

**SCI-CONF.COM.UA**

# **INTERNATIONAL SCIENTIFIC INNOVATIONS IN HUMAN LIFE**



**PROCEEDINGS OF XII INTERNATIONAL  
SCIENTIFIC AND PRACTICAL CONFERENCE  
JUNE 8-10, 2022**

**MANCHESTER  
2022**

# **INTERNATIONAL SCIENTIFIC INNOVATIONS IN HUMAN LIFE**

Proceedings of XII International Scientific and Practical Conference

Manchester, United Kingdom

8-10 June 2022

**Manchester, United Kingdom**

**2022**

## UDC 001.1

The 12<sup>th</sup> International scientific and practical conference “International scientific innovations in human life” (June 8-10, 2022) Cognum Publishing House, Manchester, United Kingdom. 2022. 991 p.

## ISBN 978-92-9472-195-2

The recommended citation for this publication is:

*Ivanov I. Analysis of the phaunistic composition of Ukraine // International scientific innovations in human life. Proceedings of the 12th International scientific and practical conference. Cognum Publishing House. Manchester, United Kingdom. 2022. Pp. 21-27. URL: <https://sci-conf.com.ua/xii-mezhdunarodnaya-nauchno-prakticheskaya-konferentsiya-international-scientific-innovations-in-human-life-8-10-iyunya-2022-goda-manchester-velikobritaniya-arhiv/>.*

### Editor

**Komarytskyy M.L.**

*Ph.D. in Economics, Associate Professor*

Collection of scientific articles published is the scientific and practical publication, which contains scientific articles of students, graduate students, Candidates and Doctors of Sciences, research workers and practitioners from Europe, Ukraine, Russia and from neighbouring countries and beyond. The articles contain the study, reflecting the processes and changes in the structure of modern science. The collection of scientific articles is for students, postgraduate students, doctoral candidates, teachers, researchers, practitioners and people interested in the trends of modern science development.

**e-mail:** [manchester@sci-conf.com.ua](mailto:manchester@sci-conf.com.ua)

**homepage:** <https://sci-conf.com.ua>

©2022 Scientific Publishing Center “Sci-conf.com.ua” ®

©2022 Cognum Publishing House ®

©2022 Authors of the articles

64.	<i>Бабаева Хураман Алиаскер гызы</i> КОММУНИКАТИВНИЙ ПОДХОД ПРИ ПРЕПОДАВАННІ АНГЛІЙСЬКОГО ЯЗЫКА В ШКОЛІ	387
65.	<i>Богуславська Л. Ф., Репетун А. К.</i> ГЕЙМІФІКАЦІЯ ЯК ЗАСІБ ПІДВИЩЕННЯ МОТИВАЦІЇ СТУДЕНТІВ ПІД ЧАС НАВЧАННЯ	392
66.	<i>Брен О. Г., Подорожний С. М., Солоненко А. М., Брехер А. О.</i> АНАЛІЗ ПЕРСПЕКТИВИ ВИКОРИСТАННЯ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ «PHOTOSYNTHESIS» НА УРОКАХ БІОЛОГІЇ	397
67.	<i>Вільховченко Т. І., Сокіл Л. М.</i> СПЕЦИФІКА РОБОТИ КОНЦЕРТМЕЙСТЕРА ХОРЕОГРАФІЧНИХ ДИСЦИПЛІН У ЗАКЛАДАХ ВИЩОЇ ОСВІТИ	401
68.	<i>Гладка І. А., Гончарова Т. В., Романюк В. Л.</i> МОТИВАЦІЯ ЯК ЗАСІБ ОПТИМІЗАЦІЇ ПРОЦЕСУ ВИВЧЕННЯ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ, СПРЯМОВАНИЙ НА ЗАЛУЧЕННЯ МАЙБУТНІХ ВЧИТЕЛІВ ДО АКТИВНОЇ НАВЧАЛЬНО- ПІЗНАВАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ	409
69.	<i>Горбенко Є. В., Маджар Н. М., Іотова І. М.</i> ФОРМУВАННЯ НАВИЧОК КОНСПЕКТУВАННЯ НАУКОВОГО ТЕКСТУ В ДОУНІВЕРСИТЕТСЬКІЙ ПІДГОТОВЦІ ІНОЗЕМНИХ СЛУХАЧІВ	419
70.	<i>Дворецька Л. П.</i> ПРО ВНУТРІШНІЙ КОНТРОЛЬ ТА ОЦІНЮВАННЯ ЯКОСТІ ОСВІТИ В ЗАКЛАДІ ЗАГАЛЬНОЇ СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ: ДОСВІД ІЗРАЇЛЮ	425
71.	<i>Загородня А. А.</i> СУТНІСТЬ СОЦІАЛЬНО-АНТРОПОЛОГІЧНОГО АСПЕКТУ ТА ЙОГО ВТІЛЕННЯ В УКРАЇНСЬКІЙ ФІЛОСОФІЇ ОСВІТИ І ВИХОВАННЯ ДРУГОЇ ПОЛОВИНИ ХІХ СТОЛІТТЯ	432
72.	<i>Карнаух Л. П.</i> АНАЛІЗ ПРОФЕСІЙНИХ ЯКОСТЕЙ ПЕДАГОГА В ПОГЛЯДАХ ВАСИЛЯ СУХОМЛІНСЬКОГО	438
73.	<i>Кісільова М. В.</i> ВІРТУАЛЬНІ ЕКСКУРСІЇ З БІОЛОГІЇ В УМОВАХ ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАННЯ	442
74.	<i>Коваль І. С.</i> ДЕЯКІ АСПЕКТИ КОНЦЕПЦІЇ ФОРМОТВОРЕННЯ ЖІНОЧОЇ ЗАЧІСКИ	448
75.	<i>Кулиева Э. М.</i> ВОПРОСЫ СЕМЕЙНОГО ВОСПИТАНИЯ В ПЕДАГОГИЧЕСКОМ ТВОРЧЕСТВЕ А. С. МАКАРЕНКО	458
76.	<i>Мамедова Ирана Октай кызы, Мехралиева Нигяр Гасали кызы</i> «КЕЙС» КАК ИННОВАЦИОННЫЙ МЕТОД	464

