

РОЗВИТОК SOFT SKILLS ЧЕРЕЗ ГЕЙМІФІКАЦІЮ ТА СЕРЙОЗНІ ІГРИ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ

ГЛИНЧУК Л.Я. (lydmilaglin@ukr.net)

Волинський національний університет імені Лесі Українки, м. Луцьк

В тезах проаналізовано розвиток вибраних soft skills через ігри. Дослідження [1], [2], [3], показують, що впровадження гейміфікації та серйозних ігор у навчальний процес дає позитивний результат та краще розвиває м'які навички, і що важливо, ще і значно покращує рівень засвоєння матеріалу. А тому і описано особливості вибраних soft skills та наведені приклади ігор, які можна впроваджувати в освітній процес. Але тільки викладачам вирішувати та правильно вибирати ігри і створювати сценарії, що відповідають реальним потребам студентів.

У сучасній освіті акцент все більше зміщується на розвиток soft skills – ключових соціальних та когнітивних навичок, які є вирішальними для успіху в різних сферах діяльності. Важливість таких якостей, як командна робота, комунікація, креативність, критичне мислення та емоційний інтелект, стає особливо очевидною в контексті нових вимог ринку праці. У зв'язку з цим інтерактивні методи навчання, зокрема гейміфікація та серйозні ігри, привертають дедалі більше уваги як ефективні інструменти для розвитку цих навичок.

Гейміфікація, що передбачає використання ігрових елементів у неігрових контекстах, створює мотиваційне середовище для навчання, підвищуючи залученість студентів та спонукаючи їх до активної участі у процесі. Дослідження [1] показує, що впровадження серйозних ігор у навчальні програми сприяє розвитку таких soft skills, як лідерство та комунікативні навички, що важливо для сучасного ринку праці. У [2] також зазначають, що гейміфікація та серйозні ігри значно покращують рівень засвоєння матеріалу та розвиток соціальних навичок студентів, зокрема через інтеграцію новітніх технологій у навчальні процеси.

Крім того, у [3] наголошують на тому, що ігри не лише забезпечують мотивацію, але й створюють умови для активного розвитку когнітивних та соціальних навичок, необхідних для життя поза стінами навчальних закладів. Такі підходи пропонують інтерактивне та захоплююче навчання, що надає можливість студентам на практиці розвивати важливі для кар'єри та повсякденного життя компетенції.

Як бачимо, розвиток м'яких навичок через гейміфікацію та серйозні ігри відкриває нові перспективи для сучасної освіти, збагачуючи навчальний процес і готуючи студентів до викликів реального світу.

Гейміфікація в освіті – це впровадження ігрових елементів (бали, змагання, досягнення) у навчальний процес для підвищення мотивації та залученості студентів. Серйозні ігри, на відміну від традиційних ігор, мають навчальну мету і часто імітують реальні сценарії для вирішення складних завдань, що допомагає студентам розвивати важливі навички. [4]

Гейміфікація не обмежується лише додаванням ігрових елементів до навчання. Вона створює активне навчальне середовище, в якому студенти взаємодіють між собою, вирішують проблеми та застосовують свої знання на практиці. Такий підхід забезпечує краще засвоєння матеріалу, порівняно з традиційними методами навчання, оскільки стимулює емоційний інтелект і критичне мислення.

Інтеграція серйозних ігор у навчальний процес потребує правильної підготовки та адаптації навчальних програм. Викладачам необхідно розуміти, як правильно вибирати ігри для навчання певних навичок і створювати сценарії, що відповідають реальним потребам студентів. Наприклад, ігри-симуляції в економіці або бізнесі можуть імітувати управління проектами, дозволяючи студентам приймати рішення в умовах ризику.

Значну роль відіграють платформи та технології, які підтримують ігрові методики. Використання хмарних сервісів та інтеграція віртуальної реальності дає змогу створити повноцінне ігрове середовище для навчання.

В рамках цієї теми дослідимо, як ігрові методики можуть сприяти розвитку таких важливих soft skills, як: командна робота, комунікація, критичне мислення, креативність, лідерські якості, емоційний інтелект.

Командна робота. Гейміфікація та серйозні ігри сприяють розвитку навичок командної роботи через інтерактивні завдання, що вимагають кооперації між учасниками. Ігри можуть створювати ситуації, де успіх залежить від злагодженості дій команди, а також від уміння кожного члена групи виконувати свою роль. Наприклад, в іграх на основі розподілу ролей кожен гравець має виконати певне завдання для досягнення спільної мети. Такий підхід допомагає учасникам навчитися спільно вирішувати проблеми, підтримувати один одного та адаптуватися до змінних умов. Наведемо приклад відомої гри, яку можна використовувати для розвитку зазначеного soft skill у навчальному процесі. «Overcooked» – кооперативна гра, де гравці разом керують кухнею, готуючи страви під тиском часу. У навчальному процесі, в аудиторії, можна використовувати симуляційні ігри, де студенти разом виконують завдання, наприклад, онлайн-платформи типу «Classcraft», де всі об'єднуються в команди, щоб досягти спільних цілей, виконуючи навчальні завдання.

Комунікація. Серйозні ігри та елементи гейміфікації активно залучають учасників до взаємодії, що вимагає ефективної комунікації. Під час ігор учасники вчаться чітко формулювати свої думки, вислуховувати інші думки, давати зворотний зв'язок і знаходити спільну мову навіть у складних ситуаціях. Наприклад, командні квести чи ігри, де необхідно обговорювати стратегії, допомагають студентам покращити свої навички ведення діалогу, переконання та співпраці. Приклад гри: «Keep Talking and Nobody Explodes» – гра, де один гравець розв'язує головоломки, а інший дає інструкції, не бачачи екрана. У навчальному процесі, для покращення комунікативних навичок можна використовувати рольові ігри або ситуаційні симуляції, наприклад, «Kahoot!» або «Mentimeter» для інтерактивних опитувань і обговорень, де студенти повинні активно спілкуватися і співпрацювати.

