СВІТОВІ ОСВІТНІ ТРЕНДИ:
НАВЧАННЯ ВПРОДОВЖ ЖИТТЯ В ІНФОРМАЦІЙНОМУ СУСПІЛЬСТВІ



МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

НАЦІОНАЛЬНА АКАДЕМІЯ ПЕДАГОГІЧНИХ НАУК УКРАЇНИ

УКРАЇНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
імені МИХАЙЛА ДРАГОМАНОВА

НАВЧАЛЬНО-НАУКОВИЙ ІНСТИТУТ
ПЕРЕПІДГОТОВКИ ТА ПІДВИЩЕННЯ КВАЛІФІКАЦІЇ
УДУ імені МИХАЙЛА ДРАГОМАНОВА

СВІТОВІ ОСВІТНІ ТРЕНДИ:
НАВЧАННЯ ВПРОДОВЖ ЖИТТЯ В ІНФОРМАЦІЙНОМУ СУСПІЛЬСТВІ

МАТЕРІАЛИ

Міжнародної науково-практичної конференції
присвяченої *190*-річчю Університету
та *50*-річчю Інституту

20–21 червня 2024 року

Київ
Вид-во УДУ імені Михайла Драгоманова
2024

УДК 37.011:37.016-021.383]:005.745
С 24

За загальною редакцією професора **В. П. СЕРГІЄНКА**

Редакційна колегія:

В. П. Андрущенко	–	член-кореспондент НАН України, академік Національної академії педагогічних наук України, доктор філософських наук, професор;
Р. Г. Драпушко	–	проректор з науково-педагогічної роботи (адміністративно-господарська діяльність), кандидат філософських наук, доцент;
В. Г. Лавриненко	–	проректор з міжнародних зв'язків, кандидат історичних наук, професор;
Н. В. Марченко	–	кандидат педагогічних наук, доцент;
Шебень Володимир	–	кандидат педагогічних наук, професор (Пряшевський університет, Словаччина);
В. П. Сергієнко	–	доктор педагогічних наук, професор;
В. М. Слабко	–	доктор педагогічних наук, професор;
Г. М. Торбін	–	проректор з наукової роботи, доктор фізико-математичних наук, професор;
В. І. Федоришин	–	доктор педагогічних наук, професор;
Л. І. Гладка	–	кандидат фізико-математичних наук, доцент.

С 24 **Світові освітні тренди: навчання впродовж життя в інформаційному суспільстві :** збірник мат. Міжнародної науково-практичної конф., присвяченої 190-річчю Університету та 50-річчю Інституту. – Київ : Вид-во УДУ імені Михайла Драгоманова, 2024. – 278 с.

До збірника ввійшли матеріали учасників Міжнародної науково-практичної конференції "Світові освітні тренди: навчання впродовж життя в інформаційному суспільстві", у яких науковці розглядають актуальні питання теорії, методології та практики неперервної освіти в умовах соціальних та інформаційних змін.

Матеріали збірника можуть бути використані науковцями, практиками, здобувачами вищої освіти в галузі психології, педагогіки та дотичних до них наук.

УДК 37.011:37.016-021.383]:005.745
DOI: https://doi.org/10.31392/UDU-MKNino-2024

© Автори матеріалів, 2024
© Редакційна колегія, 2024
© Вид-во УДУ імені Михайла Драгоманова, 2024

6. Кудрявцева Т. О., Гиря М. П., Разумна А. Г. Удосконалення професійної компетентності викладача як умова забезпечення якості освітнього процесу. *Innovative Development: Synthesis of Scientific Approaches in Various Fields of Research.* XV International scientific and practical conference (March 20-22, 2024). Tallinn, Estonia. International Scientific Unity. 2024. P. 116–119.

УДК 37.091.33-027.22:796:004

Шпильовий Ю. В.,
кандидат педагогічних наук, доцент,
доцент кафедри інформаційних систем і технологій
Українського державного університету
імені Михайла Драгоманова,
м. Київ, Україна;
Бордюк А. О.
магістрант
спеціальності 015.39 Професійна освіта. Цифрові технології,
Український державний університет
імені Михайла Драгоманова,
м. Київ, Україна

