

здійснювати моніторинг якості надання освітніх послуг у закладах освіти всіх форм власності

Зазначимо, що внаслідок змін, що відбуваються в системі освіти, виникла вагома необхідність щодо вдосконалення роботи аудиторських агентств та застосування процедур для здійснення незалежної оцінки якості вищої освіти або освітнього аудиту, який сприяє його подальшому розвитку. Адже загальною метою освітнього аудиту є досягнення якісних показників в роботі через підвищенню конкурентоспроможності та іміджу системи освіти.

Список використаних джерел

1. Голінач Л. І. Сутність соціального аудиту в процесі утвердження соціальної відповідальності бізнес. *Економічний аналіз*: зб. наук. праць. Тернопіль, 2015. Том 18. № 2. С. 113–117.

2. Ліпська В. Освітній аудит як складова процесу реформування вищої освіти України. URL: <http://oldconf.neasmo.org.ua/node/760> (дата звернення 24.10.22).

3. Єгорова І. В. Мониторинг та оцінювання якості освіти: навчально-методичний посібник до курсу. Івано-Франківськ, 2021. URL: <http://lib.pnu.edu.ua:8080/bitstream/123456789/10753/1/МОНИТОРИНГ%20ТА%20ОЦІНЮВАННЯ%20ЯКОСТІ%20ОСВІТИ%20посібник.pdf> (дата звернення 25.10.22).

Мороз В. М., Терещенко А. А.,

Національний технічний університет
«Харківський політехнічний інститут»,
м. Харків, Україна

ГЕЙМІФІКАЦІЯ ЯК ІННОВАЦІЙНИЙ ІНСТРУМЕНТ ДИСТАНЦІЙНОГО ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ СУЧАСНОГО УНІВЕРСИТЕТУ

GAMIFICATION AS AN INNOVATIVE TOOL OF THE DISTANCE EDUCATIONAL PROCESS OF THE MODERN UNIVERSITY

Розвиток нових інформаційних і комунікаційних технологій породжує системні зміни у всіх сферах суспільного життя. Зрозуміло, що освіта, як один з

найважливіших видів людської активності, не може перебувати осторонь від цього процесу. І одним із ключових проявів віртуалізації суспільства є тенденція до діджиталізації освіти. Як новий тренд світового суспільного розвитку, який прийшов на зміну інформатизації й комп'ютеризації, він заснований на цифровій передачі інформації, яка в масштабах економічного й соціального життя як окремої країни, так і всього світу призводить до підвищення ефективності економіки й поліпшення якості життя [4].

Загострення певних глобальних викликів, а отже, актуалізація пов'язаних з ними ризиків, змінює наші уявлення про місце і роль звичайних речей. Кожен із визначених на даний момент глобальних викликів здійснює відповідний вплив на динаміку та вектор розвитку системи вищої освіти. Крім того, актуалізація глобальних викликів, а також реакція на них національних урядів визначають зміни у змісті та формах навчання [7].

На сучасному етапі розвитку суспільства зв'язок змін в університетах із загальною діджиталізацією суспільства та самого університету став загальноприйнятою ідеєю. Обговорюються різні компоненти діджиталізації університетів: 1) онлайн-освіта, 2) електронні освітні ресурси, 3) електронний документообіг, 4) навчання за допомогою тренажерів, віртуальної реальності, 5) формування компетенцій, необхідних у цифровому світі [5].

Відповіддю на виклики сьогодення в умовах діджиталізації освіти, на думку багатьох авторів [1-6; 8], є гейміфікація освітньої діяльності.

Карл Капп, професор інтерактивних технологій університету Блумсберга, штат Пенсільванія, пропонує розуміти гейміфікацію як використання принципів механіки ігрової діяльності, естетики та ігрового мислення для залучення людей до активного начального процесу, підвищення мотивації та вирішення освітніх проблем [6, с. 10].

Гейміфікація передбачає інтеграцію ігрової компоненти у традиційне навчання з метою активізації зацікавленості, впровадження творчого, неординарного підходу до вивчення академічних дисциплін. Аналіз зарубіжного досвіду використання технологій гейміфікації в навчальному процесі засвідчує підвищення ефективності освіти завдяки високому відсотку зацікавленості студентської молоді саме у такій формі навчання, що

максимально захоплює увагу здобувачів та надихає до плідного засвоєння нових знань завдяки застосуванню елементів гри. Відтак, використання платформ гейміфікації дозволяє формувати у студента стратегічне бачення, креативність, творчий підхід до справи, здатність до обґрунтованого ризику, самостійність і рішучість у прийнятті рішень; активувати у студента комунікаційні якості та навички до командної роботи, посилювати самодисципліну та самоорганізацію, сприяє формуванню навичок цільового пошуку та опрацювання інформації; підвищує рівень мотивації студента до вивчення дисциплін завдяки наявності у нього відчуття зацікавленості та азарту, чіткого розуміння доцільності витрати часу на вивчення дисципліни, набуття вміння використовувати отримані знання на практиці [1].

