

ОГЛЯД СУЧАСНИХ ІГРОВИХ МЕТОДІВ НАВЧАННЯ ТА ВПЛИВ НА НАВЧАЛЬНИЙ ПРОЦЕС

Клименчук А.

здобувач першого (бакалаврського) рівня вищої освіти
спеціальності 014 Середня освіта (Інформатика)

Мінгальова Ю.

асистент кафедри комп'ютерних наук та інформаційних технологій
Житомирський державний університет імені Івана Франка

У сучасному освітньому середовищі, яке постійно змінюється під впливом нових технологій, ігрові методи навчання набирають все більшої популярності. Вони пропонують інноваційний підхід до засвоєння знань, заохочуючи учнів до активної участі у навчальному процесі. Гра стає не просто способом розваги, а важливим інструментом, що сприяє розвитку критичного мислення, креативності та соціальних навичок.

Інтерактивні ігри. Вони можуть бути комп'ютерними або настільними та зазвичай містять елементи змагання, які стимулюють учнів до активної залученості. Вплив на навчальний процес: залучення уваги (здатні зацікавити здобувачів, що підвищує їхню увагу до навчального матеріалу); розвиток навичок (здобувачі розвивають критичне мислення, стратегічне планування та командну роботу); зворотний зв'язок (можливість надавати миттєвий зворотний зв'язок допомагає учням усвідомлювати свої помилки та коригувати їх).

Гейміфікація — це процес впровадження ігрових елементів у навчальний процес, таких як бали, нагороди, рівні досягнень. Вплив на навчальний процес: мотивація (гейміфікація підвищує мотивацію здобувачі, адже вони отримують винагороди за досягнення); залучення (здобувачі стають більш активними учасниками навчання, оскільки ігрові елементи роблять процес більш захоплюючим); конкуренція та співпраця (гейміфікація може стимулювати

здорову конкуренцію між здобувачами, а також спільну роботу над досягненням цілей) [2].

Віртуальні та доповнені реальності. Використання технологій віртуальної (VR) та доповненої реальності (AR) в навчанні дозволяє створювати інтерактивні навчальні середовища, в яких здобувачі можуть взаємодіяти із 3D-моделями та віртуальними об'єктами. Вплив на навчальний процес: поглиблене сприйняття (здобувачі можуть досліджувати складні концепції у візуально доступному форматі, що покращує розуміння матеріалу); занурення в контекст (віртуальні екскурсії або симуляції історичних подій дозволяють здобувачам зануритися в контекст, роблячи навчання більш реалістичним); інтерактивність (технології AR і VR дозволяють здобувачам активно взаємодіяти з матеріалом, що підвищує їхню зацікавленість і мотивацію) [1].

Ігри на основі проєктів. Цей метод об'єднує елементи гри з навчальними проєктами, де здобувачі працюють над створенням продукту або вирішенням проблеми. Вплив на навчальний процес: розвиток критичного мислення (здобувачі навчаються аналізувати ситуацію, досліджувати різні підходи та приймати рішення, що сприяє розвитку критичного мислення); практичні навички (проєктна діяльність дозволяє здобувачам здобувати практичні навички в плануванні, організації та реалізації ідей); співпраця (здобувачі працюють у командах, що розвиває їхні комунікативні навички та вміння працювати в групі) [3].

Впровадження ігрових елементів у навчання також знижує стрес і підвищує впевненість здобувачів у власних силах. Отже, для педагогів важливо використовувати доступні інструменти та ресурси, адаптуючи їх до потреб своїх учнів. У результаті, ігрові методи можуть стати потужним засобом у досягненні освітніх цілей, формуючи активних, зацікавлених та успішних здобувачів.

Список використаних джерел

1. Кривонос М. П., Мінгальова Ю. І. Використання віртуальної (VR) і додаткової (AR) реальностей у сучасній освіті. *Modern Approaches to Problem Solving in Science and Technology : II International scientific and practical conference*. November 15-17, 2023. Warsaw, 2023. С. 305-310.
2. Кривонос О. М., Горобець С. М., Кривонос М. П., Нехаєнко К. О. Використання стратегій гейміфікації для мотивації школярів до вивчення інформатики. *Вісник Житомирського державного університету імені Івана Франка. Педагогічні науки*. 2023. Вип. 4 (115). С. 65-74.
3. Мінгальова Ю. І. Принципи використання гнучкого управління проектами scrum в науково-дослідній роботі студентів. *Інноваційна педагогіка*. 2018. Вип. 7. Том 2. С. 79-82.