



Аналіз останніх досліджень і публікацій. В аспекті вивчення окресленої теми дослідження було проаналізовано праці Г. Зікермана та Дж. Ліндер (гейміфікація як людиноорієнтоване проєктування), О. Жерновникової, Л. Перетяги, А. Ковтун, М. Кордубан, О. Наливайко та Н. Наливайко (гейміфікація як засіб формування цифрової компетентності майбутніх учителів), Т. Лященко (гейміфікація як форма освітнього процесу), Л. Романовської, О. Сидорчук, І. Савельчук (гейміфікація і підготовка соціальних працівників за сучасних умов) та ін.

Формулювання цілей статті. Мета статті полягає у з'ясуванні ефективності застосування «гейміфікації» в професійній підготовці соціальних працівників.

Виклад основного матеріалу дослідження. Сьогодні українська система освіти зазнає суттєвої модернізації; відбувається переосмислення освітніх і професійних стандартів. У зв'язку з перебудовою традиційної системи методичної діяльності в освітньому процесі та потребою застосування інноваційних підходів до освіти, важливості набуває використання елементів гейміфікації (від англ. game – гра) – унікальної освітньої технології, що сприяє розвитку мислення і слугує мотиваційним поштовхом для здобувачів вищої освіти.

За матеріалами «Енциклопедії освітніх технологій» [7], гра є видом діяльності в умовах тих ситуацій, що передбачають набуття і засвоєння суспільного досвіду, де вибудовується й удосконалюється самокерування поведінкою.

Ігрові технології покликані формувати й розвивати у студентів загальні та професійні компетентності, розмаїття професійно спрямованих комунікативних умінь тощо. Учені Т. Лященко, М. Гришуніна, В. Пічкур визначають «гейміфікацію освіти» як спосіб використання ігор, ігрових технік та ігрових практик з освітньою метою; а саме поняття «гейміфікація» характеризують як інструмент, що покликаний покращити якість освіти, полегшити засвоєння інформації студентами, стимулюючи їх до навчання; інструмент, який має залучати, а не відволікати [3]. Ми погоджуємося з думкою цих дослідників, адже ігрові елементи як складники технології особистісно орієнтованого навчання забезпечують досягнення діагностованого та прогнозованого результату, що сприяє формуванню у майбутніх фахівців професійних компетенцій.

Гейміфікація процесу можлива за наявності 4 характеристик, виокремлених Джен Макгонігал: чіткість мети, що забезпечить мотивацію до участі в грі; наявність логічно

обґрунтованих правил з рамками досягнень поставлених цілей; стабільність системи зворотного зв'язку, що гарантує досяжність цілей за умови дотримання правил; добровільність участі й виконання правил, що є важливим у досягненні мети.

Проведені О. Жерновниковою, Л. Перетягою, А. Ковтун, М. Кордубан, О. Наливайко, Н. Наливайко та ін. дослідження доводять ефективність технології гейміфікації в освіті [9]. На думку вчених, сутність її застосування полягає у встановленні для студентів – майбутніх педагогів навчальної мети та винагороди після її досягнення. Зміст і сутність завдань у процесі практичного дослідження поступово ускладнюється, але це відбувається в ігровій формі зі змагальним характером, що і сприяє досягненню вищих результатів.

Досліджуючи значення гейміфікації в освітній діяльності майбутніх фахівців соціальної сфери, ми звернули увагу на роботи Л. Романовської, де зазначено, що підготовка працівників соціальних служб, наприклад, у країнах Європи, має загальні тенденції розвитку, порівняно з українським досвідом. Вчена виокремлює такі риси: міждисциплінарні зв'язки в процесі підготовки фахівців соціальної сфери (філософія, соціологія, психологія, педагогіка, антропологія, етика, медична підготовка, право); упровадження сучасних теоретичних концепцій, заснованих на інтегративному характері підготовки; орієнтованість освіти на практичну діяльність [5].

За Н. Волковою, основним принципом гейміфікації є забезпечення постійного зворотного зв'язку від здобувачів. Дослідниця визначила такі аспекти гейміфікації, як:

- динаміка (використання сценаріїв, що потребують уваги та реакції користувачів);
- механіка (використання сценарних елементів, зокрема таких, як віртуальні нагороди, статуси, товари);
- естетика (створення загального ігрового враження, що сприяє емоційній залученості користувача);
- соціальна взаємодія (широкий спектр технік, що забезпечують взаємодію користувачів) [1, с. 175].

