

ефективність залежить від системного впровадження в структуру навчальної програми. Це означає планування курсу як послідовності ігрових сюжетів із чіткими цілями, рівнями складності та критеріями досягнень. Наприклад, навчальна програма з алгебри для 8 класу може бути подана як «пригода в країні рівнянь», де кожна тема – це новий розділ квесту з відповідними викликами та завданнями.

Однак важливим є інклюзивний потенціал гейміфікації. Здобувачі освіти з різними освітніми потребами можуть бути залучені до навчального процесу через гнучкість ролей, способів участі, індивідуального темпу проходження завдань. Ігрові механіки дозволяють кожному відчути власну значущість у команді, адаптувати формат завдання до своїх можливостей. Це сприяє розвитку демократичного, інклюзивного середовища в освітньому процесі [2].

Таким чином, ефективність впровадження гейміфікації у навчальний процес значною мірою зумовлюється якісною методичною підготовкою вчителя, обґрунтованим вибором цифрових інструментів та дотриманням оптимального співвідношення між ігровими елементами та навчальними цілями. За умови методично виваженого підходу гейміфікація сприяє розширенню дидактичних можливостей, забезпечує емоційно позитивне сприйняття навчального матеріалу та підвищує ефективність опанування математики в умовах середньої школи.

Список використаних джерел

1. Биков В. Ю. Гейміфікація навчання в умовах цифрової трансформації освіти, 2019. Київ : ШОО.
2. Чаплінська І. М. Інклюзивний потенціал гейміфікованих освітніх середовищ. *Освітній простір України*, 2021. № 2.
3. Karabin O. Y. Gamification in the educational process as a means of development of younger students. *Pedagogy of creative personality formation in higher and secondary schools*, 2019. P. 67.

ІНТЕГРАЦІЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ В ОСВІТНІЙ ПРОЦЕС ЗАКЛАДІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ

Скасків Ганна Михайлівна

асистент кафедри інформатики та методики її навчання,
здобувач третього ((освітньо-наукового)) рівня вищої освіти спеціальності 011 Освітні,
педагогічні науки,
Тернопільський національний педагогічний університету імені Володимира Гнатюка,
skaskivg@tnpu.edu.ua

Ігрові технології набули широкого розповсюдження в різних сферах життя, включаючи освіту. У закладах вищої освіти вони виступають як засіб активізації навчального процесу, розвитку критичного мислення, та залучення студентів у освітній контекст. Їх використання сприяє інтеграції сучасних цифрових рішень в освіту, що робить її більш актуальною для покоління, яке формується та розвивається в діджиталізованому освітньому просторі.

Сучасні дослідження показують, що ігрові технології можуть значно підвищити ефективність навчання завдяки стимуляції емоційної залученості, підтримці мотивації та інтерактивності [1; 2]. Однак, поряд із цим, виникає низка проблем: відсутність належної підготовки викладачів до роботи з ігровими платформами, необхідність розробки якісних інтерактивних матеріалів та адаптація ігор до навчального контексту.

Працюючи над розв'язанням зазначених проблем, викладачі кафедри інформатики та методики її навчання Тернопільського національного педагогічного університету імені Володимира Гнатюка активно впроваджують ігрові технології у підготовку майбутніх учителів [3].

Набутий практичний досвід з використання ігрових технологій та елементів ігрофікації під час проведення занять зі студентами дає підстави виокремити такі чинники впливу ігрофікації на організацію освітнього процесу.

Інтерактивність: ігрові технології дозволяють створювати середовище, в якому студент активно взаємодіє з матеріалом.

Стимулювання творчості: використання ігор сприяє розвитку нестандартного мислення та творчих навичок.

Можливість адаптації: ігрові рішення можуть бути налаштовані для вирішення конкретних освітніх проблем.

