

ДОСВІД СТВОРЕННЯ НАВЧАЛЬНИХ ІГОР ДЛЯ СТУДЕНТІВ ГУМАНІТАРНИХ СПЕЦІАЛЬНОСТЕЙ

МАЛЮК Є.О. (y.maliuk@kubg.edu.ua)

Київський столичний університет імені Бориса Грінченка

У межах реалізації проєкту зі створення навчальних відеоігор на базі кафедри інформаційних комунікацій Київського столичного університету ім. Бориса Грінченка було сформульовано низку рекомендацій щодо швидкого та технічно простого створення відеоігор для навчального процесу. Рекомендованим інструментом для цього є Bitsy, який дозволяє робити ігри без програмування, а ефективними підходами – колаборативний (створення ігор разом зі студентами), наративний (гра як історія) та гра-коментар.

Постановка проблеми. Для викладання гуманітарних дисциплін використання відеоігор у процесі викладання може бути ефективним способом для засвоєння інформації здобувачами. Специфіка вищої школи така, що не на кожну тему є професійно створена відеогра, яка дозволить студентам засвоїти матеріал. Отже, виникає потреба у створенні відеоігор для навчання в межах курсу самим викладачем. Втім, для реалізації таких ігор необхідний певні технічні навички та час на реалізацію, який може виходити далеко за той часовий ресурс, який мають викладачі. Наявність як достатнього часу, так і технічних навичок серед викладачів гуманітарних дисциплін може бути проблемою для реалізації таких проєктів. Потенційним вирішенням є формування такого ефективного підходу, який мінімізує потреби у технічних навичках для створення гри та оптимізує час на реалізацію за допомогою простого та зрозумілого інструменту.

Мета дослідження. На основі досвіду реалізації проєкту зі створення навчальних ігор на кафедрі інформаційних комунікацій Київського столичного університету ім. Бориса Грінченка сформувати перелік базових рекомендацій щодо оптимального інструменту для створення навчальних відеоігор у стислі терміни та щодо підходів до створення.

Для реалізації мети було сформульовано низку завдань: сформувати рекомендацію щодо інструмента для швидкого створення відеоігор для навчання, визначити ефективні підходи щодо створення навчальних ігор за допомогою обраного інструмента.

Основний зміст дослідження. Протягом кількох років у процесі викладання дисциплін «Цифрові комунікаційні інструменти» та «Ігровий дизайн» студентам було виявлено, що інструмент для створення відеоігор Bitsy є оптимальним інструментом для створення ігор початківцями. Він не вимагає знання програмування, функції для роботи з ігровою логікою обмежені та можуть бути вивчені за кілька занять, створення графіки для цієї гри передбачає використання лише двох кольорів, уся графіка складається з тайлів («плитки») 8 на 8 пікселів, ігрові мапи мають стандартизований розмір. Це дозволяє робити відеоігри не тільки з мінімальною підготовкою, але й в стислі терміни. Докладніше цей досвід описано у статті Є. Малюка, Р. Новикової та А. Мажари [3]. Вищезазначена стаття готувалася на основі досвіду викладання створення відеоігор студентами, однак отриманий досвід навчання створення готового проєкту в стислі терміни прямо вплинув на створення власного проєкту зі створення відеоігор. Детальніше з результатами проєкту зі створення ігор можна ознайомитися на сторінці майданчику для розміщення інди-ігор itch.io [2].

Під час реалізації проєкту здійснювалися спроби використати інші інструменти для створення відеоігор у стислі терміни (до 1 дня на розробку та реалізацію концепції), але виходило так, що використання GameMaker або RPG Maker MV, навичками створення ігор в яких володіє автор проєкту, не давали гарних результатів за визначений термін, тому не були завершені. Це зумовило вибір Bitsy як оптимального інструменту для створення навчальних ігор. Також було здійснено спробу зробити проєкт на Bipsy та його форку Binksi – інструментах, автори якого надихалися Bitsy, але з більш складним функціоналом. Обидва інструменти можуть бути використаними для швидкого створення навчальних ігор, однак їх засвоєння (особливо Binksi, яка використовує мову скриптингу для інтерактивної літератури ink) мають вищий поріг входу та меншу кількість навчальних матеріалів у відкритому доступі, що породжує сумніви щодо

рекомендації його для початківців. Ще одним аргументом на користь Bitsy є те, що ігри, які створені за його допомогою, мають html-формат, що дозволяє легко їх вбудовувати в електронні навчальні курси типу Moodle. Також у Bitsy за замовчуванням є підтримка сенсорного вводу, тому студенти можуть зіграти в ці навчальні ігри навіть зі своїх смартфонів.

