

**Марина Васильєва**  
ORCID iD 0000-0002-2765-1220

доктор педагогічних наук, професор,  
завідувач кафедри соціальної роботи і соціальної педагогіки,  
Харківський національний педагогічний університет імені Г. С. Сковороди,  
пров. Фанінський, б. 3-В, 61166, м. Харків, Україна,  
vacilievamp@gmail.com

**Інна Романова**  
ORCID iD 0000-0002-5318-8970

доктор педагогічних наук, доцент,  
професор кафедри соціальної роботи і соціальної педагогіки,  
Харківський національний педагогічний університет імені Г. С. Сковороди,  
пров. Фанінський, б. 3-В, 61166, м. Харків, Україна,  
inna.romanova@hnpu.edu.ua

**Ірина Шеплякова**  
ORCID iD 0000-0002-1098-3480

кандидат педагогічних наук,  
доцент кафедри соціальної роботи і соціальної педагогіки,  
Харківський національний педагогічний університет імені Г. С. Сковороди,  
пров. Фанінський, б. 3-В, 61166, м. Харків, Україна,  
sheplyakova78@gmail.com

## **ГЕЙМІФІКАЦІЯ В ПІДГОТОВЦІ СОЦІАЛЬНИХ ПРАЦІВНИКІВ**

*У статті проаналізовано зміст поняття «гейміфікація»; визначено напрями її застосування в освіті; охарактеризовано досвід використання концепції гейміфікації у широкому сенсі у виховній соціально-педагогічній діяльності; з'ясовано мету й результати використання гейміфікації в закладах вищої освіти; визначено елементи з ігор, які набули розповсюдження в гейміфікації; розкрито її основні компоненти. Охарактеризовано зміни в ігровій діяльності, зумовлені віком людини, що мають враховуватися під час проектування освітнього середовища з використанням гейміфікації. Проаналізовано досвід використання гейміфікації в підготовці соціальних працівників (Університет Конкордія (Портленд, США) і Центр прикладних соціальних досліджень Мельбурнського королівського технологічного університету (Австралія)). Визначено найбільш поширені практики застосування гейміфікації: онлайн-курси (МООК) соціального напрямку, тренінги,*

платформи підтримки гейміфікації; 3D віртуальне середовище. З'ясовано, що в підготовці фахівців соціальної галузі гейміфікація ще не набула широкого розповсюдження. Визначено, що результати емпіричних досліджень ефективності впливу гейміфікації навчального середовища на якість підготовки фахівців соціальної галузі є різними й виявляють ускладнення технічного, психологічного й педагогічного характеру. Охарактеризовано чинники, що обмежують запровадження гейміфікації в навчальному процесі. Враховуючи особливості гейміфікації, узагальнено можливості застосування гейміфікації в підготовці соціальних працівників у закладах вищої освіти. Визначено, що вибір видів і способів реалізації ігрових елементів має визначатися викладачем залежно від загальних цілей дисципліни, забезпечуючи реалізацію освітньої програми, і відповідати Стандарту підготовки фахівця соціальної галузі. Проте, збільшення попиту на дистанційні послуги в навчанні буде розширювати пошуки шляхів використання гейміфікації в підготовці соціальних працівників.

**Ключові слова:** гейміфікація; заклад вищої освіти; компоненти; підготовка; соціальний працівник.

© Васильєва М., Романова І., Шеплякова І., 2020

<https://doi.org/10.28925/2312-5829.2020.4.7>

**Вступ.** Імплементация студентоцентрованого підходу в реалізацію освітніх програм підготовки фахівців соціальної галузі вимагає пошуку ресурсів навчання, які здатні забезпечити застосування різних способів подачі матеріалу; гнучкого використання різноманітних педагогічних методів; чіткої процедури оцінювання; автономності особистості студента з одночасним відповідним супроводом і підтримкою з боку викладача. Одним із таких ресурсів може стати гейміфікація навчання.

Сама концепція гейміфікації не є новою в суспільних практиках. Гра є одним із базових видів діяльності людини, який з розвитком цивілізації урізноманітнюється. Можна стверджувати, що сучасні ігри (настільні, комп'ютерні, медіа, тощо) запозичили частину технік, елементів з різних соціальних сфер. Наприклад, зі спорту – винагороди за перемогу в змаганнях (медалі, кубки, тощо), систему рейтингів, спортивних розрядів; з воєнної або державної служби – відзнаки, звання; зі шкільної системи – оцінювання досягнень, перехід на інший, більш високий рівень освіти, тощо. Ці атрибути, спрямовані на мотивацію діяльності й формування бажаної поведінки, активно застосовуються сучасною ігровою

індустрією. Масове поширення комп'ютерних відеоігор призвело до ситуації, коли ці елементи, модифіковані в ігровій діяльності, навпаки, застосовують в інших сферах: бізнесі, маркетингу, корпоративному управлінні, здоров'язбережувальних практиках, фітнесі.