Сучасні методи нематеріальної мотивації для гейміфікації допомагають підвищити працездатність здобувачів вищої освіти через базові заохочення (рейтинги, бейджі, нагороди і бонуси за виконання завдань та ін.). Компонентами гейміфікованого процесу навчання Дж. Франсіско Фігероа називає бали, бейджі, турнірні таблиці, діаграми прогресу, графіки виконання, квести, рівні, аватари, нагороди (таблиця 1). Всі вони мають на меті різні цілі і мають бути адаптовані до конкретного навчального процесу [8, с. 39].

Таблиця 1 – Елементи гейміфікації [8]

Елементи	Зміст
бали	кількісне накопичення за певні види діяльності
бейджі	візуальна відзнака за визначену кількість балів
турнірні таблиці	рейтингова успішність групи
діаграми прогресу	демонстрація статусу гравця
графіки виконання	демонстрація результативності
квести	обов'язкові до виконання завдання
рівні	диференціація завдань в залежності від рівня володіння мовою
аватари	візуальна презентація
нагороди	мотивація найкращих

Моделювання професійної діяльності за типом конкретної ситуації допомагає здобувачам вищої освіти адаптуватися в умовах, які задаються, а також вирішувати поставлені завдання засобами особистісного та професійного потенціалів. Ігрові моделі групової взаємодії створюють модель в межах якої відбувається внутрігрупової взаємодія. Обрані учасниками стратегії поведінки та діяльності наочно демонструють логіку взаємодії в обраній професійній сфері. У той час кожен учасник усвідомлює та опрацьовує своє ставлення до стратегії поведінки та ролі, яку він обрав. Таким чином, здобувач вищої освіти, аналізуючи ситуацію знайомиться не з абстрактним теоретичним узагальненням, але й занурюється у дійсність. Робота з конкретною ситуацією надає учаснику право в пошуку шляхів аналізу, ідентифікації та рішення проблеми. Навчальний процес відбувається у формі творчого пошуку, під час аналізу конкретної ситуації учасники займають активну позицію. Вони не лише генерують ідеї, але й, фактично створюють процес навчання, опиняються в ситуації активної взаємодії один з одним, що імітує реальні комунікаційні залежності, які виникають між людьми в процесі їхньої спільної діяльності.

Аналіз ситуації потребує від здобувачів вищої освіти вміння самим собі ставити питання та шукати відповіді на них, узагальнюючи при цьому уявлення про метод рішення задач. Програвання найбільш загальних ситуацій діяльності в моделі, максимально наближеної до умов реальної професійної діяльності відрізняється не лише більш глибоким включенням учасників у модельні ситуації (учасники технологічного процесу не грають ролі, вони самі вирішують задачі), але й тим, що результатом рівня роботи є визначення списку якостей, умінь, навичок і здібностей, які повинен засвоїти (розвинути, скорегувати) кожен учасник для того, щоб обраний ним стиль поведінки максимально відповідав критерію ефективності. Це визначає більш глибоку рефлексію учасників і передбачає їх більшу психологічну захищеність у ситуації зовнішньої оцінки.

Проведений аналіз доводить існування різноманітних можливостей впровадження гейміфікації в освітній процес закладів вищої освіти.

Дистанційне навчання надало і далі надає широкий спектр можливостей і перспектив для зміни й вдосконалення освітніх систем, для яких критична

ситуація створює форсовані умови. Найбільшим викликом як для студентів, так і для викладачів стали підтримка мотивації, активності, залученості до навчання, інформаційно-комунікативна ефективність освітнього процесу. Відсутність вербального контакту сильно знижує інтерес до навчання у студента, а відсутність віддачі, зацікавленості, емоційної зажуреності студентів – до викладання матеріалу у викладача. Навчання «на відстані», передусім, передбачає сильну мотивацію й самоорганізацію, здатність студента працювати самостійно. Для когось це є перевагою, а для когось, навпаки, – недоліком, – все залежить від людини та її характеру, але багато наших студентів виявилось не готовими до навчання в нових умовах. Гейміфікація процесу навчання – це відповідь на найбільший виклик [3, с.137].