Хоча Bitsy є передусім наративним інструментом, його наративність носить все ж таки не літературний, а ігровий характер. Якщо література за замовчуванням нам розповідає про події, кіно намагається продемонструвати ці події, то гра – дати в безпосередньому досвіді дії гравця. Можливості Bitsy дуже обмежені, ігролад ігор, що створені за допомогою цього інструменту, полягає в пересуванні ігрового аватара в межах локації, що вміщується на одному екрані з можливістю взаємодіяти з об'єктами шляхом навігації ігровим світом, збиранню предметів та подоланні перешкод, але в цілому цього вистачає для створення повноцінного ігрового досвіду.

У процесі реалізації проекту було реалізовано кілька підходів для створення ігор, які по-різному себе продемонстрували в навчанні. Гра не обов'язково має бути продуктом, який створено виключно викладачем. Вона може бути майданчиком для співтворчості студентів та викладача. Прикладом таких проектів є «Гра про Джеррі Хейл» та «Галерея сучасного мистецтва», де студенти готували матеріали, які імплементувалися викладачем на самому занятті. Наприклад, під час створення проекту з галереєю сучасного мистецтва, студенти мали знайти матеріали по одному з обраних ними напрямків мистецтва, знайти найбільш яскраві картини, підготувати до них опис, а також знайти самі картини. Також потрібно було сформулювати концепцію галереї, в якій відбувається виставка. Студентами було запропоновано для галереї абстрактного експресіонізму робити великі плями на підлозі, а для мінімалізму – прості геометричні фігури тощо. Для реалізації цього на занятті викладачем було підготовлено проект з кімнатами галереї, але без змісту, який додавався безпосередньо на занятті. Після заняття студенти могли ознайомитися з інтерактивною версією галереї, яку вони створили.

Іншим підходом, використаним для створення ігор для навчання, став наративний підхід, коли ми подаємо історію у вигляді інтерактивного проекту. Прикладами таких проектів є «Фонтан» та «Принцип Брандоліні». Замість того, щоб розповідати студентам історію створення М. Дюшаном свого редімейду у вигляді пісуару, ми подаємо її як певну історію з можливістю довільно досліджувати навколишнє середовище. Таким чином, цілком опціонально гравець може знаходити повідомлення, які не обов'язкові для проходження, але пояснюють історичний контекст, в якому створювався цей продукт. Читання суцільного тексту в епоху перенавантаження інформацією може бути автоматичним актом з мінімальним усвідомленням. Ігровий формат не є панацеєю для залучення уваги, але більш стислі, короткі фрази, між якими є невеликі фрагменти дослідження ігрового світу мають перспективу до кращого засвоєння матеріалу. Протягом курсу, коли обговорювалися проблеми концептуального мистецтва та реді-мейдів, студенти згадували гру «Фонтан», що може слугувати ознакою її ефективності в навчальному процесі.

Третім підходом, який було використано в іграх, є підхід гри-задачі. Коли гра дає вхідні дані, ознайомлюючи з матеріалом студентів, а потім сама ж через наратив перевіряє їх. Прикладом таких ігор з проекту є «Нова загадка Сфінкса» та «Хазяїн замку Цетелькастен». Імплементация таких ігор у навчальний процес хоча й викликала інтерес у студентів, в цілому, на думку автора проекту, не дала студентам засвоїти матеріал. Проблема тут може бути не стільки в тому, що цей підхід поганий, стільки в тому, що він вимагає більше часу для більш якісного планування та ефективної передачі ідей.

Четвертий підхід – це гра-коментар, яка розвиває ідеї, що сформульовані Б. Швайцером, С. Феррарі та Є. Богостом у книзі «Newsgames. Journalism at play»[1]. Навчальними ці ігри є в тому сенсі, що пропонують відрефлексувати деякі вивчені теорії. Наприклад, гра «Після занять» є коментарем щодо ефективності ігор для медіаграмотності. Залучення такої гри до обговорення проблем медіаграмотності є гарним рефлексивним інструментом.

