

Минка А.

ВИКОРИСТАННЯ ГЕЙМІФІКАЦІЇ ДЛЯ ПІДВИЩЕННЯ НАВЧАЛЬНОЇ МОТИВАЦІЇ СТУДЕНТІВ

Діяльності людини в цілому залежить і від мотивації, від здібностей, і від наявності необхідних ресурсів. Дослідження показують, що, не всі студенти проходять до кінця навчання та мають гарні результати (навіть за наявності необхідних здібностей та ресурсів). І тому все більш важливою є тема мотивації, адже досягнення успіху більшою мірою залежить не від того, що саме ми маємо чи вміємо, а від того, чи робимо ми це, чи маємо бажання це робити. А якщо не робимо, то чому?

В основі навчальної мотивації лежить потреба пізнання та готовність учня до засвоєння знань. Оскільки потреба нічого не каже про характер дій, то особливості діяльності визначаються лише тоді, коли студент починає діяти. Мотиваційний компонент навчального процесу включає в себе потреби пізнання, мотиви та мету навчання. На емоційному рівні потреба пізнання відчувається як інтерес. Також важливою складовою учбового процесу, крім пізнавальної потреби, є потреба вдосконалення, реалізації та вираження. На думку науковців [1] навчальна мотивація є: структурованою; спрямованою; стійкою; динамічною.

З метою розвитку навчальної мотивації пропонуємо використовувати метод гейміфікації. Цей метод з'явився відносно недавно і викликає інтерес, як у дослідників теорій мотивації, так і у дослідників менеджменту організацій та педагогів. На даний момент існує досить багато досліджень та публікацій по темі гейміфікації. Даний метод підвищує мотивацію до дій. Цьому сприяють такі властивості гри, як призи-заохочення, подолання перешкод, змагання. В цілому гейміфікація використовується як комплекс мотиваційних технік, які підвищують мотивацію та викликають інтерес.

Дослідники [2], що вивчають вплив ігор на навчальну мотивацію учнів доводять, що перевагою ігор є те, що гравці ставлять собі цілі (більш або менш віддалені), а дослідження показують, що постановка цілей дуже позитивно впливає на досягнення результату, коли мова йде про навчання. В свою чергу кожна ціль, що була досягнута, підвищує мотивацію.

Таким чином, використання гейміфікації дозволяє; сформувати певну поведінку або ж навички; більш наочно представити певні дії та навички, які важко показати іншими методами; підвищує інтерес студентів до навчання, а відтак і мотивацію.

Література:

1. Сергеєнкова О., Столярчук О., Коханова О., Пасека О. Педагогічна психологія. - Центр навчальної літератури, 2019, - 168с.
2. Семенюк М., Яструб О. Навчально-педагогічні ігри у формуванні професіоналізму майбутнього вчителя/Вісник Черкаського національного університету імені Богдана Хмельницького. – Серія Педагогічні науки №24 (237). – 2012.

Робота виконана під керівництвом доц. кафедри ПММО Шемигон Н.Ю.