

Современные студенты виртуозно владеют современными информационными технологиями, активно пользуются электронными носителями. Поэтому живой пример преподавателя способен зарядить студента к творчеству. Например, интерактивная презентация, показанная во время чтения лекции по статистике, дала возможность вовлечь в творческий процесс даже самых неактивных студентов, которые на проведенных в группах научных конференциях показали прекрасные результаты.

Введение игровых элементов на занятиях по статистике, особенно в 2016-2017 учебном году, когда курс читался на 2 и 3 курсе студентам специальности 6.140103 «Туризм» одновременно в связи с изменением учебных планов, направлено на запоминание статистической методологии, на приобретение профессиональных навыков, а также новых знаний. Геймификация способна создать такую информационно-обучающую среду, которая бы способствовала самостоятельному, активному стремлению студентов к получению знаний, профессиональных умений, критическому мышлению, умению принимать управленческие решения, работе в команде, способности к сотрудничеству и благородному соперничеству, способности к предпринимательству, гордости за приобретенные знания. Геймификация способствует раскрытию способностей и мотивирует к самообразованию, что существенно повышает эффективность образовательного процесса.

**Полякова Людмила Юрьевна, Гиря Наталия Петровна**  
Харьковский национальный университет имени В. Н. Каразина  
факультет математики и информатики

*[l.yu.polyakova@gmail.com](mailto:l.yu.polyakova@gmail.com), [n\\_girya@mail.ru](mailto:n_girya@mail.ru)*

## **ГЕЙМИФИКАЦИЯ В МАТЕМАТИКЕ – ПЕРЕХОД НА СЛЕДУЮЩИЙ УРОВЕНЬ**

В современном мире стремительного развития информационных технологий остро стоит вопрос о пересмотре методов, способов и форм обучения, поскольку сейчас образование подразумевает не только сумму знаний, умений и навыков, но и быстрое освоение новых умений и технологий в изменяющихся условиях. К сожалению, при практически мгновенном доступе к любому виду информации снижается потребность в теоретических знаниях, поэтому мотивация учащегося к обучению, вовлечение его в качестве активного участника процесса получения новых знаний становится одной из актуальнейших задач обучения.

Повысить уровень мотивации учащихся призван такой инновационный подход как геймификация. Основным содержанием геймификации является использование психологии игры в неигровом процессе, например, в обучении. Примером применения геймификации в обучении является популярный образовательный интернет-ресурс Coursera.

Для детей нынешнего поколения характерны не только традиционные игры, но также игры на электронных устройствах, что формирует восприятие окружающего мира через призму доступных игр и широкого потока информации. Поскольку ребенок учится в игре, создание мотивирующих к обучению и обучающих электронных игр является требованием времени.

В обучении математике геймификация может найти широкое применение. Заметим, что использование мотивационной игры в математике совсем не ново, ведь головоломки, занимательные логические и развивающие игры вызывают у детей любого возраста большой интерес, способствуют концентрации внимания, формируют усидчивость, сообразительность и самостоятельность. Благодаря современным программным продуктам становится возможным применить этот мотивирующий фактор на новом уровне, ведь существуют различные игры, отражающие практически все темы, изучаемые в математике, способствующие закреплению как теоретических знаний, так и приобретению практических умений.

Отметим, однако, что хотя согласно статистическим данным применение геймификации приносит положительные результаты, но все же остается много нерешенных вопросов, например, как контролировать, чтобы обучение через игру не превратилось в игру в обучение.

Таким образом, геймификация – один из методов, применение которого в обучении математике может обеспечить оптимальный уровень достижения целей образовательного процесса в случае, если будет разработан комплексный подход по использованию этого инструмента.

**Помаза-Пономаренко Аліна Леонідівна**

Національний університет цивільного захисту України

*a\_pp\_l@i.ua*

## **ГЕЙМІФІКАЦІЯ У СФЕРІ ОСВІТИ ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ ІНТЕЛЕКТУАЛЬНИХ, СОЦІАЛЬНИХ І СИТУАТИВНИХ КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ**

Загальновідомо, що витoki гейміфікації, як технології зміни поведінки особистості, слід шукати в системі маркетингу. У ній вона використовується для залучення споживачів з метою їх «узаємодії» з брендами. Не втрачаючи такого свого значення, гейміфікація активно використовується й у сфері освіти. Для неї цей термін є досить новим (увійшов до вжитку в 2010 р.), але змістовно не переобтяженим. Особливість гейміфікації у сфері освіти полягає в такому: вона покликана мотивувати студентів до навчання, сприяти оперативному, ергономічному та нестандартному формуванню в них інтелектуальних, соціальних і ситуативних компетентностей. Погоджуємося із О. Макаревич, що гейміфікація – невід’ємний чинник підвищення