

ТЕХНОЛОГІЯ ГЕЙМИФІКАЦІЇ У ВИЩІЙ ОСВІТІ

Новицька Д. Є.

*Національний технічний університет
«Харківських політехнічний інститут», м. Харків*

У сучасному світі технічні університети стикаються з важливою проблемою щодо залучення більш різноманітних груп студентів, а також утримання студентів, яких вони залучають, мотивованими та залученими до навчальної програми. У ході роботи було визначено, що гейміфікація пов'язана зі збільшенням відсотка тих, хто успішно пройшов навчання, а також участю у добровільних заходах і складних завданнях. Гейміфікацію можна визначити як стратегію впровадження ігрових елементів у неігрову діяльність для підвищення залучення та мотивації [1]. Це пов'язано з тим, що гра використовує такі функції, як бали, таблиці лідерів і трофеї, щоб зберегти гравців. Методичні рекомендації щодо організації та ведення заняття з елементами гейміфікації: 1) дуже важливо пам'ятати про соціальні аспекти викладання та навчання; 2) мета заняття- занурити студентів у зміст навчальної програми та виховати позитив неставлення до навчання. Навчання більше не є трудомістким завданням, а веселим і корисним квестом. Введення веселого та складного елемента в освіту може повністю змінити спосіб навчання. Використання даної технології у навчанні показує, що ті, хто навчається за допомогою гейміфікованих методів навчання, перевершують тих, хто цього не робить [2]. Гейміфікація тісно пов'язана з е-навчанням, потреба в якому різко зросла, в основному через пандемію та потребу в альтернативах онлайн-освіти.

Гейміфікація — це переконлива стратегія та чудовий спосіб залучити студентів до активного вивчення предмету. Оскільки середовище освіти стає все більш цифровим, ми можемо очікувати збільшення методів гейміфікації. Давайте розглянемо переваги використання гейміфікації в викладанні:

- Більш спокійна атмосфера щодо власної невдачі, оскільки студенти можуть просто спробувати ще раз свої сили
- Навчання стає видимим через індикатори прогресу
- Студенти можуть розкрити свою внутрішню мотивацію до навчання
- Студенти часто відчують себе комфортніше в ігровому середовищі, тому є більш ініціативними та готовими до помилок
- Вищий рівень залучення та концентрації серед студентів
- Можливість мислити нестандартно.

Для викладачів надзвичайно важливо ефективно інтегрувати сучасні комп'ютерні технології, допомагаючи своїм студентам та урізноманітнюючи заняття для ефективного результату навчання.

Література:

1. Joey Lee, Hammer J. "Gamification in education: what, how, why bother?", 2011.
2. Dichev C., Dicheva D. "Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review"