

УДК 378.147:165.194]:378.091.5:[615.26.012]:014:678.55

ПЕРСПЕКТИВИ ВИКОРИСТАННЯ ПІДХОДІВ ГЕЙМІФІКАЦІЇ ПРИ ПІДГОТОВЦІ ПРОВІЗОРІВ-КОСМЕТОЛОГІВ

Б. С. Бурлака

Запорізький державний медичний університет

PROSPECTS OF USING APPROACHES OF GAMIFICATION IN PREPARING PHARMACISTS COSMETOLOGISTS

B. S. Burlaka

Zaporizhzhya State Medical University

У статті характеризуються науково-педагогічні методи, які дозволяють інтенсифікувати навчальний процес, а саме обговорюється один із перспективних методів інтенсифікації навчального процесу – гейміфікація. Розробка електронних курсів з елементами гейміфікації сприятиме покращенню засвоєння знань та підвищенню мотивації до навчання у студентів провізорів-косметологів.

The article characterized the scientific and pedagogical methods that can intensify the learning process. One of the promising methods of intensifying the training process is to use gamification. Development e-courses game-based learning with elements gamification will improve and increase motivation for learning in students pharmacists cosmetologists.

Вступ. Підготовка конкурентоспроможних спеціалістів провізорів-косметологів у рамках реформування системи освіти є складною та актуальною проблемою сьогодення. З кожним роком суттєво зростають вимоги до якості кваліфікованих працівників, які обумовлені зміною структури взаємовідносин, ринку праці. Від високоосвічених кадрів залежать якість та ефективність медико-фармацевтичної допомоги населенню, яка сприяє розвитку нашої держави в цілому.

При підготовці провізорів-косметологів відбувається опрацювання та засвоєння студентом об'ємної міждисциплінарної інформації, яка часто-густо представлена у вигляді хімічних формул реакцій, великих об'ємів текстових та графічних повідомлень, методик виготовлення лікувально-профілактичних засобів. Засвоєння таких об'ємів інформації супроводжується певними труднощами, пов'язаними зі складністю та монотонністю навчального процесу. Як наслідок ентузіазм та мотивація до навчання у студентів значно знижується.

Для інтенсифікації навчального процесу існує багато способів, наприклад:

- підвищення цілеспрямованості;
- підсилення навчальної мотивації;
- підвищення інформативної ємкості практичних та теоретичних занять;

– сприяння активізації навчального процесу.

Одним із перспективних методів інтенсифікації навчального процесу є використання гейміфікації. Гейміфікація, або ігрофікація (англ. gamification), – застосування ігрових підходів за допомогою різноманітних комп'ютерних програмних інструментів для підвищення та активізації розумової діяльності. Гейміфікація – це інструмент, який допомагає суб'єкт навчання залучити до навчального процесу [1, 2].

Мета даного дослідження полягає в проведенні аналізу перспективності використання прийомів гейміфікації в навчальному процесі промислової технології парфумерно-косметичних засобів при підготовці провізорів-косметологів. Задля реалізації поставленої мети були поставлені такі завдання: проаналізувати практичний досвід застосування прийомів гейміфікації в навчальному процесі, визначити елементи гейміфікації, прийнятні для створення електронних курсів з промислової технології парфумерно-косметичних засобів для студентів провізорів-косметологів.

Основна частина. Сучасні освітні початкові методи направлені на отримання прикладних знань, проте часто-густо не в повній мірі сприяють розвиткові таких якостей особистості, як комунікабельність, лідерство, колаборація. Ігрові технології дозволяють ефективно розвивати комунікативні навички поряд з традиційними знаннями. Крім того, такі технології мають ефективну мотивацію, чіткі цілі, прозорі результати, а

також дозволяють отримати зворотний зв'язок [3, 4].

На думку деяких авторів, практичний досвід, отриманий завдяки ігровим технологіям, може стати основою в освітньому процесі, сприятиме підвищенню зацікавленості до навчального матеріалу [5]. Тобто замість простої подачі начального матеріалу раціонально створити завдання, яке дозволить наочно показати, що без знання певного методу, методики або хімічного процесу неможливо створити готовий косметичний або лікарський препарат.