З 2011 року збільшилась кількість спеціалізованих конференцій, книг і досліджень за темою гейміфікації. А. Столяревська (2016) відзначає, що термін гейміфікація був би менш відомим, якби в 2012 році на платформі Coursera не відбувся он-лайн курс Gamification Кевіна Вербаха з Wharton Business School, Пенсільванія. Цей курс мав рекордну кількість учасників: 45000 осіб з різних країн світу. У цьому курсі були поєднані відеолекції, тести, творчі завдання, реальна практика світових компаній і бізнес-структур.

Сам термін «гейміфікація» з'явився на початку XXI століття в середовищі програмістів (Gee J., 2003). У наукових дослідженнях його зміст трактується по-різному. Вчені визначають гейміфікацію і як процес, і як комплекс технік або прийомів: комплекс мотиваційних управлінських технік, запозичених у творців комп'ютерних ігор (Горбань О., 2019); використання ігрових практик та механізмів у неігровому контексті для залучення кінцевих користувачів до вирішення проблем (Крутих О., Крутих А., 2016; Namari J., 2013; Nuotari K., Namari J., 2012); ретельне та продумане застосування ігрового мислення для вирішення проблем і заохочення до навчання з використанням усіх доречних елементів ігор (Karr K., 2012); використання механіки та прийомів дизайну ігор для вдосконалення сценаріїв, що не стосуються ігор (Zichermann G., Cunningham C., 2011); використання елементів дизайну ігор у неігрових контекстах (Deterding S., Dixon D., Khaled R., Nacke L., 2011); застосування підходів, характерних для комп'ютерних ігор, у програмних інструментах для неігрових процесів, що надає можливість вирішення цих складних проблем (Столяревська А., 2016); та інші.

З наведених визначень можна виокремити, що для гейміфікації притаманне використання ігрової оболонки (технік, елементів, прийомів дизайну, механіки, тощо) у неігровому контексті для розв'язання певних проблем.

На думку Гейба Зіхермана (2011), основна мета гейміфікації полягає в тому, щоб допомогти людям дістатися з точки А до точки Б у власному житті.

Останнім часом гейміфікація набирає обертів і в навчанні. Однак, особливості її застосування в підготовці майбутніх соціальних працівників закладами вищої освіти потребують систематизації й уточнення.

**Мета статті** – визначити теоретичні засади гейміфікації для застосування в підготовці майбутніх соціальних працівників. Реалізація мети передбачає розв'язання таких завдань: 1) теоретично проаналізувати мету застосування гейміфікації в освіті, визначити її основні компоненти; 2) проаналізувати досвід використання гейміфікації в підготовці соціальних працівників; 3) узагальнити можливості застосування гейміфікації в підготовці соціальних працівників у закладах вищої освіти.

**Виклад основного матеріалу з обґрунтуванням отриманих наукових результатів.** Аналіз практики застосування гейміфікації дозволяє виділити два напрями використання: 1) у широкому сенсі – ігрової оболонки (атрибути, прийоми, елементи) без застосування ІКТ; 2) у вузькому – гейміфікація побудована на використанні засобів ІКТ (відеоігор, спеціалізованих програм, тощо), які забезпечують: отримання бонусів-заохочень; відстеження маршруту досягнень; швидку оцінку результатів; можливість повернутися й спробувати підвищити рівень, вибір шляхів досягнення мети, свого аватару; візуалізацію матеріалу тощо.

Варто відзначити, у соціально-педагогічній діяльності напрацьований значний досвід використання концепції гейміфікації у широкому сенсі у виховній діяльності, зокрема, у діяльності дитячих і молодіжних організацій. Сучасні організації скаутського, козацького й патріотичного напрямів діяльності використовують ігрову оболонку (атрибути, організаційні форми) для досягнення визначених статутами цих організацій цілей діяльності. Так, у діяльності громадської організації «Пласт» використовуються, так звані, пластові проби, які передбачають виконання на кожному з трьох рівнів певних завдань (добрих справ, успіхів у пластових іграх, участь у таборванні, набуття певних знань і вмінь, тощо). Підтвердженням

виконання цих завдань є отримання певних відзнак, загальна кількість яких надає право перейти на інший рівень.

У дитячих таборах оздоровлення та відпочинку й учнівському самоврядуванні також поширеною є практика вибудовування навчально-виховного середовища з елементами гейміфікації: діяльність кожної дитини додає бали загону чи класу в загальному рейтингу, дозволяє перейти на інший рівень, отримати певну відзнаку, загальна «легенда гри» (сценарій діяльності) з визначенням правил поведінки; тощо.

Найчастіше гейміфікацію в сфері освіти пов'язують саме з використанням інформаційно-комп'ютерних технологій.

