УДК 378.147.227
Троян М.Ю., Домашенко М.Д.
Сумський державний університет

Гейміфікація в навчальному процесі в умовах пандемії

Для забезпечення якісної онлайн освіти під час пандемії, постає проблема залучення та утримання уваги студентів протягом онлайн занять, забезпечення засвоєння лекційного матеріалу, адже відомо, що під час прослуховування лекцій студенти сприймають близько 10% інформації, проте при використанні інтерактивних методів навчання цей відсоток зростає до 90%.

Гейміфікація є одним зі способів урізноманітнити навчальні матеріали, за рахунок використання у навчальній діяльності ігрових елементів або ігрової структури. Такий спосіб організації занять не обов'язково призводить до підвищення якості навчання, запам'ятовування, засвоєння матеріалу. Але однозначно підвищує зацікавленість студентів до процесу навчання, сприяє кращому їх залученню до заняття, підвищує увагу, зосереджує на матеріалі.

У практиці викладання навчальних предметів онлайн, увага зосереджувалась на досягненні наступних цілей:

- підвищення уважності та зацікавленості студентів до лекційного заняття шляхом проведенням в кінці лекцій онлайн ігор, що одночасно виконують функцію швидкої перевірки засвоєння лекційного матеріалу та носять розважальну мету;
- підвищення рівня проведення онлайн занять до офлайн навчання, створивши прецедент використання аудиторних економічних ігор (із використанням роздаткового матеріалу) в онлайн форматі.

В роботі використовуються готові сервіси для створення ігрових навчальних матеріалів [1]. Сервіси дозволяють створювати тести, опитувальники, вікторини та завдання інших форматів. Вони носять ігрову спрямованість через те, що мають приємний візуальний функціонал, звукові ефекти, що притаманні комп'ютерним іграм, підвищують залученість студентів по суті в навчальний процес через азарт, конкуренцію та урізноманітнення. Зазначені форми перевірки пропонується застосовувати в кінці лекційних занять, що додатково підвищує відвідуваність лекційних

занять та якість засвоєння лекційного матеріалу. Зручність застосованого функціоналу ще в тому, що перед початком гри студент реєструється в ній під власним ім'ям та викладач отримує окрім статистики проходження гри студентами (а значить дані про якість опанування матеріалу) ще і реєстрацію про відвідування заняття (що дозволяє не витрачати на це додатковий час). Для виконання цих ігрових завдань викладач відправляє в чат онлайн зустрічі лінк (чи код) на завдання, а студенти можуть проходити його з будь якого власного мобільного пристрою.

Окрім прямого використання зазначених сервісів для створення опитувальників, тестів, вікторин та інших ігор розроблено методику перенесення офлайн економічної гри, як форми проведення практичних занять, в онлайн режим роботи зі студентами.

Зокрема гра, що розроблена Mattias Lindgren, засновником Gapminder [2], що базується на ідеї by Paula Cooper (доступна за посиланням [3]). Гра в нашому випадку може бути спрямована на студентів, яким викладаються соціальні дисципліни міжнародного спрямування. Вправа може допомогти студентам подумати про різноманіття у світі сьогодні та кинути виклик упередженим уявленням про те, як виглядає сучасний світ. Вправу також можна використовувати для стимулювання інтересу до використання статистики для розуміння світу. Метою гри для студентів є розташувати картки різних країн відповідно до рівня розвитку країни. Більш конкретної інформації студентам не надається з метою стимулювання розробки ними свого власного способу групування країн (наприклад, вони можуть сортувати їх у дві групи, кілька груп або розташувати їх в один рядок). Після цього вони мають пояснити як вони розташували країни, що стало критерієм такого поділу. Чи відображає їх спосіб сортування країн те якими, на їх думку, є доходи країн, здоров'я, розвиток, у більш розмитому сенсі? Ясно, що одної правильної відповіді на це завдання не існує. Після цього проводиться групова дискусія із використанням функціоналу Gapminder [4].

Отже, мінливість сьогодення стимулює розробляти та впроваджувати нові інтерактивні методики навчання, які б могли зацікавлювати студентів, утримувати їх увагу, заохочували б до групової роботи і взаємодопомоги.

Список використаних джерел

1. Wordwall – [Електронний ресурс]. – Режим доступу до ресурсу: https://wordwall.net/ та
2. Quizizz – [Електронний ресурс]. – Режим доступу до ресурсу: https://quizizz.com/
3. Gapminder– [Електронний ресурс]. – Режим доступу до ресурсу:: https://www.gapminder.org/
4 Gapminder Card Game – [Електронний ресурс]. – Режим доступу до ресурсу:: https://www.gapminder.org/downloads/gapminder-card-game/
5. Gapminder – [Електронний ресурс]. – Режим доступу до ресурсу: https://www.gapminder.org/tools.