Впливаючи на когнітивну (наявність правил, алгоритму розв'язання проблем, адаптованість тощо), емоційну (можливість відчувати різні емоції та вміння керувати ними) та соціальну сфери (різновид ролей, діалогове мовлення тощо) здобувачів вищої освіти, гейміфікація допомагає створенню інформаційно-навчального середовища, що сприяє їхньому прагненню до здобуття знань (розвиток критичного мислення, уміння ухвалювати рішення, працювати в команді тощо).

Гейміфікація як інструмент практичної діяльності, де окремі елементи гри націлені на реальну дійсність, представлена штучним конфліктом, правилами та результатом. Нам імпонує думка вчених [3; 6; 9] з приводу того, що гейміфікація як феномен людської активності, здатний зробити освітній процес більш керованим і структурованим, сприяє досягненню продуктивності в освітній діяльності. Уважаємо, що це вдалий спосіб освітньої підготовки соціальних працівників, адже підтвердженням є і наукові праці вчених, і результати нашої викладацької діяльності. Складниками гейміфікованого процесу є однакові умови та досягнення результату. Гейміфікація може спрямовувати людську поведінку, що надає їй рис схожості з технологією переконання. В освітньому процесі гейміфікація чинить вплив на поведінку здобувачів вищої освіти без надмірного примусу до змін. Оцінювання результатів здобуття освіти через нарахування балів та просування в рейтингу виконує стимулювальну дію у схвалюваний спосіб.

У публікаціях О. Сидорчук висвітлено цінність гейміфікації в підготовці соціальних працівників [8]. Дослідниця акцентує на тому, що клієнти соціальних служб потребують готовності майбутнього соціального працівника до виконання соціально-побутової, соціально-педагогічної, комунікативної, рекламно-пропагандистської функцій, що в сукупності зосереджені в соціокультурній компетентності. Застосування ігрових ситуацій під час аудиторних занять сприятиме набуттю практичних навичок, мотивуватиме здобувачів вищої освіти до саморозвитку та професійного вдосконалення. Ми поділяємо таку думку дослідниці, адже, наприклад, у процесі викладання освітнього компонента «Практикум з соціальної роботи» нами використовується технологія гейміфікації шляхом застосування настільних ігор «Фото-фішка», «Володар кілець» та «Крок за кроком».

Гра «Крок за кроком» сприяє здобуттю учасниками певного комплексу знань та формуванню в них навичок відповідальної поведінки щодо власного здоров'я (розробники: Т. Журавель, О. Лозован, Т. Лях – Всеукраїнський громадський центр «Волонтер»). Ця грає передбачає такі завдання: сприяти усвідомленню учасниками здоров'я як провідної загальнолюдської цінності; показати важливість дотримання гігієни в житті людини та взаємозв'язок гігієнічних навичок зі здоровим способом життя; акцентувати на вживанні психотропних речовин – одного з найнебезпечніших факторів негативного

впливу на здоров'я та життя людини; проаналізувати значення почуттів (дружба, закоханість, кохання) в житті людини; показати значення сексуальності в житті людини та розглянути її різноманітні аспекти; проаналізувати взаємозв'язки між безвідповідальним ставленням людини до власного здоров'я та ризикованою поведінкою.

Ще одним прикладом є гра «Фото-фішка» (розробники: Т. Журавель, О. Лозован, Т. Лях – Всеукраїнський громадський центр «Волонтер»). Ця гра спрямована на: підвищення рівня обізнаності учасників з питаннями здоров'я, наслідками ризикованої поведінки; обговорення важливих питань здоров'я людини, впливу оточення, моделей поведінки, законодавства в галузі здоров'я; визначення різноманітних джерел достовірної та сучасної інформації щодо різноманітних проблем здоров'я людини; проведення роботи в малих групах, активну дискусію, роздуми над проблемними питаннями та спільне знаходження відповідей. Так, наприклад, під час вивчення теми «Профілактична робота та інтервенція в соціальній роботі» (освітній компонент «Практикум з соціальної роботи»), здобувачам вищої освіти пропонувалося, використовуючи настільну гру «Фото-фішка», самостійно організувати ігрову діяльність, розробивши її зміст і правила. Додатковим елементом гри слугували вже запропоновані на картках запитання, розподілені за рубриками: перша думка, пошук фактів, обговорення в групі. У такий спосіб це мало полегшити виконання завдань. Серед запропонованих ігор була гра «Режисер і перемога» (де кожен учасник мав уявити себе в ролі головного режисера, який планує подати своє кіно на конкурс отримання «Оскара»). Здобувач у ролі режисера презентував фотозображення, коментуючи сутність сюжетного матеріалу).