Аналіз наукової літератури дозволяє визначити, що метою використання гейміфікації в освіті є:

- мотивація й заохочення певної поведінки (Furdu, I., Tomozei, C., Kose, U., 2017);
- забезпечення зацікавленості навчальним процесом, автономії й профілізації змісту навчання (Качан Б., 2017);
- забезпечення гнучкості розуму й спроможності при розв'язанні проблем, змагання (форми конкуренції, в якій люди можуть учитися на своїх невдачах, а не бути покарані за них) й співпраці (Столяревська А., 2016).

Основне завдання гейміфікації полягає в тому, щоб узяти елементи, які зазвичай працюють у світі ігор, й ефективно застосовувати їх у реальній дійсності (Столяревська А., 2016). При цьому вчені застерігають від «механістичного калькування маркетингових методів на такі галузі суспільного життя, як освіта» (Рибка Н., 2014).

Сучасні наукові дослідження апробують гейміфікацію в освіті на різних дисциплінах (інформатика, хімія, фізика, математика, історія, тощо) і з різними віковими групами (учнями закладів загальної середньої освіти, здобувачами вищої освіти, слухачами курсів). Результати використання гейміфікації є також досить різними: від значних позитивних змін до зниження або, навіть, зникнення мотивації.

Так, у дослідженні (Ortiz M., Chiluitza K., Valcke M., 2016) було проведено огляд наукових досліджень щодо використання у вищій школі гейміфікації

методики STEM, яке виявило 14 досліджень з позитивними наслідками, 1 з негативним наслідком і 15 - змішаних або нейтральних впливів. А огляд досліджень (Dicheva, D., Dichev C., Agre G., & Angelova G., 2015) за 2015 рік з проблеми гейміфікації навчання засвідчив, навпаки, збільшення кількості досліджень з непереконливими або негативними результатами.

Які елементи з ігор застосовують у гейміфікації? Аналіз наукової літератури свідчить, що елементи, які використовуються для гейміфікації, походять з відеоігор. Найбільш поширеними є: наявність сюжету для діяльності; визначення правил діяльності; формулювання чітких, помірно складних, найближчих цілей навчання; візуалізація маршруту пізнання; навчальне середовище, адаптоване під персональний рівень; свобода вибору маршруту навчання задля досягнення певної мети; негайний зворотній зв'язок, оцінення досягнень; наявність рівнів – розширення й відкриття доступу до контенту; бали – цифрове позначення значимості виконання роботи; зворотній відлік – виконання завдань за обмежений період часу; бонуси – отримання неочікуваних винагород; можливість вибору аватару (віртуальність персоніфікації – можливість зміни ролі); соціальна взаємодія (конкуренція або співпраця); видимий статус і досягнення (репутація, визнання); тощо.

У дослідженні (Столяревська А., 2016) ці елементи було згруповано й визначено три: динаміка, механіка й компоненти. Динаміка - це загальні аспекти гейміфікованої системи, які потрібно враховувати, але неможливо безпосередньо впровадити у гру: обмеження (ліміти або вимушені компроміси); емоції (допитливість, дух суперництва, розчарування, щастя); сценарій (послідовна, безперервна сюжетна лінія); просування (зростання гравця і його розвиток); відносини (соціальні взаємодії формують почуття товариства, статусу й альтруїзму).

Механіка – основні процеси, що рухають діями й формують у гравця залученість до процесу. Виділено десять важливих ігрових механік, серед яких: завдання (загадки або будь-які інші завдання, які вимагають зусиль для їх вирішення); шанс (елементи випадковості); змагання (група гравців або один гравець перемагає, а інша група або інший гравець - програє); співробітництво

(гравці мусять працювати разом, щоб досягти спільної мети); зворотний зв'язок (інформація щодо просування гравця); накопичення ресурсів (отримання корисних або колекційних предметів); винагороди (нагороди за певні дії та досягнення); стан перемоги (показники, які перетворюють гравця або команду в переможця). Кожна механіка - спосіб досягнення однієї або декількох описаних динамік.

Компоненти - це більш конкретна форма, яку приймають механіка й динаміка. Виділено п'ятнадцять важливих ігрових компонентів, серед яких: досягнення (певні цілі); аватари (візуалізація характеру гравця); бейджі (візуалізація досягнень); «битви з босами» (особливо складні випробування для переходу на наступний рівень); колекціонування (накопичення наборів предметів або бейджів); битви (конкретна боротьба, зазвичай швидка); доступ до контенту (те, що відкривається гравцям, коли вони досягають певних показників); подарунки (можливість ділитися ресурсами з іншими); рейтинги лідерів (візуалізація розвитку й досягнень гравця); рівні (певні кроки у розвитку гравця); очки (кількісне відображення розвитку гри); квести (конкретні завдання зі своїми цілями й нагородами); соціальний профіль (візуалізація гри у соціальній мережі гравця); команди (певні групи гравців, які працюють разом заради спільної мети).

