

спеціальності «Психологія» які могли би бути використаними замість тих навчальних матеріалів, які, поки що, не створені або у процесі створення і сертифікації викладачами кафедри «Теоретичної та практичної психології» Ще ряд курсів платформи «Прометеус» могли би бути використані як додатковий матеріал до створених викладачами дистанційних курсів, що дасть можливість ознайомитися з навчальними матеріалами інших закладів вищої освіти України та закордонних викладачів, які розмістили свої онлайн-курси на платформі «Прометеус»

Література

1. 6.053.00.00 Психологія. – Режим доступу:
<http://lp.edu.ua/education/majors/IJPS/6.053.00.00/8/2019/ua/full>
2. Веб-сторінка дистанційних курсів кафедри «Теоретична та практична психологія» НУЛП. – Режим доступу:
<http://vns.lp.edu.ua/course/index.php?categoryid=991>
3. Український громадський проект масових відкритих онлайн-курсів «Прометеус». – Режим доступу:
<https://prometheus.org.ua/>
4. Шуневич Б. Сучасні можливості використання дистанційних і масових відкритих онлайн-курсів для навчання майбутніх психологів // *Особистість в екстремальних умовах: Матеріали ІХ Всеукраїнської науково-практичної конференції, 17 травня 2019 р. ЛДУ БЖД. – Львів, вид-во ЛДУ БЖД, 2019. – С. 40-42.*

УДК 004.9

Олена Коваленко, Євген Паламарчук
Вінницький національний технічний університет
ok@vntu.edu.ua, p@vntu.edu.ua

ГЕЙМІФІКАЦІЯ В СИСТЕМІ УПРАВЛІННЯ НАВЧАННЯМ

© Олена Коваленко, Євген Паламарчук, 2019

Анотація. Питання гейміфікації є популярним в багатьох сферах освіти, навчання та менеджменту. Гейміфікація в освітньому процесі є елементом

зацікавленості студентів до навчання, організації змагань між студентами та формування середовища сходенок від нижчого рівня до вищого. Ігровий агент в системі управління навчанням – це моніторингова система поведінки студента з метою відзнаки студента за різноманітні дії та активність. Гра «Зоряний шлях навчання» одразу надає відзнаки студентам тільки за вхід в систему. Наступні сходенки потребують більше активності. Така навчальна діяльність студентів мотивує і викладача додавати нові матеріали, підтримувати зворотній зв'язок. Жартівливі статуси, поетичне супроводження робить гру легкою та цікавою.

Ключові слова – освітнє електронне інформаційне середовище, система управління навчанням, гейміфікація, ігровий агент, ігровий статус, поведінкова активність.

Abstract. Gamification is a popular issue in many fields of education, training and management. Gamification in the educational process is an element of students' interest in learning, organizing competitions between students and shaping the environment of the ladder from the lower level to the higher. A game agent in a learning management system is a monitoring system of student behavior to differentiate a student for various activities and activities. The Star Path of Learning game immediately awards students only logins. The next steps need more activity. Such educational activity of students motivates the teacher to add new materials, to maintain feedback. Humorous statuses, poetic accompaniment make the game easy and fun.

Keywords - educational electronic information environment, training management system, gamification, game agent, game status, behavioral activity.

Вступ

Гейміфікація сьогодні – достатньо звичне явище в освітньому процесі для мотивації активності студента. Електронні ігри також використовують для зацікавленості та мотивації всіх учасників, роз'яснення тем, що краще розуміються під час гри. Мета

гейміфікації повинна визначатись в кожному конкретному випадку окремо. Особливості запровадження елементів гейміфікації в системі управління навчанням – мотивація студентів до збільшення активності в електронному інформаційному середовищі, взаємодії між студентами та викладачем. Ігрові елементи є допоміжними для виконання основних функцій в системі, виконання цільових завдань з дисциплін.

Еволюція використання гейміфікації в освітньому процесі

Ігрові елементи завжди використовувались в навчанні. Різноманітні ситуації для пояснення тематичних прикладів, спеціальні ігри для кращого запам'ятовування тощо. Сьогодні – це тренд сучасної освіти [1-3]. Елементи гейміфікації нас зустрічають в рекламі, маркетингу, тренінгових ситуаціях. В електронному інформаційному середовищі гейміфікація розпочала активно використовуватись для групових синхронних ігор, рішення складних модульних задач, розгляду управлінських ситуацій. Запровадження систем управління навчанням вимагає активності всіх учасників освітнього процесу. Саме це є головною мотивацією для створення та використання ігрових елементів. Гра як змагання (між собою, або для підвищення власного рівня) зі зрозумілими правилами та цілями запроваджується як електронний журнал для будь-якої дисципліни. Окремі завдання можуть бути виконані командами або індивідуально з визначенням переможця за балами. Гра без програшу – коли за кожний вид діяльності маєш результат, статус, бачиш вектор розвитку. В формальній та неформальній освіті гейміфікація сьогодні достатньо популярна. Саме головне – «не загрались», гра повинна мати свої цілі і чіткий зв'язок з освітнім процесом. Особливості ігрових елементів для системи управління навчанням полягає в тому, щоб активізувати свою діяльність, вивчити інтерфейс та основні правила роботи в системі.

