2022

# ОСВІТНІ СИСТЕМИ: РЕТРОСПЕКТИВА, ІННОВАТИКА

## (до 100-річчя Всеукраїнського науково-педагогічного журналу «Рідна школа»)

**Національний педагогічний університет імені М.П. Драгоманова**
01.01.2022

**Міністерство освіти і науки України**
**Національний педагогічний університет імені М.П. Драгоманова**
**Всеукраїнський науково-педагогічний журнал «Рідна школа»**
**Педагогічний факультет НПУ імені М.П. Драгоманова**
**Кафедра педагогіки**

# ОСВІТНІ СИСТЕМИ: РЕТРОСПЕКТИВА, ІННОВАТИКА

**(до 100-річчя Всеукраїнського науково-педагогічного журналу «Рідна школа»)**

**Київ - 2022**

**ОСВІТНІ СИСТЕМИ: РЕТРОСПЕКТИВА, ІННОВАТИКА** (до 100-річчя Всеукраїнського науково-педагогічного журналу «Рідна школа»). Електонний збірник матеріалів наукового онлайн-семінару /за ред. д. пед. н., проф. Дем′яненко Н. М. Київ : ВЦ НПУ імені М. П. Драгоманова, 2022. 150 с.

**EDUCATIONAL SYSTEMS: RETROSPECTIVE, INNOVATION** (to the 100-th anniversary of the All-Ukrainian scientific and pedagogical journal «Native School»). Electronic collection of materials of the scientific on-line seminar /ed. d. ped. n., prof. Demyanenko N. M. Kyiv: VTs NPU imeni M. P. Dragomanova, 2022. 150 p.

В електонний збірник матеріалів наукового онлайн-семінару «ОСВІТНІ СИСТЕМИ: РЕТРОСПЕКТИВА, ІННОВАТИКА» (до 100-річчя Всеукраїнського науково-педагогічного журналу «Рідна школа») ввійшли тези доповідей учених, науково-педагогічних працівників, молодих науковців з актуальних проблем входження України до європейського освітнього простору.

Трансформації освітньо-наукового простору вищої школи у викликах сьогодення, концептуалізація ідеї педагогічної україністики, історія педагогіки як методологія сучасного педагогічного знання, традиції і перспективи освітніх систем середньої і вищої школи, дидактичні методики в історичному й сучасному реформаційному контекстах, інноватизація освітніх ретротехнологій та новації сучасного освітнього простору, персоніфікований досвід в українських і світових освітніх практиках це далеко не повний спектр проблем і питань, до висвітлення та розв’язання яких звертаються автори наукового збірника.

Для фахівців-освітян, науковців, дослідників психолого-педагогічних і управлінських проблем розвитку вищої освіти в Україні та у міжнародному освітньо-науковому просторі.

**Іванова Любов Анатоліївна,**
кандидат педагогічних наук,
доцент кафедри педагогіки,
Національний педагогічний
університет імені М. П. Драгоманова, м. Київ
lubavaivanova1@gmail.com

# ГЕЙМІФІКАЦІЯ ЯК ІННОВАЦІЙНИЙ ІНСТРУМЕНТ ПІДВИЩЕННЯ ЕФЕКТИВНОСТІ НАВЧАННЯ СТУДЕНТІВ

Проблема пошуку та впровадження інноваційних механізмів в освітній процес з метою підвищення ефективності навчання студентів вивела нас на використання методу гейміфікації.

Аналіз дефініцій поняття “гейміфікація” ( Кевін Вербах, Гейб Зікерманн, Карл Капп та ін.) дає можливість узагальнити сутність методу і визначити найголовніше: гейміфікація — використання ігрових елементів у неігрових процесах з метою підвищення мотивації до навчання, вирішення проблемних ситуацій, навчання студентів умінню мислити креативно.

Практика впровадження гейміфікації в навчальний процес майбутніх педагогів-організаторів культурно-дозвіллєвої діяльності в Національному педагогічному університеті імені М. П. Драгоманова (освітня програма “Педагогіка дозвілля. Івент-освіта”) крім вже традиційних для нас (інтерактивна лекція, тренінг, вебінар тощо), включає такі форми: івент-майстерня, воршоп, івентор-клас.