Ефективність навчання безпосередньо залежить від належної мотивації. Завдяки впровадженню в навчальний процес ігрових елементів можливо викликати зацікавленість у суб'єктів навчання до складного матеріалу шляхом впровадження в навчальний процес нарахування рангів, нагород або звань за певні успіхи.

Науково-педагогічними дослідженнями доведено, що засвоєння нового матеріалу в навчанні найкраще всього відбувається, коли суб'єкти навчання розважаються і не підозрюють, що в цей час отримують нові знання та навички [6, 7].

При традиційному оцінюванні знань за допомогою тестування існує певна складність в інтерпретації отриманих результатів. Оскільки такі результати можуть являти собою або реальні знання та навички, або часто-густо здатність студента правильно відповідати на вивчені тестові питання. Ігрові методики дозволяють отримувати та аналізувати інформацію в режимі реального часу і постійно відслідковувати виживаність знань.

Поряд з певними перевагами гейміфікації потрібно відзначити деякі особливості:

- даний спосіб інтенсифікації навчального процесу може бути використаний не для всіх предметних галузей;
- не для всіх студентів ігрові елементи в навчанні є прийнятними;

Література

1. Ke M. An implementation of design-based learning through creating educational computer games: A case study on mathematics learning during design and computing / M. Ke // *Computers & Education*. – 2014. – Vol. 73. – P. 26–39.
2. Raybourn E. M. A new paradigm for serious games: Transmedia learning for more effective training and education / E. M. Raybourn // *Journal of Computational Science*. – 2014. – Vol. 5, Issue 3. – P. 471–481.
3. Ross A. M. Game-based Learning for Systems Engineering Concepts / A. M. Ross, M. E. Fitzgerald, D. H. Rhodes // *Procedia Computer Science*. – 2014. – Vol. 28. – P. 430–440.
4. Akcaoglu M. Cognitive outcomes from the Game-Design and Learning (GDL) after-school program / M. Akcaoglu,

– гейміфікація окремих предметів є складним та витратним процесом з обов'язковим залученням спеціалістів інших галузей.

На кафедрі технології ліків проводяться науково-педагогічні дослідження, щодо створення електронних курсів з елементами гейміфікації та анімації для підготовки студентів провізорів-косметологів. Такі курси сприятимуть підвищенню мотивації до навчання, ефективному засвоєнню і використанню на практиці отриманих знань. В якості елементів доцільно використовувати:

- прогрес – наглядне відображення росту навчання. Рівні прогресу – числові показники, які після певної межі дозволяють переходити на наступний рівень навчання;
- досягнення – публічне відображення результату навчання;
- колаборація – сумісна робота студентами над завданням;
- зворотний відлік – виконання завдання за короткий проміжок часу;
- бонуси – під час навчання отримання студентом несподіваної нагороди;
- попередження втрати отриманого рівня прогресу – потрібно постійно навчатися для того, щоб попередити втрату вже існуючого досягнення або рівня прогресу;
- синтез, групування завдань – для навчання на наступному рівні потрібно успішно засвоїти попередній рівень.

Висновки: 1. В результаті досліджень були проаналізовані науково-педагогічні методи, які дозволяють інтенсифікувати навчальний процес.

2. Проведені дослідження свідчать, що для інтенсифікації навчального процесу перспективно використовувати елементи гейміфікації.

3. Розробка електронних курсів з елементами гейміфікації сприятиме покращенню засвоєння знань та підвищенню мотивації до навчання у студентів.

M. J. Koehler // *Computers & Education*. – 2014. – Vol. 75. – P. 72–81.

5. Ariffin M. M. Evaluating Game-based Learning Effectiveness in Higher Education / M. M. Ariffin, A. Oxley, S. Sulaiman // *Procedia - Social and Behavioral Sciences*. – 2014. – Vol. 123. – P. 20–27.

6. Simulation Games as Tools for Integrative Dynamic Learning: The Case of the Management Course at the University of Algarve / T. Kikot, G. Costa, R. Magalhaes, S. Fernandes // *Procedia Technology*. – 2013. – Vol. 9. – P. 11–21.

7. Chmura T. Learning in experimental image games / T. Chmura, S. J. Goerg, R. Selten // *Games and Economic Behavior*. – 2012. – Vol. 76, Issue 1. – P. 44–73.

Отримано 01.07.14