

Емоційний: стосується ефективних реакцій студентів щодо їхнього навчання. Наприклад, емоційно зацікавлений студент може повідомити, що його зацікавив їхній курс і що йому подобається вчитися.

Когнітивний: стосується психологічної інвестиції студентів у їхнє навчання.

Важливо відзначити, що залучення не завжди має бути позитивним, студент може бути негативно залученим, якщо він повідомляє про неприязнь або занепокоєння щодо свого навчання.

Для оцінки змішаного навчання в описаному вище аспекті використовуються анкети. Думки та досвід студентів часто мають пріоритет над думками та досвідом викладачів, і дослідники частіше використовують анкети, ніж інтерв'ю та фокус-групи. Однак серед різноманітності методів і систем оцінювання, які використовуються в літературі, немає жодного конкретного інструменту, який би вважався найефективнішим для оцінювання змішаного навчання. Тому подальшим дослідженням є пошук та обґрунтування інструменти та фреймворки оцінки якості змішаного навчання.

Список використаних джерел

1. Boelens R., Van Laer S., De Wever B., Elen J. Blended learning in adult education: towards a definition of blended learning. URL: <https://biblio.ugent.be/publication/6905076> (дата звернення: 14.03.2023).
2. Henseruk H. Digital transformation of the educational environment of the university / H. Henseruk, B. Buyak, V. Kravets [et al.]. E-learning: Innovative Educational Technologies, Tools and Methods for E-learning: Monograph. Katowice : STUDIO NOA, 2020. Vol. 12. P. 325–335.
3. Pombo L., Moreira A. Evaluation Framework for Blended Learning Courses: A puzzle piece for the Evaluation process. *Contemporary Educational Technology*, 2012. № 3(3), P. 201–211.

ГЕЙМІФІКАЦІЯ ЯК ОДНА ІЗ СТРАТЕГІЙ ОНЛАЙН НАВЧАННЯ

Генсерук Галина Романівна

кандидат педагогічних наук, доцент кафедри інформатики та методики її навчання,
Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка,
genseruk@tnpu.edu.ua

Тимчина Віктор Олегович

магістрант спеціальності 014.09 Середня освіта (Інформатика),
Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка,
tumchuna@fizmat.tnpu.edu.ua

Цифрова педагогіка спрямована на персоналізоване та адаптивне навчання у віртуальному контексті, тому повинні створюватись інноваційні середовища викладання та навчання [2]. З кожною великою зміною парадигми в технологіях змінюються й технології навчання. Сьогодні ми спостерігаємо еволюцію від комп'ютерного навчання (персональні комп'ютери) до Web навчання (інтернет) і мобільного навчання (смартфони та планшети), кожне з яких має свої унікальні можливості.

Однією зі стратегій навчання, що використовується в онлайн-навчанні, є гейміфікація, яка привернула великий інтерес протягом останніх десятиліть.

Гейміфікація — це метод, у якому різні ігрові стратегії та механізми використовуються в неігрових контекстах для сприяння залученню та мотивації користувачів [1]. Гейміфікація є стратегією, яка широко використовується для сприяння залученню та мотивації студентів під час процесу навчання. Ця методологія прагне залучити користувачів до інтерактивної системи, яка мотивує їх брати участь у процесі певної діяльності. Основна ідея полягає в тому, щоб взяти елементи з ігор і реалізувати їх у реальних ситуаціях, часто для мотивації певної поведінки, щоб підтримати та заохотити користувача до цільової поведінки, такої як участь у навчальній діяльності. Гейміфікація вважається інноваційною і може застосовуватися в різноманітних контекстах. Існують різні способи адаптації цього інструменту в освітньому середовищі. Однією з основних сфер, на яку може позитивно вплинути гейміфікація, є онлайн-навчання, де однією з його переваг є вирішення таких проблем, як відсутність мотивації студентів. В освітньому середовищі існують різні техніки, пов'язані з ігровим дизайном для покращення взаємодії зі студентами. Ці стратегії дозволяють розвивати навчальні, соціальні та когнітивні компетенції студентів. Гейміфікацію часто розглядають як дидактичну техніку, яка сприяє професійним навичкам студентів, покращує вивчення цифрового контенту, підвищує їх спільну діяльність та залученість до освітнього процесу [3]. Гейміфікація стимулює користувача до певних дій або поведінки. Існує багато досліджень на цю тему, однак важливим є дослідження впливу гейміфікації на мотивацію студентів. Серед основних ігрових елементів є бали, значки, таблиці лідерів, нагороди, визнання, рівні досягнень і відповідний зворотний зв'язок, які повинні бути стратегічно використані для досягнення запланованої інтерактивності та взаємодії з проблемою, вмістом і метою аудиторії.

