

Сорока Ольга Олексіївна,
*асистент кафедри технологічної і
професійної освіти Глухівського НПУ ім. О. Довженка*

ФОРМУВАННЯ ЕКОЛОГІЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ ТРУДОВОГО НАВЧАННЯ ТА ТЕХНОЛОГІЙ ЗАСОБАМИ ГЕЙМІФІКАЦІЇ

Реформування національної системи освіти наразі є пріоритетним питанням уряду України. Трансформаційні процеси в суспільстві, пов'язані з такими викликами як пандемія та війна, створили необхідність у докорінних змінах освітнього процесу. Це сприяло виникненню численних інновацій у сфері освіти.

Перехід на дистанційну форму освіти вимагає впровадження і застосування інноваційних педагогічних технологій в освітньому процесі закладів вищої освіти. Однією з інноваційних педагогічних технологій є гейміфікація, функціями якої, на думку науковців [1] є: формування заданих компетентностей протягом ігрового процесу; моніторинг наявних, отриманих компетентностей, а також тих, що розвиваються; розв'язання комбінованих завдань, спрямованих на формування та оцінку компетентностей. Таким чином для ефективності формування екологічної компетентності майбутніх учителів трудового навчання та технологій та підсилення їх мотивації було впроваджено технологію гейміфікації.

Першочергово питання гейміфікації досліджували саме зарубіжні науковці (К. Chilaliza, J. Namari, K. Kapp, J. Koivisto, M. Ortiz, H. Sarsa, M. Valcke, та інші). Аналіз останніх досліджень і публікацій вітчизняних авторів говорить про популярність гейміфікації як об'єкта пізнавальної діяльності науковців. Дослідження означеного питання здійснили українські науковці: І. Краснощок, Л. Михайлова, І. Семенишина, С. Ступеньков, С. Толочко, В. Ходунова та інші.

Гейміфікація — це «використання ігрової механіки, естетики та ігрового мислення для залучення людей, мотивувати до дій, сприяти навчанню та вирішувати проблеми» [2]. Гейміфікація — це використання ігрового мислення, підходів і елементів у контексті, відмінному від ігор. Використання ігрової механіки покращує мотивацію та навчання в офіційних і неформальних умовах [3]. Ми також повинні розуміти, що гейміфікації в освіті (gamification in education), ігрового навчання (game-based learning) та навчальної гри (educational game) – не тотожні поняття [2].

Якщо говорити про використання технології гейміфікації в освітньому процесі закладів вищої освіти, то це в першу чергу для того, щоб підвищити мотивацію здобувачів до навчання. Це також є актуальним у зв'язку з дистанційним навчанням, яке вже теж триває близько трьох років. Студенти втрачають зацікавленість до навчання, хоч можуть повністю розуміти, що їм слід здобути освіту.

Методика формування екологічної компетентності майбутніх учителів трудового навчання та технологій передбачала розроблення нами вибіркового компоненту «Основи формування екологічної компетентності майбутніх учителів трудового навчання та технологій». Для більшої зацікавленості та підвищення мотивації студентів було вирішено спробувати помістити даний курс в середовище Classcraft. Причини обрання цієї платформи: 1) дійсно ігровий дизайн та графіка; 2) можливість працювати викладачу з комп'ютера та смартфона, просто завантаживши додаток. Платформа вже передбачає такі елементи гейміфікації як візуальні ефекти, нагороди, зворотний зв'язок, рейтинги, бали, нагороди. Нам же залишається додати цілі, історії, завдання з розв'язанням реальних проблем, головоломки, тобто розробити захопливий зміст не забуваючи про основну ціль – отримання. Насправді ж елементи гейміфікації можливо було ввести і в LMS-системи, такі як Moodle, Classroom тощо, але дистанційне навчання, яке триває досі, зробила ці платформи звичними, можливо навіть сказати традиційними для освітнього процесу закладів вищої освіти України.

Отже, наразі йде впровадження даної методики засобами гейміфікації, про результати якої можна буде говорити пізніше.

Список використаної літератури

1. Михайлова Л. М., Семенишина І. В., Краснощок І. П., Ступеньков С.О. Гейміфікація як інноваційний кейс професійної підготовки педагогічних працівників ЗВО в умовах дистанційного навчання. *Академічні візії*. 18 (Квіт 2023). DOI: <http://dx.doi.org/10.5281/zenodo.7795391>.

2. GamifyingEducation.org. URL: GamifyingEducation.org:
<http://www.gamifyingeducation.org/>.

3. Kapp, К. М. The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education. John Wiley & Sons, 2012.