

*Стойка Олеся*  
*ДВНЗ «Ужгородський національний університет»*

## **ГЕЙМИФІКАЦІЯ ЯК ВАЖЛИВИЙ ІНСТРУМЕНТ ЦИФРОВОЇ ПІДГОТОВКИ ВЧИТЕЛЯ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ**

Гейміфікація – важливий засіб (інструмент), який надає можливість застосовувати підходи, характерні для ігор, в неігрових ситуаціях та процесах. Саме гейміфікація виступає важливим елементом цифровізації на етапі підготовки вчителів іноземної мови в закладів вищої освіти.

Дослідники зазначають, що в контексті трактування змісту поняття «гейміфікація» (gamification), доцільно виокремлювати ще й такі терміни: гравці; суперники; рівні складності; мотивація; мультиплеер. Ми погоджуємося з позицією науковців, які зазначають, що під час використання середовища гейміфікації в освітньому процесі і студенти і викладачі приймають у ньому безпосередню участь.

На думку дослідників, це сприяє не лише підвищенню цифрової компетентності вчителя, а дозволяє йому постійно бути обізнаним в нових трендах, знати актуальну інформацію про нові впровадження цифрових технологій в освітній процес підготовки фахівців [3].

Впровадження середовища гейміфікації сприяє мотивації учнів до навчання, розвиває розумові навички, просторову уяву, реакцію, заохочує до роботи в новому для учнів середовищі, формує практичні навички роботи в групах, сприяє самоорганізації учнів та посилює бажання самому розібратись в тому чи іншому питанні.

У контексті зазначеного доцільно наголосити, що дедалі частіше постає питання цифрової компетентності вчителя, яку дослідники трактують як складне, інтегроване утворення у цілісній структурі особистості фахівця, складовою його професійної культури та професійної компетентності [1, с. 5-8].

Отже, систематичне застосування середовища гейміфікації для організації освітнього процесу має певні переваги як для учнів, так і для вчителів. Позитивні аспекти застосування середовища гейміфікації:

1) *Учні навчаються*: виокремлювати проблеми і знаходити способи їх вирішення; навчаються формувати власну точку зору, аргументувати її, відстоювати свою думку; використовувати цифрові технології в процесі навчання, що забезпечує формування впевненості та готовності до застосування; аналізувати отримані дані з кількох джерел одночасно; критично мислити та відстоювати свою точку зору; працювати з інформацією, поданою у різних видах.

2) *Вчителі здійснюють / реалізують*: ефективний контроль навчальної діяльності; зміну підходів до організації та змісту освітнього процесу з використанням інформаційних технологій; індивідуальний підхід до оцінювання навчальних досягнень студентів; дотримання етичного принципу щодо використання інформації засобами цифрових технологій; безпечний підхід до використання цифрових технологій при роботі в групі; професійне зростання та вдосконалення цифрової компетентності.

Гейміфікація, як підхід до навчання, здобуває все більше популярності завдяки своїй здатності залучати і мотивувати учнів. Вона сприяє активізації освітнього процесу, стимулює інтерес до вивчення іноземної мови та розвиває критичне мислення. Гейміфікація також сприяє вирішенню проблем, пов'язаних із забезпеченням доступності та якості освіти. Досвід світових практик показує, що гейміфікація успішно впроваджується в процес підготовки вчителів іноземних мов. Вона дозволяє підвищити ефективність навчання, забезпечити взаємодію між вчителями та учнями на новому рівні та сприяти розвитку сучасних компетентностей [2, с.34].

Зважаючи на отримані результати та аналіз вивченого матеріалу, можна стверджувати, що гейміфікація є важливим інструментом для цифрової підготовки вчителів іноземних мов, адже впровадження гейміфікації у освітній процес сприятиме покращенню якості освіти та підготовці вчителів для викликів сучасного світу.

### **Список використаної літератури**

1. Вербо́вський, Д., Олексюк, В. Використання середовища гейміфікації у процесі розвитку фахової цифрової компетентності бакалаврів інформатики. *Цифрова компетентність сучасного вчителя нової української школи: 2022 (Безпечне середовище для учнів та вчителів: виклики та практичні рішення)* : зб. матеріалів всеукр. наук.-практ. семінару (Київ, 3 березня 2022 р.) / за заг. ред. О. В. Овчарук. Київ: Інститут цифровізації освіти НАПН України: 2022. 106 с.

2. Сучасні тенденції розвитку цифрової компетентності майбутніх учителів: європейський досвід / Н. В. Бахмат та ін. *Академічні візії*. 2023. Вип. 15. DOI: <http://dx.doi.org/10.5281/zenodo.7575753>

3. *Перші статуси в програмі «Google digital tools for education / Цифрові інструменти Google для освіти»*. 2022. Режим доступу: <https://mon.gov.ua/ua/news/pershi-statusi-v-programi-google-digital-tools-educationcifrovi-instrumenti-google-dlya-osviti> (дата звернення: 12.08.2023).