

Атланов В.В.,
викладач кафедри дизайну
ВП «МФ КНУКіМ», м. Миколаїв

ГЕЙМІФІКАЦІЯ У НАВЧАЛЬНОМУ ПРОЦЕСІ

Гра супроводжує людину на протязі всього життя. Багато науковців звертали увагу на цю особливість людської натури. У трактаті «Homo ludens» (Людина граюча) Йоган Гейзінга ретельно досліджує феномен гри і розкриває її функції і значення в культурному житті людини [4]. Спираючись на аналіз Гейзінга можна пояснити поведінку дітей у перші роки життя, азарт та емоції дорослої людини, коли вона бере участь в ігрових змаганнях, або навіть просто спостерігає за ними, зрозуміти феномен «зависання» гравців у комп'ютерних іграх. Фрідріх Шиллер навіть стверджував, що людина лише тоді відчуває себе людиною, коли вона грає.

Проте, століттями в людській свідомості існував (і досі існує) стереотип, що гра – це забава, заняття для відпочинку, яке не слід змішувати із серйозною діяльністю. «Делу время, потехе час», свідчить російське прислів'я. Тому так незвичайно виглядають новації, які використовують елементи гри, ігрові підходи в неігрових процесах. Такі як, наприклад, печатки на картках в кав'ярнях, різноманітні картки та фішки в супермаркетах, системи бонусів та рейтинги лояльності. Ці новації розглядаються як окреме явище під назвою *гейміфікація*.

Останнім часом, під впливом сучасних технологій маркетингу гейміфікація набирає обертів в бізнесових процесах, зазвичай в сфері послуг, торгівлі та комерційних неофіційних закладах освіти.

Проте в державних, офіційних освітніх закладах і досі панує застарілий погляд, що навчальний процес – це не забава, а серйозна справа і тому іграм тут не місце. Це особливо відноситься до закладів вищої освіти.

Наразі спостерігаємо цікаве протиріччя: з одного боку гра є природним прагненням людини, вона сприяє її саморозвитку, стимулює навчання, оволодіння необхідними в житті якостями, а з іншого боку офіційні заклади освіти, в яких розвиток людини є основною функцією та призначенням, ігнорують дієвий інструмент, що мав би значно підвищити ефективність навчального процесу та сприяти більш якійсь підготовці фахівців будь якої галузі.

Якщо розглянути фактори гри, які впливають на формування необхідних професійних якостей майбутнього фахівця, то можна побачити, що:

- по-перше, гра відображає соціальні відносини через сюжет, ролі та правила;
- по-друге, гра підвищує мотивацію через прагнення перемоги;
- по-третє, гра створює безпечне середовище, в якому ціна помилки не дуже висока, тому можна дозволити собі помилятися багато разів, це не призводить до небажаних наслідків;
- по-четверте, гра приносить задоволення, а це – найсильніший стимул знову повернутися до неї.

Ці фактори розглядалися в багатьох наукових дослідженнях, і більшість авторів цілком слушно пропонують гейміфікувати застарілу систему освіти, але у своїх пропозиціях обмежуються лише ігровими елементами в освітніх процесах, таких, як роздача нагород, конкурси та змагання, бонуси, рейтинги, тощо [1].

Деякі автори пропонують інтерактивні методи навчання, в яких учні впливають на навчальний процес [2].

Третя група авторів пропонує проводити заняття за певним сюжетом, розподіленими ролями, дотримуючись певних правил [3].

Але все це не є зміною парадигми навчання. Залишаються навчальні семестри, екзамени, контрольні, навчальні групи, роки навчання, оцінки в відомостях, тощо. Тобто в освітній системі нічого принципово не змінюється. Максимум, що реформується – тематичні плани та структура заняття. Звичайно, при такому підході, мотивація учнів та ефективність навчання, можливо, дещо підвищиться, але основні вади старої школи залишаються. Найбільша з них – групове навчання. Студентська група (шкільний клас) є неподільна клітинка освітньої системи, яка проходить

навчальний цикл за певну кількість років, незалежно від свого складу. Талановиті, обдаровані студенти (учні) вимушені кілька років знаходитись в стінах закладу поруч із тими, хто взагалі не демонструє ніякого прогресу в навчанні. У більшості випадків ці обидві категорії студентів (учнів) одночасно закінчують заклад і отримують відповідний сертифікат. Використання гейміфікації в цій системі не є реформую системи, а є лише допоміжним засобом.

Натомість, логіка ігрового процесу вимагає від учасників гри зовсім іншого. Приєднуючись до гри, учасник отримує певний ресурс, використовуючи який, він має просуватися до перемоги, долаючи перепони. Найбільш близькою до освітнього процесу є індивідуальні ігри квестового типу. Освітній процес, як і гра-квест, це індивідуальна справа, в якій кожен учасник має виконати індивідуальне завдання і за результатами виконання, або піднятися на наступний рівень, або залишитися на поточному. У разі невдачі учасник гри має можливість спробувати ще стільки разів, скільки необхідно для успішного просування далі. Цей принцип дуже нагадує екзаменаційну процедуру, але таких процедур на протязі навчального періоду може бути досить багато.

Якщо продовжити аналогію навчального процесу з грою-квестом, основне правило якої – виконати завдання, та перейти на інший рівень (зазвичай складніший за попередній), то ідеально гейміфікована освітня система може виглядати так:

- студент записується на курс з певного напрямку підготовки і отримує відповідний ресурс: навчальний план, в якому прописані всі етапи (модулі), або рівні, які він має пройти, щоби отримати певні компетенції;

- на першому рівні він отримує завдання, яке має виконати, щоб перейти до наступного, крім того, йому стають доступні навчальні матеріали, та відповідні лекції фахівців, на які він може записатися, якщо забажає;

- практичні навички та необхідні компетенції, щоби виконати завдання даного рівня, студент може отримати, відвідавши лабораторні заняття на дану тему (на які він також має записатися, бо вони проводяться за розкладом);

- якщо студент відчуває, що його компетенції дозволяють йому виконати завдання, він отримує першу спробу на складання іспиту;

- якщо спроба вдала, він переходить на наступний рівень, де отримує нове завдання, якщо ні – залишається на поточному і має можливість повторно прослухати лекції та попрацювати в лабораторії і потім знову скласти іспит;

- пройшовши всі рівні, студент отримує відповідний сертифікат.