Важливим кроком розширення майбутнього професійного поля для студентів стала екскурсія (вересень 2021 р.) в київський івент-хол “Почайна” — сучасний простір-конструктор (перша і поки що єдина локація в Україні), обладнаний професійною проєкторною системою формату 360°. Логічним продовженням екскурсії стала івент-майстерня фахівця Олени Кириченко, яка в ігровій формі продемонструвала можливості системи Wow ефект присутності: візуально-звукове шоу, можливості ефект об'ємного кінотеатру та гладке зшивання зображень, портальна звукова система L`Acoustic KARAi-12 та інші

сучасні інструменти для організації масових івентів на велику кількість учасників (до 2000). Таким чином, метод гейміфікації створив для студентів можливість вчитися теорії в процесі ігрової ситуації на прикладі реальної практики. Крім того, виконання студентами творчої домашньої роботи — опис поняття "бриф" з наведенням прикладів, став етапом закріплення навчально-практичного матеріалу.

Ще одним яскравим прикладом використання гейміфікації (івентор-клас) в навчальному процесі є творча взаємодія зі стейкхолдером кафедри педагогіки — громадською організацією "Об'єднання творчих ініціатив" (голова правління ГО Лариса Редько), яка створює можливості участі наших студентів у творчому телепроєкті "Зіркафест". Відповідно, студенти у якості волонтерів методом гейміфікації набувають реальний досвід організації ігрових програм із дітьми та молоддю, фестивалів творчості дитячої та студентської молоді (міжнародні конкурси-фестивалі дитячої, учнівської та студентської творчої молоді "Київська веселка", "Соняшник" та ін., травень 2021-січень 2022 рр.).

Серед онлайн заходів, в основі яких гейміфікація, варто виокремити ініційований нами воркшоп "Ігрові технології в умовах дитячого закладу оздоровлення та відпочинку", який провели для студентів 1-4 курсів фахівці науково-методичного відділу Українського дитячого центру "Молода гвардія" (зав. відділом — Наталія Щубелко, канд. філософських наук, доцент). Ціннісним етапом воркшопу стала практична складова, де педагоги "Молодої гвардії" включили студентів у створення та миттєве впровадження ігрових компонентів, вчили у процесі ігор модифікувати наявні, змінюючи певні елементи.

Зведені результати індивідуального анкетування майбутніх педагогів-організаторів культурно-дозвіллєвої діяльності дає нам можливість визначити наступне:

- на думку опитуваних, освоєння теоретичних знань методом гейміфікації "є більш мотиваційним, ніж у традиційному форматі" – 91%; "розвиває уміння мислити, бачити взаємозв'язок між метою і кінцевими результатами" – 86%;

“виконувати будь-яку творчу справу на основі детального продумування, чіткого уявлення послідовності дій” – 67%; “розвиває уміння відбирати ігрові засоби для дітей і молоді з урахуванням вікових особливостей” – 58% та ін.

Отже, у процесі реалізації методу гейміфікації в навчальному процесі у студентів:

- розвивається креативність, творчий підхід до організації івентів;
- активізує комунікаційні якості та навички до командної роботи;
- посилює самодисципліну та самоорганізацію;
- сприяє розвитку навичок пошуку та опрацювання інформації;
- підвищує рівень мотивації до вивчення теорії завдяки наявності відчуття зацікавленості та ігрового азарту, розуміння доцільності використовувати отримані знання на практиці.

Таким чином, можна зробити висновок — метод гейміфікації є сьогодні актуальним інноваційним інструмент підвищення ефективності навчання, мотивації та самореалізації.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Дядікова Олена. Гра як інструмент: що таке гейміфікація? Електронний ресурс. Режим доступу : https://mistosite.org.ua/uk/articles/hra-iak-instrument-shcho-take-heimifikatsiia

2. Захарова О. В., Грузд А. В. Підвищення якості послуг вищої освіти за допомогою гейміфікації // *Наукові праці Кіровоградського національного технічного університету.* Економічні науки, 2017. Вип. 32. С. 113-122.

3. Іванова Л. А. Гейміфікація в навчальному процесі підготовки педагогів-організаторів культурно-дозвіллєвої діяльності (ОП “Педагогіка дозвілля. Івент-освіта”). Рукопис. Київ, НПУ імені М. П. Драгоманова.