Для запровадження гейміфікації в освіту необхідно враховувати зміни в ігровій діяльності, зумовлені віком людини. Ігрова діяльність притаманна кожній людині. Проте вона є різною за своєю спрямованістю. Для дітей дошкільного віку – це основний вид діяльності, який дозволяє пізнавати й наслідувати світ людей. Д. Ельконін підкреслював, що ігрова діяльність ускладнюється й розвивається, свідченням цього є зміна її форм і видів, а нові форми ігрової діяльності засвоюються дітьми під керівництвом дорослих. Дитину необхідно навчити гратися – педагогічне керівництво ігровою діяльністю є умовою її поступального розвитку й ефективної реалізації розвивально-виховних функцій (Ельконін Д., 1995).

З початком навчання змінюється характер ігрової діяльності дітей. Психологи відзначають (Круглова Н., 2004; Кулагина І., 1999), що у віці 6-7 років ігри за правилами стають переважаючими, а виконання дії за зразком стає основним змістом гри. З розвитком ігрової діяльності за зразком важливим стає не тільки сам

процес гри, але й результат. Н. Круглова (2004, с. 31) відзначає, що «в грі вперше з'являються навчальні мотиви, що стимулюють діяльність, яка не завжди є процесуально приємною... Ігрова мотивація породжує навчальну, стимулює діяльність не заради процесу, а заради результату у вигляді конкретних знань, вмій та навичок, що дозволяють задовольняти інші потреби дитини (пізнавальну, у визнанні, у новому статусі тощо)». Отже, саме через зміст ігор у дітей з'являється пізнавальний інтерес, розвиваються психічні функції.

У молодших підлітків психологічні процеси щодо самоствердження в групі однолітків виводять на перший план змагальний аспект гри. Старші підлітки й молодь зацікавлені вже в самому процесі переборювання труднощів, інтелектуальних ускладнень через ігрову діяльність. Таким чином, проектуючи навчальне середовище із застосуванням гейміфікації необхідно враховувати ці зміни в ігровій діяльності здобувачів освіти.

Окрім того, необхідно враховувати, що період навчання в закладах освіти є одним з визначальних етапів у процесі соціалізації людини. Діяльність, спілкування, набуття соціального досвіду через залучення до колективу є необхідними складовими самопізнання, самовизначення, самореалізації й самоствердження людини. Джерелами соціального досвіду є власні вчинки в різних ситуаціях і переживання, роздуми під час спостереження за вчинками інших, життєвий досвід оточуючих. Соціальні зв'язки, співпраця, колективна форма роботи є обов'язковими компонентами гейміфікації для закладів освіти.

Тотальне запровадження гейміфікації в навчальному процесі, на наш погляд, є обмеженим об'єктивними чинниками.

1. У психолого-педагогічних дослідженнях однією з провідних ознак ігрової діяльності визначають її вільний вибір. Так, С. Шмаков (2004) відзначає, що гра є вільною розвивальною діяльністю, котра виконується лише за бажанням дитини, заради задоволення від самого процесу діяльності, а не тільки від результату (процесуальне задоволення).

Запровадження гейміфікованого навчання вступає в суперечність з вільною природою гри, що може негативно позначатися на мотивації навчання. Окрім того, Гейміфікація в підготовці соціальних працівників



визначене процесуальне задоволення від самого процесу гри може стати вирішальним, нівелюючи самий сенс запровадження гейміфікації в освіті.

2. З переходом на віртуальну систему оцінення (бали, значки, бонуси) втрачається цілий арсенал напрацьованих позитивних технік формування пізнавальних інтересів (заохочення дій учнів за допомогою слова, жестів, міміки, що створюють атмосферу відкритості, довіри).

3. Зміна функції викладача в сучасному освітньому середовищі, що є характерною, зокрема, й для гейміфікації, на жаль, позбавляє здобувачів освіти впливу таких мотивуючих чинників, як особистий приклад, ораторське мистецтво, авторитет викладача.

4. Використання інтерактивної карти прогресій у навчанні, змагальний аспект ігрової діяльності, коли здобувач бачить результати інших, може, навпаки, спровокувати негативну мотивацію до навчання. Зокрема, у теорії педагогіки метод орієнтації учня на порівняння власних результатів із результатами інших, на змагання вважається поганим методом формування пізнавальних інтересів (Волкова Н., 2007).

5. Аналіз наукової літератури дозволяє серед ознак, які притаманні ігровій діяльності, зокрема, виокремити й такі, що, за наявності проблем у соціалізації особистості, зможуть спровокувати появу адиктивної ігрової залежності: емоційна насиченість ігрових процесів; фантазійний компонент у створенні та здійсненні ігрових форм; відчуття самодостатності в ігровому середовищі; свідоме подвоєння світу суб'єктом, який припускає визнання гри іншим планом буття, що існує за принципом доповнення при обов'язковій наявності справжнього буття. Проте, це тільки припущення. Зокрема, у дослідженні І. Гаврилової (2018) визначається, що гейміфікований навчальний курс не є комп'ютерною грою, навіть якщо для його розробки використовується спеціальне віртуальне середовище з якісним ігровим дизайном. Освітні цілі завжди залишаються в пріоритеті, а ігрові елементи тільки підтримують внутрішню мотивацію до виконання навчальних завдань.

