

*Кривонос М.П., асистент
Козлов К.О., здобувач першого
(бакалаврського) рівня вищої освіти
Житомирський державний
університет імені Івана Франка,
Житомир*

ВИКОРИСТАННЯ ГЕЙМІФІКАЦІЇ НА УРОКАХ ІНФОРМАТИКИ

Сучасна освіта вимагає інноваційних методів, здатних підвищити мотивацію та ефективність навчання учнів. У сучасному цифровому середовищі діти більше захоплюються гаджетами, ніж традиційними підручниками, що робить класичні методи викладання менш привабливими для них. Традиційні методи викладання інформатики, такі як лекції, пояснення теоретичного матеріалу, часто виявляються недостатньо привабливими для сучасних учнів, які звикли до інтерактивних завдань та контенту, цифрових технологій і динамічного отримання інформації. Тому інтеграція ігрових методик у викладання інформатики сприяє підвищенню інтересу учнів і робить навчання більш динамічним та захопливим. **Оскільки сучасне покоління захоплюється комп'ютерними іграми, то гейміфікація дозволяє додати до освітнього процесу елементи новизни та зацікавити учнів.**

Гейміфікація – це використання ігрових елементів і механік в неігрових контекстах, зокрема в освіті. Основна мета гейміфікації в освіті полягає в тому, щоб зробити освітній процес більш цікавим і захопливим, використовуючи принципи, які мотивують дітей у відеоіграх. Це допомагає перетворити навчання із пасивного сприйняття інформації на активну взаємодію, що сприяє кращому засвоєнню знань.

Наведемо приклади використання гейміфікації при вивченні інформатики:

– Code Combat (онлайн-платформа, яка вчить програмуванню через рольову гру, де учні пишуть код на Python/JavaScript, щоб проходити рівні та боротися з ворогами, розвиваючи при цьому алгоритмічне мислення та логіку);

- Scratch (візуальне середовище програмування для створення анімацій, ігор та інтерактивних історій, де учні вже молодшого шкільного віку освоюють основи кодування у веселій, творчій формі);
- Codename (онлайн-платформа для навчання програмуванню через розв'язання завдань у формі захопливих ігор);
- Kahoot! (інтерактивна вікторина, яка допомагає перевірити знання учнів у форматі гри).

Отож, аналіз гейміфікованих і традиційних підходів до навчання інформатики підтвердив, що використання ігрових методів сприяє підвищенню мотивації, залученості та ефективності засвоєння матеріалу учнями; сприяє розвитку інтерактивності, логічного мислення, стимулюванню самостійного навчання.

При цьому важливо враховувати, що не всі ігрові методи є однаково ефективними. Надмірне використання гейміфікації або неправильне впровадження її елементів в освітній процес може призвести до відволікання учнів від основних освітніх цілей. Тому при розробці гейміфікованих курсів необхідно дотримуватися балансу між ігровими та освітніми цілями.

Зазначимо, що в подальшому цікавими будуть дослідження гейміфікації в освітньому процесі. Зокрема, довгостроковий вплив гейміфікації; індивідуалізація навчання через гейміфікацію, тобто розробка персоналізованих гейміфікованих середовищ, які враховують рівень підготовки, стиль навчання та інтереси кожного учня; застосування штучного інтелекту у гейміфікованому навчанні; вплив гейміфікації на розвиток соціальних навичок; роль гейміфікації в оцінюванні знань.

Таким чином, можна зробити висновок, що ігрові методи навчання, зокрема гейміфікація, є ефективним інструментом для вдосконалення викладання інформатики. Проте їх застосування має бути обґрунтованим, адаптованим до вікових особливостей учнів і спрямованим на досягнення конкретних освітніх цілей. Поєднання традиційних методів із сучасними ігровими підходами дозволяє створити оптимальне освітнє середовище, яке сприятиме не лише кращому засвоєнню матеріалу, а й формуванню стійкої мотивації до навчання.

Список використаних джерел

1. Гребенюк О. П., Гребенюк О. О. Аналіз досвіду впровадження гейміфікації в освітній процес. Київ: Інститут інформаційних технологій і засобів навчання НАПН України, 2021. 32 с.
2. Приходькіна, Н. О. Гейміфікація як ефективна технологія розвитку медіаграмотності учнів: досвід США. Збірник наукових праць «Педагогічні науки». 2020. № 92. С. 84-90. URL: <https://ps.journal.kspu.edu/index.php/ps/article/view/4352> (дата звернення: 03.03.2025).