Найбільш цікавою, на нашу думку, є гра «Володар кілець» (розробники: Т. Журавель, О. Лозован, Т. Лях – Всеукраїнський громадський центр «Волонтер»). Використання цієї гри дає змогу обговорити важливі та суперечливі питання щодо навколишнього середовища, здоров'я, особистої відповідальності, Законів України; працювати скооперовано в малих групах; отримати інформацію про різноманітні організації, що працюють у сфері профілактики, підтримки здоров'я, психологічної підтримки тощо. Ми використали цю гру під час вивчення теми «Соціальна підтримка сімей (до проблеми СНІДу)». За тими правилами, що пропонують автори гри, здобувачі в процесі відповідей на запитання повинні утворити чотири кільця,

відповідаючи на тестові запитання карток. У разі помилки в певній відповіді – кільця не збігатимуться. Тоді учасники мають провести «роботу над помилками», з'ясувавши правильну відповідь на кожне запитання. Після опрацювання цієї гри майбутні фахівці соціальної сфери, утворивши команди, склали тестові запитання для команд-суперників. Окрім запропонованих авторами (Т. Журавель, О. Лозован, Т. Лях) правил гри, учасники працювали над створенням ігрових завдань у контекст тієї ж теми. Наведемо приклад однієї з таких – «Аукціон для соціальних працівників». За правилами, розробленими самими здобувачами, було обрано ведучого аукціону. Усі інші учасники мали презентувати свій лот (тобто певну форму взаємодії з клієнтами соціальної роботи, яких торкнулась проблема ВІЛ/СНІД). Внесення пропозицій з її описом мало відбуватися конфіденційно для подальшого оцінювання самими ж здобувачами, які виконували роль соціальних працівників. Такий вид діяльності мав емоційне забарвлення та мотиваційний характер, що в сукупності забезпечило якісне засвоєння освітнього матеріалу. Отже, гейміфікація докорінно відрізняється від відомих освітніх ігрових форм. Сутність цієї відмінності в тому, що реальність залишається реальністю, не перетворюючись на гру, а ігрові настанови вводяться в систему операцій суб'єкта з цією реальністю.

Результати спостереження дають змогу твердити, що здобувачі вищої освіти з цікавістю вивчали питання теми, а засвоєнні ними знання ми перевіряли в процесі їхньої ігрової діяльності. Практична цінність застосування гейміфікації полягає в можливості спостереження за емоційним станом здобувачів вищої освіти, залучених до гри, і керування ним. Наприклад, розподіл усього курсу на «мініквести» уможливив керування освітнім процесом з боку викладача, мотивуючи у такий спосіб учасників процесу до здобуття нових знань. Гейміфікація в освіті – це створення певних умов для виконання завдань. Майбутні соціальні працівники вдало моделюють спеціальні ігрові реальності за власними внутрішніми законами (рольові ігри, ділові ігри, організаційно-діяльні ігри тощо). Здобувачі вищої освіти на певний час перебирають на себе роль, виконання якої демонструє переконання, цінності та ставлення до соціально важливих проблем сьогодення.

Отже, маємо позитивний досвід формування у майбутніх соціальних працівників прагнень до досягнення мети, а також можливість змінювати небажані моделі поведінки на користь більш ефективних.

Ці ж настільні ігри було використано як наочний матеріал під час викладання освітнього компонента «Технологія проведення соціально-просвітницького тренінгу». Застосовуючи ігри, здобувачі розробляли авторські ігрові вправи для соціально-просвітницьких тренінгів на різні соціальні теми, наприклад, квест-гра «Здоровий спосіб життя», сюжетні командні ігри «Колір щастя» тощо. Перевірка засвоєного матеріалу доводить, що змагальний характер та предметна діяльність, що є в основі гейміфікації, сприяють активізації учасників освітнього процесу – як викладачів, так і здобувачів вищої освіти.