ТЕХНОЛОГІЇ ВПРОВАДЖЕННЯ ГЕЙМІФІКАЦІЇ В ОСВІТНІЙ ПРОЦЕС

Сучасні соціальні реалії доводять, що цифрові технології та кліпова культура стає частиною нашого життя, і це, безперечно, позначитися на формуванні нового покоління – покоління мілініалів (Y), які сьогодні приходять до ЗВО здобувати вищу освіту. Ці молоді люди характеризуються досить низьким ступенем залучення та концентрації, тому навчання неможливо проводити у традиційній формі, необхідно застосовувати нові технології навчання. Сьогодні система освіти інкорпорує такі методи, як навчання упродовж життя (life – long – learning (LLL), дистанційне навчання, навчання з використанням електронних засобів (e – learning) та ін [1]. Активно впроваджуються ігрові освітні технології, які мають безперечні переваги та перспективи застосування у процесі навчання, відповідають запитам сучасного студента, надають можливість враховувати його індивідуальні характеристики, застосувати аналітичні та креативні навички. Важливо, що ці технології можуть бути використані для роботи як в аудиторному так і онлайн-форматы, що дає нам синтез реального і віртуального світу та створює нову модель комунікації – Phygital (Фіджитал). Поняття Phygital складається з двох компонентів physics і digital. Фіджитал-технології змінюють сутність простору, інтегруючи цифрове у фізичне, та визначають нові комунікації та взаємодії між студентами, у тому числі ігрові.

Гейміфікація органічно проростає в процес освіти не тільки і не стільки через трансформацію соціально-психологічного портрета учня. Існують об’єктивні причини проникнення гейм-методів. Значне збільшення продажів комп’ютерних ігор дозволяє зробити висновок, що дорослі люди теж проводять своє дозвілля в ігровому світі і

потім, починаючи активну економічну діяльність, що поширюють у реальному житті, зокрема у навчанні, ігрову ритуалізацію.

Під гейміфікацією (від англ. gamification, геймізація) ми розумітимемо використання ігрових принципів у програмних інструментах для процесів неігрового характеру з метою мотивації та залучення цільової аудиторії, підвищення її зацікавленості та інтенсифікації вирішення актуальних завдань.

Гейміфікація стає окремою наукою, яка спирається на скрупульозні дослідження, має свою структуру та теоретичну базу, що дозволяє їй, у свою чергу, стати основою різних додатків. Теорія гейміфікації заснована на постулаті – індивідууми набагато охотніше діють за бажанням, ніж з примусу. Водночас у кожної людини існує певний комплекс мотиваторів [2].

Розглянемо одну із таких систем – «Окталіз» [1]. Це комплексна система мотивації, запропонована Ю-Кай Чо, відомим фахівцем у галузі гейміфікації, є восьмикутною конструкцією – за кількістю основних мотиваторів поведінкової моделі індивідуума.

Мотиватор «місія», яка починає працювати тоді, коли об'єкт вважає себе «обраним» для здійснення певної дії.

Мотиватор «досягнення» визначає потребу у розвиткові, особистісному зростанні та лідерстві, отриманні необхідних навичок та знань.

Мотиватор «творчість», дає можливість розкрити творчий потенціал гравця, піднятися над буденністю.

Мотиватор «володіння» дає можливість реалізувати притаманне кожному почуття власності, а також здійснює потребу захистити та примножити її.

Мотиватор «соціальність» допомагає створити враження залученості до суспільних процесів, соціальної єдності, причетності до певної громадської групи.

Мотиватор «безпека» сприяє створенню сталого середовища, захищеного простору.

І нарешті, окремо стоїть мотиватор «сенсація», який не входить у восьмикутник «Окталізу» Ю-Кай Чоу, оскільки не є психологічним. Він базується на фізичних почуттях аудіальних, візуальних та кінестетичних.

Використання принципів «Окталізу» сприяє розумінню та актуалізації мотиваційних процесів, а також допомагає у їх проектуванні та оптимізації для найкращої відповідності стратегічним, тактичним цілям гейміфікації – змінити формулювання «повинен» на «хочу». На цих принципах, що дозволяють здійснювати просування на цільові ринки, побудовано системи, що використовуються у відомих корпораціях, таких як Volkswagen AG, Huawei, Google, LEGO.

Проростання гейм-методик у різні сфери активізується завдяки експансії гаджетів та пенетрації соціальних мереж [3]. Дифузія сучасних технологій позначилася і на освітньому процесі, зокрема у вигляді цифровізації та гейміфікації, взаємозв'язок яких із актуальними технологічними пропозиціями часто дає дуже вражаючі синергетичні результати та іноді навіть змінює весь перебіг навчання.

Повертаючись до системи «Окталіз», зазначимо, що мотивація освіти дуже важлива. Гейміфікація визначає цю мотивацію, використовуючи в освітньому процесі елементи гри, які затягують і залучають, тому студент-міленіал сам хоче більш тривалий час перебувати у стані навчання. Дана методика дозволяє зосередити увагу на потребах учнів, таких як отримання нагород, лідерство в конкурентному середовищі, досягнення бажаних статусів.

