
Павенко Н. В.

Слов'янський багатопрофільний регіональний центр професійної освіти імені

П. Ф. Кривоноса (м. Слов'янськ, Україна)

ГЕЙМІФІКАЦІЯ ЯК НОВИЙ ВЕКТОР У РОБОТІ ІНФОРМАЦІЙНО-БІБЛІОТЕЧНИХ ЦЕНТРІВ СИСТЕМИ ПРОФЕСІЙНОЇ ОСВІТИ

У статті розкрито поняття гейміфікації, розглянуто основні проблеми та тенденції включення гейміфікованих технологій в роботу сучасної бібліотеки. Зроблено висновок про те, що ігровий контент змінює віртуальне інформаційне середовище і робить його більш цікавим, яскравим та ефективним.

Ключові слова: гейміфікація; інформаційне цифрове середовище; медіа-освіта

Pavenko N. V.

Slovianskiy multidisciplinary regional professional education center named after

P. F. Kryvonosa (Sloviansk, Ukraine)

GAMIFICATION AS A NEW VECTOR AT WORK INFORMATION LIBRARY CENTERS OF THE VOCATIONAL EDUCATION SYSTEM

The article reveals the concept of gamification, considers the main problems and trends of including gamified technologies in the work of a modern library. It was concluded that game content changes the virtual information environment and makes it more interesting, bright and effective.

Keywords: gamification; informational digital environment; media education

Філософія сучасної професійної освіти – навчання в інформаційному середовищі, яке постійно трансформується. Ми живемо на порозі переходу до гейміфікації та використанні новітніх технологій в освітньому просторі. Раніше зарубіжні інновації поступово впроваджувались в освітній процес. На сучасному етапі, подібно вірусу, технології «заражають» блискавично: учні грають в навчальні відеоігри онлайн, дивляться відеоуроки в YouTube, отримують консультації по Skype. Навчатися онлайн з використанням ігрового контенту стало цікавіше, яскравіше, ефективніше та динамічніше.

Тому сьогодні бібліотечна сфера системи професійної освіти зіткнулася з безліччю викликів. Що допоможе з ними впоратися: традиційний підхід або запровадження інновацій?

Значимість використання ігрових технологій в роботі бібліотекаря виключно велика, оскільки її феномен полягає в наочності. Практична реалізація гейміфікації можлива різними технологіями і засобами (ігрові платформи, освітні квести, рольові онлайн ігри, текстові лабіринти, діалогові тренажери, ментальні карти, розгалужені тести тощо).

Включення гейміфікованих технологій в роботу бібліотекаря дозволяє:

- провести будь-який захід на більш високому технічному рівні;
- швидко здійснити комплексну перевірку отриманих результатів;
- організувати самостійну дослідницьку діяльність учнів;
- підсилити практичну значимість виховних заходів;
- активізують пізнавальну, творчу діяльність здобувачів освіти.

Варто зазначити, що для вдосконалення методології гейміфікації в якості простору інформаційної взаємодії може виступати кабінетна гра, рольова, віртуальна гра, уявний світ. В подальшому, найбільшим дидактичним потенціалом в плані пізнання і розвитку особистості має розробка власного простору на базі деякого програмного засобу.

Продумати, як залучити учня до гри, - досить складне завдання. Підлітки та молодь люблять грати в ігри, але не люблять починати грати. Це особливо помітно на прикладі настільних ігор, де, перш, ніж почати гру, потрібно довго вивчати правила. Але, як тільки починається перший хід, гравець забуває про те, що йому не хотілося. Як залучати? Хороший приклад - комп'ютерні ігри. У них відразу починаєш діяти, поступово досягаючи всі правила, але перша дія – це натиснути на клавішу і рухатися вперед.

Метою і очікуваним результатом гейміфікації стає зміна звичної поведінки, залучення в діяльність. При цьому зміст обраної діяльності залишається колишнім, але певним чином структурується, чим досягається підвищення мотивації до рішення поставленого завдання. Сама ж процедура гейміфікації складається з комплексу заходів, які можуть застосовуватися як в повному обсязі, так і частково [1].

Діяльність бібліотекаря набуває нових особливостей:

а) стає менш авторитарною, оскільки учні можуть працювати у зручному для них темпі. Крім цього, оцінювання результатів роботи за допомогою цифрових ресурсів гейміфікації стає менш упередженим;

б) бібліотекар отримує більше можливостей творчо підходити до виховного процесу;

в) перспективи надання інформації стають ***ширшими***, наприклад, в учнів з'являється можливість відвідування музеїв усього світу в онлайн-режимі;

г) звільнення бібліотекаря від рутинних операцій, що дозволяє йому сконцентруватися на наданні допомоги учням.

Діяльність учнів також зазнає змін:

- а) розвивається процес взаємодопомоги учнів.* За допомогою цифрових ресурсів гейміфікації здобувачі освіти можуть спілкуватися віртуально;
- б) з'являється можливість отримання більш глибоких, фундаментальних знань* при використанні різноманітних інформаційних ресурсів;
- в) збільшується обсяг самостійної роботи,* яка виконується учнями, що сприяє розвитку навичок навчання, вміння планувати і організовувати свою діяльність, формування основних професійних компетенцій;
- г) більше уваги приділяється процесу творення,* у здобувачів освіти виникає інтерес до вирішення проблемних ситуацій, підвищується мотивація;
- д) надається можливість самовираження* і представлення своєї особистісної та громадянської позиції. Наприклад, не називаючи свого ім'я і не завдаючи собі психологічних переживань, можна оцінити те, як на його думку реагують інші члени суспільства.

Проте, нині в гейміфікації існують проблемні зони, які маємо поступово долати. Цими зонами є:

- нерозвинутість масової медіа-освіти у закладах ЗП(ПТ)О;
- надмірна відокремленість програм роботи у бібліотеці, що не відповідає сучасним вимогам відкритості і гнучкості інформаційного процесу;
- відсутність технічного забезпечення для реалізації гейміфікації у бібліотеці закладу.

Таким чином, активне включення цифрових ресурсів для гейміфікації роботи бібліотеки реалізує якісно нові можливості не тільки для підвищення мотивації до цілеспрямованої пізнавальної діяльності, а й сприяє:

- збагаченню традиційних інформаційних потоків із застосуванням цифрових технологій;
- формуванню безпечного інформаційного цифрового середовища для формування системи значущих соціальних і міжособистісних відносин, ціннісно-смыслових установок;

-
- створенню умов для розвитку навичок планування діяльності, самокритики і самоаналізу, розвитку навичок проектної діяльності, побудови індивідуальної освітньої траєкторії;
 - отриманню професійних компетенцій для опанування професії [2].

Таким чином можна зробити висновок, що новітня для України гейміфікація у роботі бібліотек є перспективним інструментом підвищення якості впровадження професійної освіти.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Дядікова О. *Гра як інструмент: що таке гейміфікація?* URL: <https://mistosite.org.ua/uk/articles/hra-iak-instrument-shcho-take-heimifikatsiia> (дата звертання: 17.09.2022)
2. Макаревич О. Гейміфікація як невід’ємний чинник підвищення ефективності елементів дистанційного навчання. *Young Scientist*. 2015. № 2 (17). С. 275–278.