Нові можливості в підготовці соціальних працівників з'явилися в Мелітопольському державному педагогічному університеті імені Богдана Хмельницького. 23 жовтня 2020 р. у виші відбулося урочисте відкриття Освітньо-наукового центру соціокультурного розвитку дитини». Відтепер здобувачі вищої освіти матимуть можливість засвоювати освітні компоненти, виконуючи завдання науково-дослідного характеру на базі центру. Щодо викладання за програмою «Соціальна робота. Соціальна педагогіка», варто підкреслити цінність ресурсів центру стосовно обов'язкового компонента «Практикум з соціальної роботи». Застосування інтерактивної підлоги, наприклад, дає змогу розробляти цікаві завдання для дітей дошкільного й молодшого шкільного віку (індивідуальні та парні ігри з використанням таких розділів, як «Літери», «Кольори», «Їжа», «Тварини», «Безпека» тощо). Такі види завдань для здобувачів, які навчаються за спеціальністю «Соціальна робота», є корисними для набуття професійного досвіду (робота в центрах соціальних служб, асистент вчителя в інклюзивному класі тощо).

Актуалізація компетентностей майбутніх соціальних працівників відбувається й у процесі застосування інтерактивної дошки (розроблення завдань, трансформація вправ, поступове збільшення кількості матеріалу тощо). Спеціальне програмне забезпечення для інтерактивної дошки дає змогу користуватися текстами, відеоматеріалами, аудіозаписами, поєднуючи традиційні та комп'ютерні методи навчання. Такий вид діяльності під час практичних занять сприяє набуттю соціокультурної компетентності майбутніми соціальними працівниками. До того ж, на нашу думку, для майбутньої професійної діяльності, наприклад, соціального педагога або асистента вчителя інклюзивного класу, цінним є полісенсорність інтерактивної дошки (специфічна характеристика, що дає змогу залучити слуховий, зоровий і тактильний аналізатори).

Значно розширені можливості для майбутніх фахівців соціальної сфери й під час вивчення вибіркового компонентів, наприклад, «Сценарна майстерність соціального педагога». Здобувачі вищої освіти під час лекцій засвоюють теоретичний матеріал, а на практичних заняттях розробляють власні сценарії соціально-виховних заходів. Наразі триває робота над створенням сценаріїв майбутніх зимових свят та розв'язуються організаційні питання щодо їх реалізації на базі «Освітньо-наукового центру соціокультурного розвитку дитини».

Висновки. Узагальнюючи викладений вище матеріал, зауважимо, що гейміфікація в освіті базується на використанні ігрових елементів і служить способом впливу на людську поведінку. Метою і очікуваним результатом застосування гейміфікації є зміна звичної поведінки через залучення учасників до спільної діяльності. Така діяльність структурована, завдяки чому підвищується мотивація до виконання окреслених завдань. Отже, процедура гейміфікації складається з комплексу заходів, що можуть застосовуватися як у повному обсязі, так і частково. Перетворюючи освітній досвід майбутніх соціальних працівників за допомогою ігор, гейміфікація сприяє подоланню соціальних і психологічних обмежень, що в загальному

розумінні уможливорює вивільнення професійного потенціалу. Використовуючи гейміфікацію під час розроблення практичних занять, науково-педагогічні працівники спрямовують здобувачів вищої освіти на набуття професійних компетенцій, але при цьому варто пам'ятати, що застосування гейміфікації в підготовці майбутніх соціальних працівників не дає змоги отримати прямих відповідей на запитання (є лише простір для спільного пошуку). Такі формати організації людської поведінки можна використовувати в освітньому процесі як заклик до експериментів і дискусій. Застосування гейміфікації в підготовці соціальних працівників є можливим як під час лекцій (виклад нового матеріалу вдало поєднується з квест-завданнями для самостійного пошуку інформації в додаткових джерелах), так і під час практичних занять (пропонування ігрових завдань для мікрогруп і навпаки – колективне створення ігор тематичного спрямування тощо). Перспективу подальших досліджень у цьому напрямі вбачаємо в упровадженні гейміфікації й під час проходження майбутніми соціальними працівниками виробничої практики, де теоретична база і професійні цінності є нерозривними й взаємодоповнювальними.

