

СЕКЦІЯ 3

ІННОВАЦІЇ В НАВЧАННІ, ВИХОВАННІ ТА РОЗВИТКУ ЗДОБУВАЧІВ ОСВІТИ

Денис Абзалов

*курсант 2-го курсу факультету №3, рядовий поліції
Донецький державний університет внутрішніх справ*

Ольга Габорець

*доцент кафедри оперативно-розшукової діяльності та інформаційної безпеки,
факультету №3, доктор філософії, доцент
Донецький державний університет внутрішніх справ,
м.Кропивницький*

РОЛЬ ГЕЙМІФІКАЦІЇ У РОЗВИТКУ НАВИЧОК ЗДОБУВАЧІВ ОСВІТИ

Гейміфікація є новітньою методологією, яка передбачає інтеграцію ігрових елементів та технологій у неігрові сфери, зокрема освітню. В контексті навчального процесу, гейміфікація спрямована на підвищення мотивації здобувачів освіти, посилення їх залученості до навчання та створення ефективного і приємного навчального середовища. У сучасних освітніх підходах викладачі використовують гейміфікацію для досягнення навчальних результатів, надаючи студентам можливість відчувати задоволення від процесу навчання, яке набуває характеристик захопливої гри. Ця методика ґрунтується на психологічних принципах внутрішньої мотивації та самодетермінації, що стимулюють активну участь учнів у процесі пізнання.

Одним із ключових елементів гейміфікації є інтеграція таких компонентів, як таблиці лідерів, досягнення, рівні, прогрес та нагороди. Ці елементи слугують інструментами для формування позитивної змагальної атмосфери, посилення навчальної мотивації та підвищення ефективності засвоєння знань. Застосування гейміфікації можливо у різних форматах, включно з інтерактивними освітніми платформами, мобільними додатками, веб-ресурсами та соціальними мережами, що забезпечує гнучкість та інклюзивність підходу до освітніх потреб сучасного студента.

Вплив гейміфікації на розвиток навичок здобувачів освіти можна охарактеризувати через три основні напрями: реалізація мотиваційних рішень, психологія прийняття рішень та подальші поведінкові результати.

Реалізація мотиваційних рішень у рамках гейміфікації полягає у впровадженні стратегій, які сприяють активному залученню та взаємодії здобувачів освіти. До таких стратегій відносять використання систем винагород, відстеження прогресу, постановка завдань і викликів, а також соціальна взаємодія, яка стимулює командну роботу та здорову конкуренцію.

Психологія прийняття рішень базується на використанні принципів ігрової механіки, таких як внутрішня та зовнішня мотивація, система досягнень та винагород, а також соціальні фактори. Важливим аспектом тут є вплив на когнітивну сферу здобувачів освіти через відчуття контролю над процесом навчання, ефект невизначеності та стимули у вигляді соціального визнання.

Поведінкові результати гейміфікації включають значне підвищення рівня мотивації до вивчення складних тем, покращення когнітивних навичок, таких як стратегічне мислення, вирішення проблем, розвиток креативності та самостійного пошуку інформації. Окрім того, гейміфікація сприяє формуванню командної взаємодії та здорової конкуренції, що забезпечує створення позитивного емоційного фону під час навчання.

Важливу роль у гейміфікації відіграють також відеоігри, які здатні стимулювати центри задоволення у мозку, що призводить до виділення дофаміну – нейромедіатора, що відповідає за мотивацію та відчуття радості. Це пояснює популярність відеоігор серед студентів: за даними досліджень, близько 97% учнів регулярно грають у відеоігри, що надає їм можливість випробувати нові виклики та досягати успіхів. Викладачі, які використовують відеоігри в освітньому процесі, відзначають позитивний вплив на успішність студентів, особливо у контексті інтерактивних та ігрових елементів, що сприяють глибшому залученню до процесу пізнання.

Таким чином, гейміфікація в освіті є потужним інструментом для оптимізації навчального процесу та підвищення ефективності засвоєння знань. Вона не лише полегшує навчання складних тем, але й стимулює здобувачів освіти до самостійного та глибшого вивчення матеріалу, сприяючи розвитку когнітивних навичок та соціальної взаємодії. Гейміфікація виступає як каталізатор навчального процесу, трансформуючи освітній досвід на новий рівень інтерактивності та мотивації.