В даному прикладі спадає на очі повна відсутність студентських груп, навчальних семестрів та сесій. Навчальний процес перманентний і безперервний. Викладачі працюють з постійним незмінним навантаженням, а студенти самостійно обирають темп і навантаження в залежності від індивідуальних особливостей. Талановиті та обдаровані студенти пройдуть всі рівні досить швидко і витратять мінімум коштів (якщо кожна лекція, лабораторне заняття та іспит платні), а студенти, яким важко дотримуватись швидкого темпу можуть дозволити собі просуватись більш повільно. Причому повільніше – не значить дорожче. Сума витрат залежить від кількості відвіданих аудиторних занять та проведених іспитів.

В такій ідеально гейміфікованій системі зростає відповідність викладача. Кількість студентів, які записалися на заняття до певного викладача – є його рейтинг, згідно якому викладач отримує заробітну платню. В такому разі викладач безпосередньо зацікавлений в зростанні власного професіоналізму та компетентності, він вимушений постійно самовдосконалюватись, оскільки постійно знаходиться перед загрозою «застаріти» і втратити зацікавленість студентів.

Отже, спираючись на вищезазначене, можна зробити кілька важливих висновків:

- гра притаманна людині і супроводжує її все життя;
- завдяки іграм людина розвивається та отримує корисні знання та навички;
- процес навчання за своїми цілями і методами дуже близький до ігрового процесу і нагадує гру-квест;

- гейміфікація – явище природне людській натурі, і тому поступово проникає у різні сфери діяльності людини, у тому числі і в освіту;
- широкому застосуванню гейміфікації в освіті перешкоджає застаріле відношення до ігор, як до забави, яка не повинна використовуватись в серйозних справах;
- ті елементи гейміфікації, що наразі використовуються в закладах освіти фрагментарні і не змінюють традиційну освітню систему;
- якщо послідовно впроваджувати гейміфікацію в закладах освіти, то в ідеалі це має привести до повної зміни самої освітньої системи, що виражається у зникненні традиційних семестрів, сесій та навчальних груп, навчальний процес буде перманентний та безперервний, а темп та навантаження студент обиратиме сам, в залежності від індивідуальних особливостей.
- відповідальність викладача в такій системі зростає завдяки залежності рейтингу викладача від зацікавленості студентів його роботою.

Список використаних джерел:

1. Мария Панкова. Геймификация в образовании: когда обычный курс становится квестом. [Електронний ресурс] // Режим доступу: <https://trends.rbc.ru/trends/education/5de6699e9a79470c5d2b2a8f>
2. Кавтарадзе Д.Н. Обучение и игра: введение в интерактивные методы обучения / Д.Н. Кавтарадзе. – 2-е изд. – М.: Просвещение, 2009.
3. Ермолаева М.Г. Игра в образовательном процессе: методическое пособие / М.Г. Ермолаева. – 2-е изд., доп. – СПб.: СПб АППО, 2005.
4. Хейзинга Й. Homo ludens. Опыт определения игрового элемента культуры/ пер. В. Ошиса // Хейзинга Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня. – М. : Прогресс, 1992. – 464 с.

Бабенко Л.О.,

завідувач відділу науково-освітньої роботи
Комунальний заклад культури «Миколаївський
обласний художній музей ім. В.В. Верещагіна»,
м. Миколаїв

ГРАВІЮРИ В'ЯЧЕСЛАВА КОРЕНЄВА В ЗБРАННІ МИКОЛАЇВСЬКОГО ОБЛАСНОГО ХУДОЖНЬОГО МУЗЕЮ ім. В.В. ВЕРЕЩАГІНА

У фондах музею зберігаються витончені ксилографії В'ячеслава Коренєва. Біографію цього митця, як і багатьох людей ХХ століття, можна розділити на 2 періоди довоєнний та період війни 1939-1945. Саме на роки II світової війни припадає найтяжчий період життя В'ячеслава Коренєва. Художник народився у м. Миколаєві у 1868 р., навчався в Одеській рисувальній школі, був членом славнозвісного Товариства південно-російських художників. В'ячеслав Коренєв був відомим фахівцем із загальної історії мистецтва. Викладав, був керівником Художнього класу В.В. Коренєва, де викладались основи рисунка, живопис та ліплення. Художній клас Коренєва розміщався в історичній будівлі на Єкатеринінському проспекті, у будинку Гуцаловського (1909-1910), а з 1913 по вулиці Олександрівській у будинку Збандуто.

В'ячеслав Коренєв реставрував ікони XVI – XVII ст., що були виявлені у Дніпропетровську. У виданні «Днепропетровская Газета» від 1942 р., що видавалася коллоборантами в окупованому Дніпропетровську є повна інформація про проведену Коренєвим реставрацію ікон, а також про велику художню виставку у грудні 1942 року.

З 1923 і до початку окупації у роки II світової війни працював він науковим співробітником Катеринославського художнього музею, паралельно викладаючи у художньому училищі (1933-1941).

З 13 по 25 грудня 1942 р. в музеї відбулася виставка художників міста Дніпропетровськ. На ній були представлені твори відомих не лише в Україні художників В.В. Коренєва, Т.М. Максименка,