Подібна практика спостерігалася постійно існування інституту освіти. Перші прояви гейміфікації відмічені ще на початку XVIII століття, у 1737 році – тоді студенти, наприклад, Українського державного університету імені Михайла Драгоманова могли одержати певну кількість балів за виконання виданих завдань.

На початку 2000-х кредитно-трансферна система активно впроваджується в освітній процес. Більшість російських вишів використовували її для оцінки знань студентів, а також при формуванні рейтингів професорсько-викладацького складу (для цього оцінювалися комплексні комунікаційні навички викладача, цілісність, наповненість комплекту пропонованих матеріалів, адекватність його подачі). Трохи пізніше вводяться в дію такі методики, як кейс-аналіз, або case-study. Кейс є постановкою проблеми, що склалася в реальній професійно орієнтованій ситуації. Студентам пропонується розробити свій алгоритм усунення цієї проблеми, описати шляхи вирішення поставлених завдань, інструменти та можливі наслідки. Практика case-study (конкретних ситуацій) допомагає навчитися вислуховувати, враховувати та використовувати різні точки зору, аргументувати свою позицію, працювати в команді, використовувати метод мозкового штурму та компілювати раціональне вирішення виставленого завдання.

Водночас великою популярністю користується така форма навчання, як ділова гра. Її форми вельми різноманітні – це може бути прес-конференція, презентація, інтерв'ю, дебати та ін. бали). Ці дві методики залишаються актуальними до сьогодні.

Гейміфікація в освіті формує нову модель поведінки студентів в інтерактивному середовищі, а також змінює ставлення до навчання. У цьому середовищі неможливо обмежитися простим заучуванням матеріалу, необхідно розуміти його, щоб прийняти виклик та обмінюватися знаннями всередині гейміфікованих систем.

Розглянемо конкретно, як можна задовольнити ігровими методами три основні психологічні вимоги, що постулюються в рамках теорії самовизначення особистості, такі як автономія, взаємозв'язок, компетентність.

Теорія самовизначення давно та успішно використовується в іграх. Її основна мета полягає у тому, що охоплення вищеперерахованих потреб необхідне створення власної комплексної системи мотивацій, і це, своєю чергою, забезпечує плідне навчання.

Потреба в автономії може бути задоволена за допомогою вибору ролі (аватара), залучення до гри та, як наслідок, почуття релевантності.

Взаємозв'язок грає істотну роль процесі особистісного самовизначення, причому у цьому контексті однаково важливі як співробітництво, і конкуренція. Конкуренція необхідна на формування активностей учнів, конструювання нових компетентнісних моделей, розширення залученості, посилення мотивації. Співпраця – це насамперед робота в команді в межах змагання з конкурентами, воно завжди сприяє появі ефекту синергії, вдосконаленню навичок і в результаті – успішному вирішенню важких завдань, що призводить до усвідомлення власної компетентності, яка дозволить студенту стати грамотним спеціалістом, якісно виконувати свої обов'язки та приймати обґрунтовані та кваліфіковані рішення.

Не можна недооцінювати можливості ігрового дизайну, які запускають різноманітні варіанти зворотного зв'язку, які надаються учням. Ці варіанти є потужними факторами, що сприяють самовизначенню та позитивно впливають на результати навчання [5]. Крім того, взаємозв'язок між користувачами, що виникає одночасно з активізацією соціальних плат форм, визначає тенденцію

взаємопроникнення соціуму та гейміфікації у процесі електронного навчання. Тут можна навести приклад російську соціальну мережу «ВКонтакте», яка пропонує відкритий інтерфейс прикладного програмування (API). Він допомагає побудувати освітні онлайн-курси, не виходячи із соціальної мережі, і передбачає використання варіативних поєднань різноманітних гейм-динамік та механізмів.

На рис. 2 відзначені основні мінуси та плюси гейміфікації освіти, зупинимося на них докладніше. Гра сприяє різноманіттю та варіативності освітнього процесу, привносить до нього відчуття задоволення, що котирується у покоління міленіалів. Слід зазначити, що навчання в ігровій формі загалом краще мотивує учнів. Гейміфіковані методи дають змогу успішніше закріплювати навички, підвищувати рівень запам'ятовування, а також позитивно впливають на психічний стан індивідуума [6].

