

**Ігрофікація (гейміфікація) в системі освіти**

Самохвалов Д.А.<sup>1</sup>, *інженер-конструктор*; Зубань Ю.А.<sup>2</sup>, *доцент*  
ООО ІТЦ «Смартекс», г. Суми

<sup>2</sup> Сумської державної університет, г. Суми

Застосування гейміфікації (від англ. gamification) в освіті заключається в використанні підходів, характерних для комп'ютерних ігор в програмних інструментах для неігрових процесів з метою привертання і мотивації користувачів, підвищення їх залученості в рішення практичних завдань, [1] і дозволяє суттєво підвищити ефективність освіти в цілому.

Однак, методичні і технічні аспекти реалізації ігрових навчальних об'єктів є достатньо складними і трудомісткими. Створення доступного і ефективного технічного рішення, що реалізує потрібний методичний сценарій ігрового навчального об'єкта, є актуальною задачею для більшості сучасних освітніх систем.

Представлений авторами підхід передбачає використання існуючих ігрових платформ для програмної реалізації інтерактивних навчальних об'єктів. В межах проведеного дослідження на базі ігрової платформи Unity3D були розроблені ігрові навчальні об'єкти з використанням педагогічних сценаріїв віртуальних тренажерів дистанційних курсів СумГУ [2]. Такий підхід дозволяє об'єднати в одному ігровому навчальному об'єкті цілий комплекс тематично пов'язаних віртуальних інтерактивних завдань, розширює можливості методичних рішень, суттєво скорочує часові витрати на створення програмного продукту. Ігрова форма подачі завдань дозволяє додатково мотивувати студентів при роботі з навчальним об'єктом.

1. Karl M. Kapp, *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education* (San Francisco, CA: Pfeiffer: 2012).
2. М.П. Мазур, Ю.О. Зубань, В.О. Любчак, С.А. Іванець, *Інформаційне, методичне та організаційне забезпечення дистанційного навчання у вищих навчальних закладах України: монографія* (Суми: СумДУ: 2013).