З іншого боку, використання аватару віртуальними гейміфікованими середовищами дозволяє анонімно емоційно дистанціюватися для розширення взаємодії, проте це й створює можливість втечі від реальності.

6. Як було з'ясовано, гейміфікацію досить часто в навчання вводять для підвищення мотивації здобувачів освіти. Однак, необхідно враховувати, що загальна середня освіта є обов'язковою, і в педагогічній практиці досить часто виникають проблеми з мотивацією й активністю учнів. Якщо ж розглядати вищу освіту, яка не є обов'язковою, то здебільшого здобувачі свідомо обирають напрям майбутньої професійної діяльності, і, як правило, проблеми з мотивацією до навчання є менш поширеними. Отже, й застосування гейміфікації тільки для підвищення мотивації зі здобувачами вищої освіти не є доцільним.

Аналіз досвіду використання гейміфікації в підготовці соціальних працівників і соціальних педагогів дозволив визначити найбільш поширені практики: онлайн-курси (МООК) соціального напрямку, тренінги, платформи підтримки гейміфікації; 3D віртуальне середовище.

Зокрема, у підготовці бакалаврів із соціальної роботи в Університеті Конкордія (Портленд, США) використовується платформа з підтримки гейміфікації в освіті Rezzly. Експериментальне апробування ефективності запровадження в навчальний процес цієї платформи відбулося протягом 2016 року на базі трьох дисциплін «Кризове втручання (міжособистісне насилля, наркоманія й психічне здоров'я)», «Соціальна політика» й «Професійний соціальний працівник» (Dodge Ju., Bernklau Halvor Ch., Vegdahl S., 2017). Використовувалися різні моделі гейміфікації: 1) ресурси платформи виступали як доповнення до аудиторних занять; 2) змішана модель – частина занять проходила аудиторно, інша частина - через платформу Rezzly; 3) тільки для окремих видів робіт (тестування) було використано ресурси платформи. Розробниками курсів було впроваджено цілу низку елементів гейміфікації: можливість вибору здобувачами освіти способу взаємодії з контентом курсу (через відео, інтерактивні вебсайти, традиційне читання); можливість працювати у власному режимі й темпі; можливість вибору тестів, завдань залежно від сфери власних уподобань. Опитування здобувачів освіти виявило протилежні

думки щодо використання загальної дошки досягнень і встановлення часових обмежень з виконання певних завдань: одних – це мотивувало на навчання, інших – навпаки. Позитивними були відгуки щодо використання бейджів, звуків підтримки при завершенні виконання завдань, можливістю переходу на вищій рівень навчання при набранні певної кількості балів. Як перевагу здобувачі освіти відзначили можливість постійного включення в дисципліну з отриманням негайного відгуку: при традиційній системі навчання зустріч з викладачем відбувається лише раз на тиждень, а при використанні гейміфікації існує постійний зв'язок через виконання конкретних, дозованих у часі й посильних завдань, тестів, і ця діяльність отримує миттєву оцінку. Результати запровадження гейміфікації виявили, що здобувачами було виконано більше завдань. Курси були пройдені за менший час. І загальна кількість здобувачів, які успішно пройшли курси, зросла на 20%. Необхідно відзначити, що загальна система навчання на цих дисциплінах має певні відмінності в порівнянні з вітчизняною системою навчання. Ці дисципліни можна пройти у будь-якому семестрі й здобувачі, які записуються, майже незнайомі один з одним і не входять до однієї групи певного курсу навчання. Тому переважна більшість форм, що були використані в експериментальній роботі, належать до індивідуальної роботи здобувачів.

Центром прикладних соціальних досліджень Мельбурнського королівського технологічного університету (RTIM) (Австралія) було реалізовано проєкт з розширення потенціалу імітації в 2013-2016 рр. У рамках проєкту випробувалась 3D моделювання (Second Life) для розвитку професійних навичок спілкування майбутніх соціальних працівників з клієнтами (Martin J., 2016). У віртуальному оздоровчому центрі здобувачі практикувалися в синхронних рольових інтерв'ю з використанням аватарів. Ці аватари були тривимірними графічними зображеннями соціального працівника й клієнта. Здобувачі використовували свої аватари, щоб спілкуватися мовою тіла, включаючи міміку. Навушники з вбудованими мікрофонами забезпечували словесне спілкування між аватарами. Результати дослідження свідчать, що використання віртуального середовища не вплинуло на

сформованість професійних навичок спілкування майбутніх соціальних працівників з клієнтами.