Досвід запровадження елементів гейміфікації в системі управління навчанням JetIQ VNTU

Перші елементи гейміфікації були запроваджені в тестовій системі оцінювання знань студенті, що детально розглянуто в інших працях авторів, зокрема [4; 5]. Студент має можливість відслідковувати власні результати тестування, а також найкращі

результати проходження цього тесту в таблиці лідерів, яким надається доступ до веселої гри для відпочинку і переключення уваги. Результати найкращих бачать всі користувачі системи управління навчанням (дошка пошани).

Гра «Зоряний шлях навчання» була запроваджена в 2019 році через такі кроки: Об'ява про гру. Введення ігрового персонажу – Більчєня.

Окремі розділи нагород: 1. Старостам окрема повага – без вас ніяк та нікуди. 2. Відмінники і не дуже... - теж тримайте. 3. Йти на пари чи йти з пари – вічне питання. 4. Тести, тести, тести... Програміст? Веб-програміст? Ласкаво просимо! 5. Комунікації – це наше все! 7. Куди нас привів навігатор? 8. Система живе, поки є новини. 9. Від темряви до яскравих промінців! Розкажи про себе!

Такі розділи мають різноманітні нагороди, значки та інтегровані медалі. Студент виконує різні дії та отримує нагороди, з'являється в рейтингу. Програмні агенти гри працюють за маркерами поведінки студента.

Висновки

Запроваджена гра «Зоряний шлях навчання» в 2019-2020 навчальному році вже засвідчила, що зацікавленість студентів зросла. Особливо це стосується факультетів, де найбільш активно запроваджені всі модулі системи, електронний деканат. Автори мають досвід запровадження ігрових додатків для визначених тем з дисциплін напряму спеціальності «Інформаційні технології». В подальших планах – активно розвивати елементи гейміфікації в системі управління навчанням та спеціальних ігор для дисциплін галузі «Інформаційні технології».

Література

1. Бугайчук, К. Л. Гейміфікація у навчанні: сутність, переваги, недоліки / К. Л. Бугайчук // *Дистанційна освіта України 2015: зб. матеріалів Міжнар. наук.-практ. конф. (м. Харків, 19-20 листопада 2015 р.). – Харків : ХАДІ, 2015. – С. 39-43.*
2. Ткаченко О. Гейміфікація освіти :формальний і неформальний простір / О. Ткаченко // *Актуальні питання гуманітарних наук. Вип. 11, 2015, С. 303-309.*

3. *Це вам не іграшки: темна сторона гейміфікації [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://newtonew.com/discussions/gamificationdark-side>*
4. *Грабко В.В., Романюк О.Н., Бісікало О.В., Боцула М.П., Паламарчук Є.А., Коваленко О.О. Система інтеграції електронних ресурсів вищого навчального закладу "Інтегровані електронні ресурси ВНТУ JetIQ "Концепція інтеграції електронних ресурсів ВНТУ службовий твір (№70723 від 21.11.16). [Електронний ресурс] . - <https://iq.vntu.edu.ua/Назва з екрану>*
5. *Паламарчук Є. А. Варіативна оцінка знань студентів за допомогою системи Тест-ІQ [Текст] / Є. А. Паламарчук, О. О. Коваленко, Р. О. Яцковська // Матеріали 9-ї науково-практичної конференції. м. Львів, 21-23 листопада 2017 р. – Львів : Видавництво Наукового товариства ім. Шевченка, 2017. – С. 188-193.*

УДК 159.922.7: 159.942.5

Наталія Яськова

Інститут інформаційних технологій і засобів навчання
НАПН України, (м. Київ)
natawaoleksuk@ukr.net

АНАЛІЗ ТА КЛАСИФІКАЦІЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР ДЛЯ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ: СОЦІАЛЬНО- ПЕДАГОГІЧНИЙ АСПЕКТ

Анотація: У публікації проаналізовано поняття «комп'ютерна гра» та описано різновиди комп'ютерних та он-лайн ігор. Представлено результати аналізу найпопулярніших комп'ютерних ігор та розглянуто он-лайн ігри у електронних соціальних мережах. Обґрунтовано популярність захоплення комп'ютерними та он-лайн іграми серед учнів початкових класів. Окреслено наслідки надмірного захоплення комп'ютерними та он-лайн іграми для молодших школярів.

Ключові слова: *гра, комп'ютерна гра, молодші школярі, інформаційно-комунікаційні технології.*