# ГЕЙМІФІКАЦІЯ ЯК ЗАСІБ ПІДВИЩЕННЯ МОТИВАЦІЇ СТУДЕНТІВ ПІД ЧАС НАВЧАННЯ

**Богуславська Людмила Федорівна,**

старший викладач

**Репетун Альона Костянтинівна,**

викладач

Запорізький державний медичний університет

м. Запоріжжя, Україна

**Анотація.** У статті розглядається сучасний засіб мотивації студентів під час навчання – гейміфікація. Розглядаються приклади застосування методу в сучасному освітньому процесі. У результаті дослідження під гейміфікацією в освіті розуміємо впровадження ігор, ігрових технік та ігрових практик з освітньою метою.

**Ключові слова.** Гейміфікація, ігровий підхід, освітній процес, мотивація, сучасні технології, платформа, курс, компоненти.

Гейміфікація (або ігрофікація) – це використання ігрових підходів для неігрових процесів. Ігрові методики завжди використалися в освітньому процесі, проте з плином часу вони зазнали значних змін.

Варто розрізнити гейміфікацію та ігрове навчання. Ігровий підхід – це навчання в рамках конкретної гри, а гейміфікація – застосування ігрових методик у повсякденних процесах задля підвищення мотивації.

Ідея подібного підходу з'явилася давно, але набирає популярності лише зараз, оскільки старі системи мотивації поступово перестають працювати. Умовний метод «батоба та пряника» перестав бути ефективним. Ідея з використанням ігрових технологій не така вже й нова. Ще у ХХ столітті професор Ушинський говорив про те, що монотонний навчальний процес необхідно розбавляти іграми та вправами. Це краще працює тому що в процесі гри задіяна емоційна складова, і саме завдяки цьому матеріал краще засвоюється.

Гейміфікація освіти – природний етап розвитку, пов'язаний з впровадженням технологій у звичайне життя та активізацією покоління, яке розуміє гру і добре відгукується на її механізми. Так досягається мета ігрового навчання – отримати та навчитися застосовувати знання (а не пройти етап або отримати хорошу оцінку).

Одна із сучасних тенденцій гейміфікації в освіті – система, створена «божевільним ученим» Сівасайламом Тіагараджаном, яка підходить для об'ємних курсів із великою кількістю матеріалів. Суть у тому, щоб вибрати для себе відповідний метод навчання та темп. Дозволяє здобувати знання персоналізовано. Навчальний курс складається у чотирьох версіях для проходження:

Бібліотека. Тут вся теорія у різних форматах та обсягах: відео, аудіо, дослідження, статистика тощо. Можна читати, дивитися, слухати, аналізувати – запам'ятовувати.

Ігрова зона. Блок ігор зі швидким розвитком складності. Можна проходити скільки завгодно раз, поки все не запам'ятається.

Кафе. Обмін досвідом та знаннями між студентами.

Оцінювальна камера тортур. Опитування, блоки питань на розуміння, кейси на вирішення.

