

## **ГЕЙМІФІКАЦІЯ У СФЕРІ ОСВІТИ ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ ІНТЕЛЕКТУАЛЬНИХ, СОЦІАЛЬНИХ І СИТУАТИВНИХ КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ**

Загальновідомо, що витoki гейміфікації, як технології зміни поведінки особистості, слід шукати в системі маркетингу. У ній вона використовується для залучення споживачів з метою їх «узаємодії» з брендами. Не втрачаючи такого свого значення, гейміфікація активно використовується й у сфері освіти. Для неї цей термін є досить новим (увійшов до вжитку в 2010 р. [1]), але змістовно не переобтяженим. Особливість гейміфікації у сфері освіти полягає в такому: вона покликана мотивувати студентів до навчання, сприяти оперативному, ергономічному і нестандартному формуванню в них інтелектуальних, соціальних і ситуативних компетентностей. Погоджуємося із О. Макаревич, що гейміфікація – невід’ємний чинник підвищення результативності дистанційного навчання, що представляє собою актуальну новітню освітню технологію [1].

Сучасне інформаційне суспільство володіє новими технологіями на архетиповому й інтуїтивному рівнях. Ці технології увійшли в його свідомість, способи поведінки та соціалізації. Відтак, вищі навчальні заклади (далі – ВНЗ) не мають відставати від нього, більше того, бути на крок попереду. Оскільки головна місія зазначених закладів – мотивація до навчання та передача ґрунтовних і, що важливо, актуальних знань студентам, у т. ч. он-лайн, у наслідок отримання яких вони зможуть забезпечити в подальшому власний добробут і соціально-економічний розвиток держави. У цьому контексті увагу привертає декілька моментів, які стосуються діяльності ВНЗ, а саме: 1) вони не мають бути відірвані від реалій сьогодення, а, навпаки, включені в його процеси, зокрема під час інтеграції науки та практики; 2) вони мають застосовувати сучасні освітні технології, причому у викладачів повинна бути наявна ІКТ-компетентність, а в цих закладів – відповідна фінансова і матеріально-технічна база тощо.

Крім того, як перевагою, так і недоліком використання гейміфікації у сфері освіти може стати енергія, темп, дизайн, рівні, мотивація, винагорода та потенціал «ігрового» процесу. Власне кажучи, він може дати студенту необхідні інструменти для здобуття перемог у найближчому та далекому майбутньому. Проте зловживання гейміфікацією може його занурити у світ «нереального» та/або процес змагання, який стане першочерговим. Отже, для того, щоб її вплив у сфері освіти був позитивним, застосування гейміфікації повинно відбуватися з науково-дослідницької позиції.

### **Література:**

1. Макаревич О. О. Гейміфікація як невід’ємний чинник підвищення ефективності елементів дистанційного навчання / О. О. Макаревич // Молодий вчений, 2015. – Вип. 2 (17). – С. 275–278.