Враховуючи визначені особливості гейміфікації, у підготовці соціальних працівників і соціальних педагогів проєктуючи навчальне середовище доцільно використовувати такі елементи:

1) загальні цілі навчання мають бути поділеними на чіткі, конкретні, найближчі, помірно складні;

2) адаптоване навчальне середовище під персональний рівень з візуалізацією маршруту пізнання;

3) свобода вибору засобів навчання для досягнення визначених цілей навчання (загальних, близьких) за певною дисципліною (традиційні: конспекти лекцій, підручники, робота з першоджерелами (наукові статті, нормативно-правові документи), розв'язання соціальних ситуацій, використання відео ресурсів, тощо; стажування на базі партнерських організацій із організацією й проведенням визначених тематикою дисципліни соціальних заходів; розробка й реалізація соціальних проєктів за темою дисципліни; тощо);

4) колективна діяльність. В основі соціальної роботи суб'єкт-суб'єктні відносини. Визначальними для професійної діяльності є такі особистісні якості, як емпатійність, гуманність, толерантність, комунікабельність, тощо. Використання змагального аспекту ігрової діяльності, на наш погляд, не сприяє формуванню визначених якостей. Колективна співпраця, командна взаємодія – це ті форми діяльності, що допомагають розв'язувати проблеми клієнтів соціальної галузі, наприклад, у застосуванні кейс-менеджменту. Тож, проєктуючи навчальне середовище із застосуванням гейміфікації, необхідно надавати перевагу саме цим формам взаємодії;

5) чітка система оцінювання із автоматичним нарахуванням балів за визначені види діяльності (відвідування лекцій, семінарських занять, проведення соціальних заходів, реалізація соціального проєкту, тощо), що передбачає оцінення простої участі або якості виконання, можливість проходження альтернативних видів

діяльності для покращення загальних показників (балів) за кожним модулем дисципліни;

б) з проходженням певних етапів в опануванні матеріалу дисципліни має відбуватися відкриття додаткових бонусів (доступ до певних ресурсів з дисципліни);

7) часові обмеження для доступу до певних видів ресурсів з дисципліни сприяють формуванню дисциплінованості й навичок планування діяльності;

8) можливість творчого доповнення індивідуального маршрутного листа.

Безумовно, вибір видів і способів реалізації ігрових елементів має визначатися викладачем залежно від загальних цілей дисципліни, забезпечуючи реалізацію освітньої програми, і відповідати Стандарту підготовки фахівця соціальної галузі.

**Висновки.** Проведений аналіз практики використання гейміфікації дозволив визначити, що в підготовці фахівців соціальної галузі вона ще не набула широкого розповсюдження. Проводяться емпіричні дослідження в різних напрямках використання гейміфікації в закладах вищої освіти: окремих ігрових елементів, гейміфікованих навчальних платформ, 3D віртуальних середовищ. Результати ефективності впливу гейміфікації навчального середовища на якість підготовки фахівців соціальної галузі є різними й виявляють ускладнення технічного, психологічного й педагогічного характеру. Проте, збільшення попиту на дистанційні послуги в навчанні буде розширювати пошуки шляхів використання гейміфікації в підготовці соціальних працівників.

**Перспективи подальшого дослідження проблеми.** Значна частина вітчизняних закладів вищої освіти використовує середовище LMS Moodle для проведення дистанційних занять. Тести, ребуси, кросворди, вікторини, веб-квести, тощо використовуються викладачами, як правило, для перевірки сформованості знань, зокрема, й у дисциплінах соціального напрямку. Однак, LMS Moodle має цілу низку ресурсів для гейміфікації навчання. Розробка загального ігрового сценарію з дисципліни, з врахуванням визначених у статті особливостей гейміфікації в освіті соціальних працівників, дозволить запропонувати здобувачам додаткові ресурси навчання.