Додавати ігрові механізми – виграшна стратегія у будь-якій сфері, яку не візьми. Тому що включає та запускає різні джерела залучення відразу. Але є такі ніші, де гейміфікація може бути ключовим інструментом, який підвищить ефективність та розкриє якості, недоступні іншими способами. Освіта. Дошкільна та молодша шкільна освіта без гри навіть не може існувати. Але дорослі діти та дорослі не менше люблять грати. Чим більша залученість, тим ефективніше запам'ятовування. Гра ще тренує кмітливість (на відміну від зубріння), що на думку більшості роботодавців важливіше за обсяг знань і рівень освіти.

Приклади застосування гейміфікації:

**Udemy** – платформа, куди викладачі чи творці курсів можуть заливати матеріали, а студенти – їх купувати. З елементів гейміфікації в освітньому процесі – індикатор прогресу та досягнень, рейтингова система серед користувачів, система нагород за пройдений курс. Для авторів є докладна інструкція та шаблони для створення курсу, поради щодо просування свого курсу.

**Duolingo** – безкоштовне навчання мов з можливістю докуповувати платні опції. Додаток – лідер ринку з величезною аудиторією. Гейміфікація у кожному завданні, тому вивчати мову цікаво, радісно. Ставляться дуже короткі щоденні цілі: можна виконати одну і буде почуття завершеності, а можна п'ять. Можна купувати за бали тюнінг аватарок. В середині програми є клуби, де користувачі можуть зустрічатися і робити щось разом. Система покарань: не справляєшся з уроком, втрачаєш життя і чекаєш на «реінкарнацію». Компанія ще має навчальний додаток Tinycards, який допомагає запам'ятовувати тематичні факти за допомогою інтерактивних флеш-карток.

### **Що слід запам'ятати:**

1. Навчання - це продуктивна діяльність і навіть в ігровому контексті доведеться багато працювати. Складні речі залишаються складними, навіть усередині гри та з потужними мотиваторами.

2. Навчальна гра та курс з елементами гейміфікації – різні речі, які не взаємозамінні. Коли є ціль чогось навчитися – це буде курс.

3. Приймати на роботу, тестувати, закріплювати знання можна грою. Будь-який викладач ВНЗ може створити якісний курс із базовими елементами гейміфікації в електронному середовищі ВНЗ без спеціальної ІТ підготовки. Але доведеться посидіти, розібратись.

4. Для крутих курсів, оснащених ігровою механікою та з гарним дизайном, потрібна команда ІТ-фахівців. І це досить дорого, а то й розглядати комерційне використання. І навіть у цьому випадку, фокус повинен бути на обробці та поданні навчального матеріалу, а не на графіку чи сюжетній лінії. Це

те, що стоїть на шляху до серйозних ігор, напряду, який тільки-но зароджується.

5. Головні компоненти ігрового навчання: зрозумілі правила, внутрішня валюта (бали), можливість щось збирати, рейтингова система, спілкування чи змагання між гравцями, швидкі етапи проходження, сюжет (необов'язково).

6. Майже все по-різному реалізовано всередині базових платформ електронних університетів. Навчальна гейміфікація для вузів, навчальних платформ та компаній має різні цілі: навчальна, комерційна-навчальна, HR-PR-комерційна. Тому ми бачимо таку різницю у виконанні між платними курсами та звичайними навчальними курсами для студентів дистанційного навчання.

Гейміфікація завдяки наочності показує можливості, тип мислення, логічні здібності окремого учня. На підставі цього професійний викладач зможе безпомилково визначити схильність дитини до певної діяльності, спрямувати подальший розвиток її навичок у потрібне русло.

Гейміфікація, з причин, набирає обертів у загальноосвітній сфері, а й у дорослому світі. Це пов'язано з тим, що життя характеризується рутинністю, від якої всі втомлюються. Все частіше трапляються люди з повним емоційним вигорянням. Співвідношення зусиль, що додаються, і фактичного результату, як правило, незадовільні. Це проблема. Її можна і треба вирішувати.

#### **Список використаної літератури:**

1. Дядікова О. Гра як інструмент: що таке гейміфікація? URL: <https://mistosite.org.ua/uk/articles/hra-iaak-instrument-shcho-take-heimifikatsiia>

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

3. Макаревич О. Гейміфікація як невід'ємний чинник підвищення ефективності елементів дистанційного навчання : наукова стаття. Young Scientist. 2015. № 2 (17). С. 275–278.



4. Шість кроків до гейміфікації навчання (із прикладами). URL: <https://ain.ua/2017/12/06/6-krokov-do-gejmifikaci%D1%97-navchannya> (дата звернення: 22.11.2019).

5. Salen K., Zimmerman E. Rules of Play: Game Design Fundamentals. Cambridge : MIT Press, 2003. 688 p