**Гейміфікація в закладах вищої освіти як тренд навчання**

**Мендела І.Я.**

кандидат економічних наук, доцент,

доцент кафедри готельно-ресторанної та курортної справи

факультету туризму

Прикарпатського національного університету ім. В. Стефаника

Зміни в системі сучасної освіти – це безперервний процес, який неможливо зупинити. Сучасні педагоги в закладах вищої освіти сьогодні змушені в своїй роботі використовувати нові методи навчання для студентів, постійно оновлювати інформацію. Необхідно з усією уважністю підходити до навчання молодого покоління. У навчальному процесі треба використовувати предмети, які необхідні для розуміння спеціальності. Сучасний студент вимагає індивідуального підходу і йому потрібно надати таку можливість.

До основних принципів, що стосуються навчального процесу в університеті, можна віднести наступні:

* Гнучкість;
* Адаптивність;
* Креативність;
* Динамічність;
* Ітеративність;
* Відкритість.

Такі принципи стосуються як викладачів, так і студентів. Це підвищує ефективність надання освітніх послуг у навчальних закладах, з одного боку, робить студента активним учасником освітнього процесу, з другого.

Чим складніший предмет в університеті, тим нижча мотивація його вивчати. Необхідно залучати його до вивчення обовʼязкових дисциплін та сприяти зацікавленню вибірковими дисциплінами в університеті.

Найкраще, що до вподоби сучасним студентам, такий засіб підвищення ефективності навчання, як гейміфікація. Ігри – надзвичайно унікальне явище. Вони не просто мотивують грати, але й тривалий час підтримують цю мотивацію. Гейміфікація – це використання ігрових елементів як системи мотивування до навчального процесу, у той час як game-based learning – це навчання, яке повністю засноване на грі, в якій закладені певні мета, завдання та результати [3].

Психолохи зазначають щодо важливості гри в навчанні та розвитку розумових здібностей. Під час геміфікації студент краще засвоює будь-яку інформацію, бо його увага більше зосереджена не на самому процесі, а на грі. Ця гра дає можливість отримати результат, але потрібно підготуватися не до предмету, а до гри. В цьому і полягає велика різниця для студента. Ігри ж не тільки надають миттєвий зв’язок, але й дарують можливість зіграти ще раз, щоб виправити попередні помилки [2]. Розглянемо і інші переваги гейміфікації в освітньому процесі:

* підвищена активізація гравців. Всі учасники максимально зосереджені на грі в емоційному та розумовому плані;
* багатофункціональність. В грі легко пояснити складні незрозумілі терміни чи поняття, навчити чомусь новому;
* додаткова мотивація. Гра мотивує проявляти ініціативу, наполегливість та цілеспрямованість;
* проста передача та засвоєння інформації. Студент стає учасником гри добровільно;
* невизначеність. Ніхто не захоче грати, якщо знатиме весь сценарій, якщо знатиме, хто виграє;
* емоційність. Студенти в процесі гри відчувають безліч емоцій, бо кожен хоче відгадати завдання і виграти;
* проста і цікава форма. На противагу навчальному процесу, грі не властива дисципліна, студенти самі зацікавлені в її підтриманні;
* прогрес. Необхідно показувати в процесі гри прогрес кожного студента, це стимулюватиме рухатись до кращого результату або зберігати стабільний;
* винагорода. В кожній грі є переможець. Студенти грають, щоб отримати бал. Вони розуміють цінність своєї перемоги.

Великими перевагами ігрових технологій є їх інтерактивність, творча реалізація та застосування різного спектру здобутих теоретичних знань в ігровій формі [1, с.151].

Якщо подавати складну інформацію в розважальній формі, то це принесе успіх. Студенти легко засвоюють знання і розвивають навики в грі. Так, вона має складніший формат для того, щоб зацікавити їх. Тому необхідно врахувати такі моменти: наочність, самостійність, логіка.

Проте існують обмеження щодо гейміфікації в навчальному процесі:

* не варто організовувати гру в процесі опитування, якщо студенти не засвоїли тему;
* не варто застосовувати елементи гейміфікації під час заліково-екзаменаційної сесії;
* слід звернути увагу на студентів, які просто грають гру, не знаючи предмету зовсім, вимагаючи винагороди.

Отже, гейміфікація є одним із сучасних інструментів подання інформації студентам у вищих навчальних закладах. Також ігри можна використовувати під час опитування здобувачів вищої освіти. Як показують результати, це покращує ефективність проведення занять та засвоєння матеріалу студентами, особливо важких предметів.

**Література:**

1. Огнєв В. А., Чухно І.А. Ігрові технології як сучасний інструмент навчання в закладах вищої освіти. *Студентоцентрований навчальний процес, як запорука забезпечення якості вищої медичної освіти* : LIII навчально-методична конференція ХНМУ, Харків, 29 січня 2020 р. Міністерство охорони здоров'я України, Харківський національний медичний університет. Харків : ХНМУ, 2020. Вип. 10. С. 150–153.

2. Як ігри змінюють освіту. URL: http://blog.ed-era.com/igry/ (дата звернення 25.12.2021).

3.

<Як навчання на основі ігор розвиває навички 21-го століття. URL: https://nus.org.ua/view/yak-navchannya-na-osnovi-igor-rozvyva-navychky-21-go-stolittya/ (дата звернення 25.12.2021).>