#### Список використаних джерел

1. Волкова Н. П. Інтерактивні технології навчання у вищій школі: навчально-методичний посібник. Дніпро: Університет імені Альфреда Нобеля, 2018. 360 с.
2. Зикерманн Г., Линдер Дж. Геймификация в бизнесе: как пробиться сквозь шум и завладеть вниманием сотрудников и клиентов. Москва: ООО «Манн, Иванов и Фербер», 2014. 272 с.
3. Лященко Т., Гришуніна М., Пічкур В. Гейміфікація як одна з інноваційних форм навчального процесу. *Управління розвитком складних систем*. 2018. Вип. 35. С. 113–121.
4. Про затвердження Національної рамки кваліфікацій. Документ 1341-2011-п, чинний, поточна редакція – Редакція від 02.07.2020, підстава – 519-2020-п.
5. Романовська Л. І. Система підготовки фахівців з соціальної роботи за кордоном на прикладі розвинених країн. *Вісник Національної академії Державної прикордонної служби України*. 2013. Вип. 3.
6. Савельчук І. Б. Підготовка соціальних працівників за сучасних умов: інноваційні тенденції. *Вісник Житомирського державного університету імені Івана Франка. Педагогічні науки*. 2016. Вип. 1. С. 120–125.
7. Селевко Г. К. Энциклопедия образовательных технологий: в 2 т. Т. 1. Москва: Народное образование, 2005. 556 с.
8. Сидорчук О. В. Застосування методу рольової гри у професійно орієнтованій іншомовній підготовці як засіб формування полікультурної особистості майбутнього фахівця соціальної сфери. *Збірник наукових праць Херсонського державного університету. Педагогічні науки*. 2017. Вип. LXXX. Том 2. С. 196–200.

#### References

1. Volkova N.P. (2018). Interactive technologies of education at higher schools: an initial and methodical book. Dnipro: Alfred Nobel University. 360 p. [in Ukrainian]
2. Zickermann G., Linder J. (2014). Gamification in business: how to break through the noise and grab the attention of employees and customers. Moscow: OOO "Mann, Ivanov and Ferber". 272 p. [in Russian]
3. Lyaschenko T., Grishunina M., Pichkur V. (2018). Gamification as one of the innovative forms of the initial process. *Management of the development of complex systems*. Vol. 35. P. 113-121. [in Ukrainian]
4. About the consolidation of the National framework of qualifications. Document 1341-2011-p, official, in-line revision - revision dated by 02.07.2020, reason - 519-2020-p. [in Ukrainian]
5. Romanovska L.I. (2013). The system of training specialists in social work abroad on the example of developed countries. *Bulletin of the National Academy of the State Border Guard Service of Ukraine*. Ed. 3. [in Ukrainian]
6. Savelchuk I.B. (2016). Training of social workers in modern conditions: innovative trends. *Bulletin of Zhytomyr Ivan Franko State University. Pedagogical sciences*. Ed. 1. P. 120–125. [in Ukrainian]
7. Selevko G.K. (2005). Encyclopedia of educational technologies: in 2 volumes. Vol. 1. Moscow: Public education. 556 p. [in Russian]
8. Sidorchuk O.V. (2017). Application of the method of role play in professionally oriented foreign language training as a means of forming a multicultural personality of the future specialist in the social sphere. *Collection of scientific works of Kherson State University. Pedagogical sciences*. Ed. LXXX. Volume 2. P. 196–200. [in Ukrainian]

9. Технологія формування цифрової компетентності майбутніх учителів засобами гейміфікації / О. Жерновникова та ін. *Information Technologies and Learning Tools*. 2020. № 75. С. 170–185.

**Відомості про автора:**

**Єрьоміна Лілія Євгенівна**  
fznk04@ukr.net

Мелітопольський державний педагогічний  
університет імені Богдана Хмельницького  
вул. Гетьманська, 20, м. Мелітополь,  
Запорізька обл., 72312, Україна

doi: 10.33842/2219-5203-2020-1-24-69-74

*Матеріал надійшов до редакції 05. 08. 2020 р.  
Прийнято до друку 01. 10. 2020 р.*

9. Technology of formation of digital competence of future teachers by means of gamification / O. Zhernovnikova and others. *Information Technologies and Learning Tools*. 2020. № 75. P. 170–185. [in Ukrainian]

**Information about the author:**

**Yeriomina Liliia Evgenievna**  
fznk04@ukr.net

Bohdan Khmelnytsky Melitopol  
State Pedagogical University  
20 Hetmans'ka St., Melitopol,  
Zaporizhzhia region, 72312, Ukraine

doi: 10.33842/2219-5203-2020-1-24-69-74

*Received at the editorial office 05. 08. 2020.  
Accepted for publishing 01. 10. 2020.*