Гейміфікація активізує студентів і викладачів залишатися на зв'язку один з одним. Однією з моделей, яка використовується для визначення рівня мотивації в освіті та технології, є модель Келлера ARCS (увага, релевантність, впевненість і задоволення). Ця модель фокусується на стимулюванні та підтримці мотивації студентів, тому необхідно, щоб кожна з категорій була присутня в мотиваційних стратегіях, які використовуються в процесі навчання.

В моделі ARCS визначені такі категорії:

- увага: зацікавлення студентів і стимуляція їх до навчання;
- актуальність: врахування особистих потреб або цілей студентів;
- впевненість: віра в досягнення успіху;
- задоволення: підкріплення досягнень внутрішніми або зовнішніми винагородами.

Ці характеристики змушують студентів розвивати почуття залученості та причетності до процесу навчання. Вони поділяються на три основні категорії: задоволення, інтерес і виклик. Для покращення залучення студентів дизайнери ігор у процесі розробки повинні забезпечити реалістичне середовище з інструментами, якими легко користуватися як для викладачів, так і для студентів. Крім того, викладання має бути більш орієнтованим на практику, де студент навчається практичними засобами.

Залучення студентів стало життєво важливим для досягнення кращої участі та результатів навчання у віртуальних середовищах без особистої взаємодії з викладачем. Для впровадження елементів гейміфікації в освітній процес, особливо під час дистанційного навчання, потрібна активна участь студентів і краща підготовка викладачів. Гейміфікація є простою у використанні та має на меті збільшити участь студентів в освітньому процесі з використанням онлайн-ресурсів. Перевага цієї стратегії може покращити навчання студентів, мотивацію та участь у онлайн-курсах.

Ефективність гейміфікації або серйозних ігор позитивно впливає як на мотивацію, так і на успішність студентів. Гейміфіковані системи навчання (тобто ті, що включають цілі, правила та прогресивні рівні) не тільки покращують результати навчання студентів, але також є ефективними в їх мотивації порівняно з неігровими системами навчання. Студенти в ігровій системі навчання відчують значно вищий рівень задоволення та мотивації порівняно з їхніми однолітками, які використовують неігрову систему. Таблиця лідерів і система рейтингу в гейміфікованому навчальному програмному забезпеченні мотивує студентів, надаючи форму стимулювання, схожу на азартну гру, яка є захоплюючою.

За результатами власного дослідження можемо стверджувати, що на студентів гейміфікація як підхід до навчання справила позитивне враження. Гейміфікація підвищила їхню мотивацію та інтерес до участі в заняттях. Гейміфіковані курси були більш мотивуючими і покращували залучення та участь студентів. З іншого боку, ми виявили, що включення цього підходу до вивчення курсу не вплинуло на рівень складності завдань, а розроблений контент за допомогою цієї стратегії став більш цінним і актуальним. Крім того, студенти зазначили, що вони не обов'язково зосереджувалися на бонусних заходах, демонструючи свою внутрішню мотивацію до навчання.

Список використаних джерел

1. Attali Y., Arieli-Attali M. Gamification in assessment: Do points affect test performance? *Comput. Educ.* 2015. № 83. P. 57–63.
2. Henseruk H. Digital transformation of the educational environment of the university / H. Henseruk, B. Buyak, V. Kravets [et al.]. *E-learning: Innovative Educational Technologies, Tools and Methods for E-learning: Monograph*. Katowice: STUDIO NOA, 2020. Vol. 12. P. 325–335.
3. Jurgelaitis M., Šeponienė L., Šeponis J., Drungilas V. Implementing gamification in a university-level UML modeling course: A case study. *Comput. Appl. Eng. Educ.* 2019. № 27. P. 332–343.