Класична звична гра непродуктивна в сенсі навчання, оскільки мета її виключно розважити людину, навчальна ж гра є комплексним процесом, який забезпечують ігрові механіки та сюжетна лінія. Вона не дає змоги отримати глибокі знання, але допоможе згадати, закріпити та перевірити вже засвоєну інформацію. Існує поняття «гейміфікований курс» – це веб-комплекс, що містить ігрові елементи та базові матеріали з певної дисципліни. Цей курс включає теоретичну інформацію, практичні завдання а також гейм-мотиватори (змагання зі штучним інтелектом або певною людиною, отримання бонусів, винагород). Ідеально, якщо подібні елементи знаходяться в автоматизованій системі управління (АСУ) навчальним процесом конкретного вузу, але серйозні, продумані, глибокі навчальні ігри сьогодні недоступні для університетів, як наслідок – зупиняється гейміфікація освіти. Необхідно забезпечувати інвестиції у створення та просування освітніх ігор. Багато індустріальних гігантів (наприклад, NASA, Google, Microsoft), орієнтуючись на майбутнє, вже використовують у своїй діяльності ігрові технології. NASA та Microsoft сконструювали навчальний комплекс із восьми уроків для молоді, який докладно пояснює, як вирішуються на практиці у роботі Між народної космічної станції на орбіті технічні, фізичні, загальнобіологічні питання.

Важливо й те, що в рамках гейміфікації розвиваються та закріплюються цифрові компетенції та навички: базові навички інформаційно-комунікативних технологій, уміння використовувати офісні програми Microsoft Office, застосування хмарних сервісів для створення, перегляду, пошуку, фільтрації, організації, зберігання, отримання та аналізу даних, у тому числі с допомогою сервісів Genially, Kahoot, інформації та цифрового контенту; володіння навичками аналізу даних у програмі Statistica , обробки інформації та даних на основі використання інформаційних та комунікаційних технологій (ІКТ), підготовки звітів у цифровому форматі в системі програм «1С:Підприємство», що важливо для подальшого розвитку та вдосконалення студента як професіонала.

Але не можна не відзначити, що існує низка обмежень використання ігор у навчанні, що перешкоджає активному просуванню гейміфікації у російських вишах. Об'єктивні причини – монументальність і життєвий цикл знань, отриманих під час гри, який завжди оптимальні, розробка навчальних ігор – процедура дуже трудомістка, ще, вже створена гра вимагає постійної актуалізації. Мають місце нині й інші недоробки та проблеми застосування гейм-методик. Серед них: відсутність повноцінної комплексної матеріально-технічної бази (зокрема, дефіцит ліцензійного програмного забезпечення, каналів зворотного зв'язку та систем візуалізації),

недостатня закріплюваність навичок створення високопрофесійних навчальних ігор у професорсько-викладацького складу, обмеженість виділених засобів для навчання та підвищення кваліфікації розробників сценаріїв та механік, значні ресурсні витрати (тимчасові та трудові) на створення гри, її апробацію, а згодом – актуалізацію і оптимізацію до реалій, що змінилися. Певною перешкодою є те, що практично всі інтернет-платформи, що використовуються, є англомовними. Ці проблеми частково можна вирішити створенням стандартизованого набору ігор для дисципліни, затвердженого, наприклад, Міністерством освіти, він має бути у вільному доступі.

Суб'єктивні причини (особистісні, моральні) полягають у тому, що нездорова конкуренція, виникнення якої не виключено у грі, може перешкодити конструктивному та плідному процесу засвоєння знань, сприяти перенесенню акцентів з справжніх цілей навчання на негативні, другорядні, що формуються із зайвою азартою. актуально для покоління мільйонів), крім того, знання, отримані в грі, можуть виявитися поверховими та нестабільними.

Підбиваючи підсумки, зазначимо, що вплив гейміфікації на традиційну освіту дедалі відчутніший. Використання ігрових методик у вищій та додатковій освіті швидше за все підвищить загальний рівень підготовки студентів, оптимізувавши наступні показники: інтенсифікацію компетентнісних запитів, уникнення формалізації освіти, адаптацію студентів в умовах невизначеності та підвищених ризиків, уміння приймати нестандартні та конструктивні рішення, вибудовування інноваційних комун інформаційному та фізичному просторі.

Але не можна забувати, що всі процеси асиміляції цього методу навчання повинні ретельно плануватися і персоніфікуватися [7]. Кожна конкретна схема повинна розроблятися фахівцями і спиратися на модель мотивації «Окталіз», що заслуговує на довіру.

Література:

1. Окталіз. Назва з екрану. [Електронний ресурс]. Вікіпедія. URL : https://uk.wikipedia.org
2. Chou, Yu-Kai *(14 квітня 2015). Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards (англ.). Createspace Independent Publishing Platform.*