Критичне мислення. Ігри часто вимагають від учасників аналітичного підходу до вирішення завдань. Студенти стикаються з проблемами, які потрібно розв'язати, аналізуючи різні варіанти, зважуючи ризики та приймаючи оптимальні рішення. Ігри, що включають головоломки, стратегічні елементи або ситуації, де потрібно знайти вихід із складного становища, сприяють розвитку критичного мислення. Вони допомагають учасникам навчитися оцінювати інформацію, розпізнавати логічні помилки та приймати обґрунтовані рішення. Наприклад, гра «The Witness» складається з різних головоломок, що потребують логічного мислення та аналізу. А у навчальному процесі, для розвитку критичного мислення можна використовувати освітні ігри, такі як «Sudoku» або «Elevate», а також симуляції, які вимагають стратегічного планування, наприклад, «SimCity» для вивчення міського планування.

Креативність. Ігрові методики стимулюють креативність, дозволяючи учасникам шукати нестандартні рішення проблем та експериментувати з різними підходами. Ігри часто надають свободу вибору та простір для творчого вираження, що може призвести до унікальних ідей та новаторських рішень. Наприклад, ігри, де потрібно створювати щось нове або розробляти стратегії, дають студентам можливість проявити свою креативність і побачити результати своєї роботи в реальному часі. Наприклад, «Minecraft» – гра, що дозволяє створювати та досліджувати світ, розвиваючи творчий потенціал. Під час навчання можна використовувати «Minecraft Education Edition», яка спеціально розроблена для освітніх цілей і дозволяє студентам будувати проекти та вирішувати творчі завдання у віртуальному світі.

Лідерські якості. Ігри також можуть сприяти виявленню та розвитку лідерських якостей, таких як відповідальність, уміння приймати рішення та організовувати роботу команди. Ігри, що потребують координування дій інших учасників або прийняття стратегічних рішень, надають можливість студентам випробувати свої лідерські здібності в умовах, де потрібно

швидко та ефективно реагувати на зміни. Такі завдання допомагають учасникам зрозуміти, як керувати командою, делегувати завдання та мотивувати інших. До прикладу, «Civilization VI» – стратегічна гра, де гравець керує цілою цивілізацією, приймаючи рішення, які впливають на розвиток країни. Для розвитку лідерських якостей під час навчання, можна використовувати ігри типу «The Sims», де студенти можуть керувати віртуальним світом.

Емоційний інтелект. Емоційний інтелект учасників теж можуть покращити ігрові методики, допомагаючи їм розпізнавати та управляти власними емоціями, а також розуміти емоції інших. Під час ігрових ситуацій учасники стикаються з різними емоційними викликами, такими як перемоги, поразки, стрес або необхідність співчуття. Це допомагає їм навчитися краще контролювати свої емоції, розвивати емпатію та ефективно взаємодіяти з іншими. Ігри, що включають елементи симуляції соціальних ситуацій, можуть бути особливо корисними для розвитку цих навичок. «Journey» – гра, що акцентує увагу на співпереживанні та емпатії, де гравці разом долають перешкоди без слів. А в навчальному процесі можна використовувати ігри типу «Inside Out Thought Bubbles» (за мотивами мультфільму «Inside Out»), яка допомагає зрозуміти різні емоції, або «Classcraft» для роботи з груповою динамікою і підтримки емоційного стану учнів.

Звичайно, навичок soft skills є досить багато, ми дослідили, в певній мірі, головні з них. Кожна із наведених навичок показує, як саме гейміфікація та серйозні ігри можуть стати ефективним інструментом для розвитку різних їх аспектів у навчальному процесі. Наведені приклади демонструють, як різні ігри можуть бути інтегровані в освітній процес для розвитку деяких конкретних soft skills. Вони не тільки роблять навчання цікавішим, але й допомагають студентам розвивати важливі навички, необхідні для успіху в сучасному світі.

Список використаної літератури

1. Altomari, L., Altomari, N., & Iazzolino, G. (2023). Gamification and Soft Skills Assessment in the Development of a Serious Game: Design and Feasibility Pilot Study. *JMIR Serious Games*, 11. URL: <https://doi.org/10.2196/33847>

2. Alonso-Hernandez, J. B., Castro-Sanchez, J. J., & Rabazo-Mendez, M. J. (2023). Development of Students' Skills through Gamification and Serious Games: An Exploratory Study. *Applied Sciences*, 13(9). URL: <https://doi.org/10.3390/app13094251>

3. Vaz de Carvalho, C., & Baptista, R. (2023). Game-Based Learning, Gamification in Education and Serious Games. *MDPI Computers Journal*. URL: <https://doi.org/10.3390/computers12010025>

4. Антонов Є. В. (2024) *Гейміфікація як засіб мотивації освітнього процесу*. In: Діяльнісні засади підготовки майбутніх компетентних фахівців в умовах сучасних викликів: монографія. Вид-во ЖДУ ім. І.Франка, pp. 229-258. URL: <http://surl.li/xxtdfp>

5. Про Національну молодіжну стратегію до 2030 року. *Офіційний вебпортал парламенту України*. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/94/2021#Text>