## Література

- Волкова Н. П. Педагогіка : навчальний посібник. К. : Академвидав, 2007. 618 с.
- Гаврилова И. В. Геймификация как средство повышения эффективности онлайн-курсов. *Образование и проблемы развития общества*. 2018. №1(5). С. 14–23.
- Горбань О. Освітній потенціал відеоігор : світоглядно-методологічні засади. *Освітологічний дискурс*. 2019. № 3–4 (26-27). С. 19–34.
- Качан Б. М. Гейміфікація в системі новітніх технологій навчання іншомовної компетентності студентів медичних вищих навчальних закладів. *Народна освіта*. 2017. Вип. 2. С. 55–59.
- Круглова Н. Ф. Как помочь ребенку учиться в школе. СПб. : Питер, 2004. 128 с.
- Крутых Е., Крутых А. Дефиниции игры в гуманитарных науках. *Международный научно-исследовательский журнал*. 2016. №8 (50). Ч.4. С. 73-76. doi: 10.18454/IRJ.2016.50.030.
- Кулагина И. Ю. Возрастная психология. Развитие ребенка от рождения до 17 лет. М. : Изд-во УРАО, 1999. 176 с.
- Рибка Н. Освітня діяльність у глобальному інформаційному суспільстві. *Актуальні питання соціально-філософської думки* : матеріали Всеукр. інтернет-конференції молодих учених та студентів, Одеса, 2014. С. 13–14.
- Столярєвська А. Л. Гейміфікація у змішаному навчанні. *Теорія та практика змішаного навчання : монографія* / В. М. Кухаренко та ін. Харків : «Міськдрук», НТУ «ХП», 2016. С.169–201.
- Ткаченко О. Гейміфікація освіти: формальний і неформальний простір. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2015. Вип. 11. С. 303-309.
- Шмаков С. А. Игры учащихся – феномен культуры. М. : Новая школа, 2004. 240 с.
- Эльконин Д. Б. Психическое развитие в детских возрастах. М. : Изд-во «Институт практической психологии», Воронеж : НПО «МОДЭК», 1995. 416 с.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification”. *MindTrek Conference*. doi: 10.1145/2181037.2181040
- Dicheva, D., Dichev C., Agre G., & Angelova G. (2015). Gamification in Education: A Systematic Mapping Study. *Educational Technology & Society*, 18 (3), 75–88.
- Dodge Ju., Bernklau Halvor Ch., & Vegdahl S. (2017). Episode 207 – Using Gamification in Social Work Education. [Audio Podcast] URL: <http://www.insocialwork.org/episode.asp?ep=207> (дата звернення: 01.07.2020).
- Furdu, I., Tomozei, C., & Kose, U. (2017). Pros and cons gamification and gaming in classroom. *Broad Research in Artificial Intelligence and Neuroscience*, 8(2), 56–63. Retrieved from <https://arxiv.org/ftp/arxiv/papers/1708/1708.09337.pdf>
- Gee J. (2003) What video games have to teach us about learning and literacy. New York : Palgrave/Macmillan. 224 p.
- Hamari, J. (2013). Transforming homo economicus into homo ludens: A field experiment on gamification in a utilitarian peer-to-peer trading service. *Electronic Commerce Research and Applications*, vol. 12, 236–245. URL:

<https://pdfs.semanticscholar.org/1d8f/e4710ae4ff5310ee3088823dc04ebbb361ca.pdf> (дата звернення: 01.07.2020).

- Huotari, K., & Hamari, J. (2012). Defining Gamification – A Service Marketing Perspective. *MindTrek Conference*. URL: <http://www.hubscher.org/roland/courses/hf765/readings/p17-huotari.pdf>. (дата звернення: 01.07.2020).
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco, CA : Pfeiffer.
- Martin, J. (2016): *Virtual Worlds and Social Work Education*. *Australian Social Work*. doi: 10.1080/0312407X.2016.1238953
- Ortiz Rojas, M.E., Chiluiza, K., & Valcke, M. (2016). Gamification in higher education and stem : a systematic review of literature. *Edulearn16: 8th international conference on education and new learning technologies*. Valenica: Iated-int Assoc Technology Education A & Development, 6548–58. URL: <https://biblio.ugent.be/publication/8542410> (дата звернення: 01.07.2020).
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. O'Reilly Media. 182 p.

### References

- Volkova, N. P. (2007). *Pedagoghika : navchalnyj posibnyk. [Pedagogy: a textbook]*. Kyiv: Akademvydav, 618. (ukr)
- Gavrilova, I. V. (2018). Gejmifikacija kak sredstvo povyshenija jeffektivnosti onlajn-kursov [Gamification as a means of improving the effectiveness of online courses]. *Obrazovanie i problemy razvitija obshhestva*, 1(5), 14–23. (rus)
- Gorban, O. (2019). Osvitnij potencial videoighor: svitoghljadno-metodologhichni zasady [Educational potential of video games: worldview and methodological principles]. *Osvitologhichnyj dyskurs*, 3–4 (26–27), 19–34. (ukr)
- Kachan, B. M. (2017). Ghejmifikacija v systemi novitnikh tekhnologhij navchannja inshomovnoji kompetentnosti studentiv medychnykh vyshhykh navchalnykh zakladiv [Gamification in the system of the newest technologies of teaching foreign language competence to students of medical higher educational institutions]. *Narodna osvita*, 2, 55–59. (ukr)
- Kruglova, N. F. (2004). *Kak pomoch' rebenku učit'sja v shkole [How to help a child learn in school]*. Sankt-Peterburg: Piter, 128. (rus)
- Krutykh, E., Krutykh, A. (2016). Definicii igry v gumanitarnykh naukah [Definitions of the game in the humanities]. *Mezhdunarodnyj nauchno-issledovatel'skij zhurnal*, 8 (50), 4, 73-76. doi: 10.18454/IRJ.2016.50.030. (rus)
- Kulagina, I. Yu. (1999). *Vozrastnaja psihologija. Razvitie rebenka ot rozhdenija do 17 let [Age psychology. Child development from birth to 17 years]*. Moskva: Izd-vo URAO, 176. (rus)
- Rybka, N. (2014). Osvitnja dijalnistj u ghlobaljnemu informacijnomu suspiljstvi [Educational activities in the global information society]. *Aktualjni pytannja socialjno-filosofsjskoji dumky : materialy Vseukr. internet-konferenciji molodykh uchenykh ta studentiv*, Odesa, 13–14. (ukr)

