

21.09.2022

МАЙСТЕР-КЛАС: «МІЙ ТВОРЧИЙ ПОШУК»: ГЕЙМІФІКАЦІЯ В ОСВІТІ



Сокирко С.О. - Гейміфікація (ігрові рішення, ігрові елементи, прикладні ігри тощо) та її застосування в освітньому процесі є необхідною передумовою досягнення дидактичних цілей й забезпечення повноцінного та всебічного розвитку здобувачів освіти, формування компетенцій та надкомпетентнісних навичок, якими має володіти повноцінна проактивна особистість відповідно до завдань. Гра – це добровільне подолання не обов'язкових перешкод. Загалом, це та діяльність, яку практикують люди на всіх етапах свого життя та за допомогою якої формуються необхідні навички. Гейміфікація – це залучення елементів гри до неігрової діяльності. В освітньому процесі можна гейміфікувати усі напрямки: заняття, перерву і навіть обід в їдальні. Але всі ці напрямки зіштовхуються з таким моментом – з чого варто почати? Необхідно запам'ятати важливе правило, що не потрібно гейміфікувати одразу все. Не потрібно охоплювати неосяжне. Глобальна мета полягає у тому, що необхідно зрозуміти, для чого це робиться. Я раджу пропускати всі ідею через сито цих питань: «Що я хочу?», «Якої мети прагну?».

ГЕЙМІФІКАЦІЯ – ЦЕ ЗАЛУЧЕННЯ ЕЛЕМЕНТІВ ГРИ ДО НЕІГРОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ.

- ▶ Гейміфікація (ігрові рішення, ігрові елементи, прикладні ігри тощо) та її застосування в освітньому процесі є необхідною передумовою досягнення дидактичних цілей й забезпечення повноцінного та всебічного розвитку здобувачів освіти, формування компетенцій та надкомпетентнісних навичок, якими має володіти повноцінна проактивна особистість відповідно до завдань НУШ.



НАПРЯМКИ ГЕЙМІФІКАЦІЇ

- ▶ Розглянемо на прикладі будь-якої дисципліни. Викладач може давати студентам, які розв'язують задачі, виконують практичні вправи, заохочувальні призи. Можна нагороджувати студентів, які вклались у регламент або виконали вправу першими, наприклад додатковими балами чи рейтингом. Усе це елементи гейміфікації.



ГЕЙМІФІКАЦІЯ ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ

- ▶ Часто від батьків і педагогів можна почути зауваження на кшталт: «Діти й так весь час грають у своїх телефонах!», «У житті треба важко працювати, а не гратися!».

Гейміфікація – це технологія, коли до неігрового процесу додаються ігрові елементи, переслідуючи певну мету.



ГЕЙМІФІКАЦІЯ ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ

- ▶ В освітньому процесі можна гейміфікувати усі напрямки: заняття, перерву і навіть обід. Але всі ці напрямки зіштовхуються з таким моментом – з чого варто почати?



ГЕЙМІФІКАЦІЯ ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ

- ▶ Необхідно запам'ятати важливе правило, що не потрібно гейміфікувати одразу все. Не потрібно охоплювати неосяжне. Глобальна мета полягає у тому, що необхідно зрозуміти, для чого це робиться. Я раджу пропускати всі ідеї через сито цих питань: "Що я хочу?", "Якої мети прагну досягти?".



ЕТАПИ ГЕЙМІФІКАЦІЇ

- ▶ Мета
- ▶ Оцінка наявних ресурсів
- ▶ Постановка завдань
- ▶ Виконання завдань
- ▶ Результат



ЯКІ ЦЕ МОЖУТЬ БУТИ ІГРИ?

- ▶ 1. Командні ігри, наприклад: конкурси фахової майстерності, брейн-ринги, ділові ігри, Козацькі забави, Джура, робота в малих групах, мозковий штурм, квести і ін.



ЯКІ ЦЕ МОЖУТЬ БУТИ ІГРИ?

- ▶ 2. Миттєві ігри: розв'язування кросвордів, ігрове тестування, пазли, віртуальні лабораторії, анкетування, лото, монополія і ін.



ЯКІ ЦЕ МОЖУТЬ БУТИ ІГРИ?

- ▶ 3. Індивідуальні та рольові ігри: вечорниці, вистави, ділові ігри (суддя, адвокат, суд присяжних, менеджер і ін).



ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ НАВЧАННЯ РЕАЛІЗУЮТЬ ТРИ ЗАВДАННЯ ГЕЙМІФІКАЦІЇ:

- ▶ 1) змагання стає ігровою **мотивацією**, де використовуються прості та зрозумілі правила;
- ▶ 2) **гра «без переможця»**, під час якої студенти невимушено навчаються, стає приємним процесом;
- ▶ 3) **візуалізується мета**, підвищується видимість результатів роботи команд.



КОМП'ЮТЕРИЗАЦІЯ І ГЕЙМІНГОВІ ТЕХНОЛОГІЇ НАВЧАННЯ

- ▶ На якісно новий рівень гейміфікації можуть вивести комп'ютеризовані ігрові технології навчання. Працювати з комп'ютером або гаджетом студентам цікаво, а прикладне програмне забезпечення дозволяє замістити трудомісткі дороговартісні процеси за допомогою віртуальних технологій.



ВИСНОВОК

- ▶ У кожного викладача має бути внутрішня мета, для чого ця гейміфікація потрібна, що вона дасть студентам. Але пам'ятайте, якщо у вас обмежений час або ви можете зацікавити студентів власною харизмою, то гейміфікація вам не потрібна.



[HTTPS://WWW.VASCAK.CZ/DATA/ANDROI
D/PHYSICSATSCHOOL/TEMPLATE.PHP?S=M
ECH_MIKROMETR&L=UA](https://www.vasca.cz/data/android/physicsatschool/template.php?s=mecH_mikrometr&l=ua)