Реалізувати елементи гейміфікації в освітньому процесу можна за допомогою освітніх сервісів, які збільшуються з кожним роком. Існує велика кількість сервісів і співтовариств, що використовують гейміфікацію для освіти:

- Alice (<https://www.alice.org/>), Scratch (<https://scratch.mit.edu/>) – середовища для вивчення основ алгоритмізації та програмування у ігровій формі;
- CodeSchool (<http://codeschool.uzhnu.edu.ua/>) – сервіс навчання програмуванню з елементами гейміфікації;
- Spongelab (<https://www.spongelab.com/landing/>) – платформа для персоналізованої наукової освіти;
- LinguaLeo.ru (<https://lingualeo.com/ru>) – цікавий і ефективний спосіб вивчення англійської мови;
- Kahoot! (<https://kahoot.com/>) – безкоштовний онлайн-сервіс для створення інтерактивних навчальних ігор [2].

Вищевикладене окреслює головний вектор розвитку сучасного університету зі спрямуванням діяльності на он-лайн освіту, використання інтерактивних форм навчання, індивідуалізовані, командні, інформаційно-комунікаційні засоби навчання та інші нововведення.

Одним із інструментів дистанційного освітнього процесу сучасного університету, за допомогою якого можна згуртувати колектив академічної

групи і підвищити ефективність освітнього процесу кожного окремого здобувача вищої освіти, є гейміфікація. Вона може допомогти ефективніше мотивувати здобувачів вищої освіти, сприяти в оволодінні професійними компетентностями і розвиватися, а також забезпечувати зворотний зв'язок в режимі реального часу.

Завдяки гейміфікації освітній процес починає асоціюватися з приємним досвідом і виконує такі функції: спонукальну (викликає інтерес); комунікативну (сприяє засвоєнню технологій побудови ефективних комунікацій); самореалізації (кожен здобувач вищої освіти має можливість реалізувати власні можливості); розвивальну (сприяє розвитку уваги, пам'яті, мислення, уяви, творчих здібностей, умінь порівнювати та зіставляти, мотивації навчальної діяльності тощо); діагностичну (сприяє виявленню відхилень у поведінці, прогалин у знаннях); корекційну (сприяє внесенню позитивних змін у структуру особистості).

Спектр застосування гейміфікації в освіті досить широкий, що дозволяє говорити про перспективність цього інструменту. Подальші дослідження слід зосередити на вивченні досвіду та практик впровадження гейміфікації в дистанційну освіту (в освітній процес, управління, професійний розвиток науково-педагогічних працівників тощо).

Список використаних джерел

1. Захарова О. В., Грузд А. В. Підвищення якості послуг вищої освіти за допомогою гейміфікації. *Наукові праці Кіровоградського національного технічного університету. Економічні науки*. Кропивницький, 2017. № 32. С. 113–122.
2. Переяславська С., Смагіна О. Гейміфікація як сучасний напрям вітчизняної освіти. *Відкрите освітнє e-середовище сучасного університету*, 2019. Вип. спецвип. С. 250-260. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/oeemu_2019_spetsvip._26. (дата звернення 12.09.22).
3. Чернявська О. Гейміфікація як технологія і стратегія дистанційного навчання. *Інновації в освіті: перспективи розвитку* : матеріали I Міжнародної науково-практичної конференції (м. Тернопіль, 20 травня 2021р.). Тернопіль : ЗУНУ, 2021. 357 с.

4. Digital Technologies in Education. URL: <https://ec.europa.eu/jrc/en/digitaleducation-policies>. (дата звернення 12.09.22).
5. OECD. Trends Shaping Education 2016. Paris, OECD Publishing, 2016. P. 115.
6. Kapp K. The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for training and education. John Wiley & Sons: 2012. 336p. URL: https://media.wiley.com/product_data/excerpt/47/11180963/1118096347-61.pdf. (дата звернення 12.09.22).
7. Moroz V., Moroz S. Distance learning and face-to-face learning: quality assurance and improvement in educational management technologies. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 2022. Vol. 23, Iss. 4. P. 159–182. URL: <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/2682057>. (дата звернення 12.09.22).
8. Figueroa J. Using Gamification to Enhance Second Language Learning. *Digital Education Review*, 2015. № 21. P. 32-54. URL: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1065005.pdf>. (дата звернення 12.09.22).

Чиновата З. А,

Відокремлений структурний підрозділ
«Харківський фаховий коледж харчової промисловості
Державного біотехнологічного університету»,
м. Харків, Україна

НОВІ ВИКЛИКИ УКРАЇНСЬКОЇ ОСВІТИ В УМОВАХ ВІЙНИ

NEW CHALLENGES OF UKRAINIAN EDUCATION IN THE CONDITIONS OF WAR

«Ми разом відкриваємо, що освіта – це більше, ніж інформація. Це уява. Це більше, ніж знання. Це мудрість. Це сміливість і характер. Це цілісність, творчість і милосердя. Освіта не обмежується перевітками, а виходить за рамки перевітки часом». Так характеризує сучасну освіту Коні Фортунато, відома американська громадська діячка, засновниця та директорка «Music Camp International».