: Видавництво ОНТУ, 2023. С. 96-97. [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://enpuir.npu.edu.ua/handle/123456789/45400?show=full>
2. Саган О. В. Гейміфікація як сучасний освітній тренд // Збірник наукових праць «Педагогічні науки». 2022. № 100. С. 12-18. [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://www.ps.journal.kspu.edu/index.php/ps/article/view/4519>
3. Скасків Г. М. Впровадження технологій гейміфікації в освітній процес ЗВО. 2021. С. 156-161. [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/735916/1/9.pdf>
4. Мехед К. М. Гейміфікація навчання як інноваційний засіб реалізації компетентнісного підходу у закладах вищої освіти // Вісник Національного університету «Чернігівський колегіум» імені Т. Г. Шевченка. – 2020. Вип. 7 (163). С. 19-22.