Серед зазначених підходів, зарекомендували себе 1, 2 та 4. 3 підхід, хоч може бути ефективним в принципі, у процесі створення ігор не зарекомендував себе як ефективний при наявних вхідних даних.

Висновки. Під час реалізації проекту зі створення відеоігор для навчання на кафедрі інформаційних комунікацій, було знайдено потенційно оптимальний інструмент для створення ігрових навчальних проектів у процесі викладання гуманітарних дисциплін, яким виявився Bitsy;

сформульовано перелік ефективних підходів для створення навчальних ігор, якими є створення відеоігор на основі студентського матеріалу, створення наративних ігор, які розкривають питання, що піднімаються на заняттях, з можливістю досліджувати ігровий світ з метою розкриття додаткових подробиць та гра-коментар, яка дозволяє відрефлексувати вже наявні відомості про вивчений предмет. Ці висновки є передусім продуктом досвіду реалізації ігрових проєктів у межах однієї кафедри. Для більш об'єктивного визначення ефективності перспективною є розробка опитувальників для перевірки ефективності ігор та застосування цих ігор на більшу вибірку студентів.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Bogost I., Ferrari S., Schweizer B. Newsgames. The MIT Press, 2010. URL: <https://doi.org/10.7551/mitpress/8854.001.0001> (date of access: 14.05.2026).
2. Кафедра інформаційних комунікацій. itch.io. URL: <https://kik-games.itch.io/> (дата звернення: 14.05.2026).
3. Малюк Є., Новикова Р., Мажара А. Інтеграція інструменту для створення відеоігор Bitsy в практики викладання гуманітарних дисциплін. Наукові записки Бердянського педагогічного державного університету. 2024. № 3. С. 333–344.

УДК 378:004:37.091.33-027.22

ГЕЙМІФІКАЦІЯ ТА РОЗВИТОК SOFT SKILLS ЯК ІННОВАЦІЙНІ ЧИННИКИ ФОРМУВАННЯ КРЕАТИВНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ СТУДЕНТІВ У ЦИФРОВОМУ СЕРЕДОВИЩІ ЗАКЛАДУ ВИЩОЇ ОСВІТИ

МАРДАРОВА І.К. (mardarova.ik@pdpu.edu.ua),

ГУДАНІЧ Н. М. (hudanych.NM@pdpu.edu.ua)

Державний заклад «Південноукраїнський національний педагогічний
університет імені К. Д. Ушинського»

Розглянуто потенціал гейміфікації та розвитку soft skills як інноваційних чинників формування креативної компетентності студентів у цифровому середовищі закладу вищої освіти. З'ясовано сутність креативної компетентності як складової професійної підготовки майбутніх фахівців та визначено її ключові компоненти. Проаналізовано можливості гейміфікації щодо підвищення мотивації, активізації пізнавальної діяльності та стимулювання творчого мислення здобувачів освіти. Окреслено роль soft skills (критичне мислення, комунікація, креативність, командна взаємодія) у забезпеченні ефективності гейміфікованого навчання. Доведено, що поєднання гейміфікації та розвитку soft skills сприяє формуванню креативної компетентності студентів, підвищенню якості освітнього процесу та підготовці конкурентоспроможних фахівців.

Сучасний етап розвитку вищої освіти характеризується активною цифровізацією, що зумовлює необхідність оновлення змісту, форм і методів професійної підготовки майбутніх фахівців [3]. Особливої актуальності набуває проблема формування креативної компетентності студентів як важливої складової їхньої професійної готовності до діяльності в умовах динамічних змін, що повною мірою стосується і підготовки майбутніх вихователів закладів дошкільної освіти, для яких креативність є ключовою професійною якістю, що забезпечує ефективну організацію освітнього процесу з дітьми [4]. Особливого значення набувають інноваційні педагогічні технології, зокрема гейміфікація, а також розвиток soft skills, які сприяють активізації пізнавальної діяльності, підвищенню мотивації та формуванню творчого мислення студентів [7].

Мета дослідження полягає в обґрунтуванні ролі гейміфікації та розвитку soft skills як інноваційних чинників формування креативної компетентності студентів, зокрема майбутніх вихователів, у цифровому освітньому середовищі закладу вищої освіти. Відповідно до поставленої мети визначено такі завдання дослідження: проаналізувати наукові підходи до трактування понять