Такий підхід до організації та проведення занять дає можливість покращити ефективність освітнього процесу майбутніх учителів, трансформувати його та адаптувати до мінливих умов сучасного цифрового суспільства. Результати трансформації в освітньому процесі ТНПУ відображено на рис. 1.

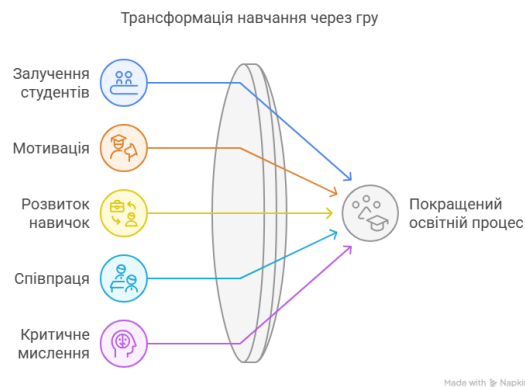


Рис. 1. Вплив ігрових технологій на освітній процес у ТНПУ

Таким чином, інтеграція ігрових технологій в освітній процес не тільки сприяє підвищенню мотивації у студентів, робить його більш цікавим та багатокомпонентним, а й допомагає майбутнім учителям формувати та розвивати критичне мислення, навички командної роботи, критичного оцінювання навчальних ресурсів, їх аналізу та синтезу. Окрім того, ігровий підхід допомагає адаптувати навчальне середовище під індивідуальні потреби студентів, впливає на гнучкість навчання.

Варто зазначити, що для успішної інтеграції ігрових технологій в освітній процес закладів вищої освіти треба враховувати не тільки переваги, а загрози, які вони можуть нести для формування компетентного фахівця. Зокрема, можна виділити такі недоліки:

- відволікання від навчальної мети: ігри можуть займати багато часу, і студенти можуть відволікатися на розвагу, забуваючи про основну навчальну мету. Це може вплинути на продуктивність і результативність;
- залежність від технологій: використання ігрових платформ робить процес навчання залежним від технічного забезпечення. Проблеми з інтернетом чи пристроями можуть обмежувати доступність ігор;
- складність впровадження: викладачам потрібно багато часу, щоб адаптувати навчальний матеріал під ігрові технології, створити чи знайти відповідні ігри. Це вимагає спеціальних навичок і ресурсів;
- рівень знань та сприйняття студентів: не всі студенти можуть однаково добре сприймати ігрові технології через різні навчальні стилі, рівень технічної підготовки або навіть особисті уподобання;
- фінансові витрати: впровадження якісних ігрових рішень може потребувати значних фінансових вкладень на придбання програмного забезпечення, ліцензій або обладнання;
- ризик поверхневих знань: хоча ігрові технології можуть спрощувати подачу інформації, це іноді може призводити до поверхового розуміння теми замість глибокого аналізу.

У майбутньому ігрові технології можуть стати невід’ємною частиною навчального процесу в закладах вищої освіти. Впровадження ігрових технологій у підготовку майбутніх учителів потребує інтеграції теорії, практики та інновацій. Їх інтеграція сприятиме створенню освітнього середовища, яке є одночасно ефективним і привабливим для студентів. Створення належних педагогічних умов у закладах вищої освіти дозволить забезпечити якісну підготовку студентів, а також стимулюватиме їхню творчість та професійний розвиток.

Список використаних джерел

1. Карабін О. Й. Гейміфікація в освітньому процесі як засіб розвитку молодших школярів. *Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах* : збірник наукових праць. Запоріжжя, 2019. № 67. Т. 1. С. 44–47.
2. Макаревич О. Гейміфікація як невід’ємний чинник підвищення ефективності елементів дистанційного навчання: наукова стаття. *Молодий вчений*, 2015. № 2(17). С. 279–282.
3. Скасків Г. М. Впровадження технологій гейміфікації в освітній процес ЗВО. *Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова*. Педагогічні науки : реалії та перспективи. Серія 5. Київ : Гельветика, 2021. Вип. 83. С. 156–161.