

УДК 378:37.02

## АСПЕКТИ ГЕЙМІФІКАЦІЇ У НАВЧАЛЬНОМУ ПРОЦЕСІ ЗАКЛАДІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ

Чепурна І.С.

Науковий керівник – канд. пед. наук, Митцева О.С.

Харківський національний університет радіоелектроніки, каф. філософії  
м. Харків, Україна

e-mail: [iryna.chepurna@nure.ua](mailto:iryna.chepurna@nure.ua)

This article considers gamification as one of the modern trends in teaching methods in business, marketing, education and other fields. Gamification can be used in the formation of sustainable skills; visualization and consolidation of practical ones that are difficult to demonstrate with the help of traditional methods. This methodology can become a powerful tool for stimulating the educational process and ensuring active interaction of students with knowledge, which contributes to obtaining high-quality higher education.

Тенденція пошуку ефективних методів навчання за останні роки розширилася інноваційними методами та підходом до освіти, які включають використання інформаційних технологій, мультимедійне обладнання та оригінальні методики навчання. Вільний доступ до передових інформаційних технологій створює умови для підвищення якості освіти та формує новий соціальний порядок, який підвищує продуктивність праці та конкурентоспроможність будь-якої держави на глобальному ринку [1]. Однією із ключових тенденцій, що знаходить відображення у сучасній освіті, є використання ігор та гейміфікації для покращення навчання.

Гейміфікація, або ігровий дизайн, стосується стратегічного застосування принципів ігрового дизайну, механіки та елементів у неігрових середовищах. Техніка сприяє ігровому та інтерактивному досвіду, підвищуючи сприйняття автономії, компетентності та зв'язку між користувачами. Гейміфікація є універсальним інструментом, який служить для збагачення користувацького досвіду та створення цінності в багатьох налаштуваннях майбутніх фахівців [2].

Формування практичних завдань з використанням методів гейміфікації може використовуватися для формування певних навичок; візуалізації та закріплення практичних навиків, які важко продемонструвати за допомогою традиційних методик.

Методи гейміфікації будуються на природних людських інстинктах та бажаннях особистості: конкуренція, досягнення, статус, самовираження, альтруїзм, розв'язання задач, які використовуються для підвищення мотивації та ефективності навчання. В основі стратегії гейміфікації лежить винагородження за виконані завдання у вигляді балів, оцінки, сертифікатів тощо та визначення рівня опанування знаннями [3].

Гейміфікація може включати в себе інноваційні підходи, такі як використання віртуальної реальності, блокчейн-технологій або штучного інтелекту, які використовують для створення та організації практичних завдань.

Одним з важливих аспектів гейміфікації в ІТ є впровадження рейтингів та конкурентних елементів в командні проекти. Це сприяє розвитку командної співпраці та збільшенню внутрішньої мотивації студентів для досягнення високих результатів.

Серед прикладів практичної реалізації методики гейміфікації у навчальному процесі слід відзначити наступні:

- ігрові елементи в навчанні програмуванню, де важливо розвивати творчий та алгоритмічний спосіб мислення. Гейміфікація стимулює студентів до пошуку оптимальних рішень та творчого кодування;

- симуляції для практичного навчання. Віртуальні ігри та симуляції програмно-апаратних засобів дозволяють студентам отримати практичний досвід в умовах дистанційного навчання;

- завдання з використанням сценаріїв на основі реальних загроз або аварійних, небезпечних ситуацій з використанням мультимедійного контенту.

Експериментальне дослідження застосування методів гейміфікації у вищих закладах Польщі та України таких, як тестування, спостереження та опитування, свідчить про ефективність та доцільність цієї технології. Студенти продемонстрували вищий рівень успішності, більш активну участь та глибшу мотивацію до навчання [4].

В цілому, гейміфікація представляє собою потужний інструмент для стимулювання навчального процесу та забезпечення активного взаємодії студентів із знаннями, що сприяє здобуттю якісної вищої освіти.

#### Список використаних джерел

1. Беянінова Г.Г., Драз О.М., Ткачов В.М. & Чала Л.Е. (2021) Особливості досягнення Цілей сталого розвитку у профільних закладах вищої освіти на прикладі Харківського національного університету радіоелектроніки. *Proceedings I International Scientific and Theoretical Conference European Scientific Platform*, (3), 29 – 31.

2. Shlenova, M. (2021). Gamification as a tool for increasing the learning efficiency of future librarians. *Visnyk of Kharkiv State Academy of Culture*. 53-58. DOI: 10.31516/2410-5333.059.05.

3. Walcutt, J.J. & Schatz, S. (Eds.) (2019). *Modernizing Learning: Building the Future Learning Ecosystem*. Washington, DC: Government Publishing Office. License: Creative Commons Attribution CC BY 4.0 IGO

4. Głowacki, Jakub & Kriukova, Yelizaveta & Avsheniuk, Nataliia. (2018). Gamification In Higher Education: Experience Of Poland And Ukraine. *Advanced Education*. 5. 105-110. DOI:10.20535/2410-8286.151143.