- Stolyarevskaya, A. L. (2016). Ghejmifikacija u zmishanomu navchanni [Gamification in blended learning]. *Teorija ta praktyka zmishanogho navchannja*. Kharkiv : «Misjkdruk», NTU «KhPI», 169–201. (ukr)
- Tkachenko, O. (2015). Ghejmifikacija osvity: formaljnyj i neformaljnyj prostir [Gamification of education: formal and informal space]. *Aktualjni pytannja ghumanitarnykh nauk*, 11, 303–309. (ukr)
- Shmakov, S. A. (2004). *Igry uchashhihsja – fenomen kul'tury [Student games are a cultural phenomenon]*. Moskva: Novaja shkola, 240. (rus)
- Elkonin, D. B. (1995). *Psihicheskoe razvitie v detskih vozrastah [Mental development in childhood]*. Moskva: Izd-vo «Institut prakticheskoj psihologii», Voronezh : NPO «MODJeK», 416. (rus)
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification”. *MindTrek Conference*. doi: 10.1145/2181037.2181040 (eng)
- Dicheva, D., Dichev C., Agre G., & Angelova G. (2015). Gamification in Education: A Systematic Mapping Study. *Educational Technology & Society*, 18 (3), 75–88. (eng)
- Dodge Ju., Bernklau Halvor Ch., & Vegdahl S. (2017). Episode 207 - Using Gamification in Social Work Education. [Audio Podcast] Retrieved from <http://www.insocialwork.org/episode.asp?ep=207> (eng)
- Furdu, I., Tomozei, C., & Kose, U. (2017). Pros and cons gamification and gaming in classroom. *Broad Research in Artificial Intelligence and Neuroscience*, 8(2), 56–63. Retrieved from <https://arxiv.org/ftp/arxiv/papers/1708/1708.09337.pdf> (eng)
- Gee J. (2003) What video games have to teach us about learning and literacy. New York : Palgrave/Macmillan. 224 p. (eng)
- Hamari, J. (2013). Transforming homo economicus into homo ludens: A field experiment on gamification in a utilitarian peer-to-peer trading service. *Electronic Commerce Research and Applications*, vol. 12, 236-245. Retrieved from <https://pdfs.semanticscholar.org/1d8f/e4710ae4ff5310ee3088823dc04ebbb361ca.pdf> (eng)
- Huotari, K., & Hamari, J. (2012). Defining Gamification - A Service Marketing Perspective. *MindTrek Conference*. Retrieved from <http://www.hubscher.org/roland/courses/hf765/readings/p17-huotari.pdf>.) (eng)
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco, CA : Pfeiffer. (eng)
- Martin, J. (2016): Virtual Worlds and Social Work Education. *Australian Social Work*. doi: 10.1080/0312407X.2016.1238953 (eng)
- Ortiz Rojas, M.E., Chiluiza, K., & Valcke, M. (2016). Gamification in higher education and stem: a systematic review of literature. *Edulearn16: 8th international conference on education and new learning technologies*. Valenica: Iated-int Assoc Technology Education A& Development, 6548–58. Retrieved from <https://biblio.ugent.be/publication/8542410> (eng)
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. O'Reilly Media. 182 p. (eng)



## ГЕЙМИФИКАЦИЯ В ПОДГОТОВКЕ СОЦИАЛЬНЫХ РАБОТНИКОВ

**Васильева Марина**, доктор педагогических наук, профессор,  
заведующая кафедрой социальной работы и социальной педагогики,  
Харьковский национальный педагогический университет имени Г.С. Сковороды,  
пер. Фанинский, д. 3-В, 61166, г. Харьков, Украина, vacilievamp@gmail.com

**Романова Инна**, доктор педагогических наук, доцент,  
профессор кафедры социальной работы и социальной педагогики,  
Харьковский национальный педагогический университет имени Г.С. Сковороды,  
пер. Фанинский, д. 3-В, 61166, г. Харьков, Украина, inna.romanova@hnpri.edu.ua

**Шеплякова Ирина**, кандидат педагогических наук,  
доцент кафедры социальной работы и социальной педагогики,  
Харьковский национальный педагогический университет имени Г.С. Сковороды,  
пер. Фанинский, д. 3-В, 61166, г. Харьков, Украина, sheplyakova78@gmail.com

*В статье проанализировано понятие «геймификация»; определены направления применения геймификации в образовании; определена цель использования в учреждениях высшего образования; выявлены её основные компоненты. Проанализирован опыт использования геймификации в подготовке социальных работников (Университет Конкордия (Портленд, США) и Центр прикладных социальных исследований Мельбурнского королевского технологического университета (Австралия)). Определены наиболее распространенные практики: онлайн-курсы (МООК) социального направления, тренинги, платформы поддержки геймификации; 3D виртуальные среды. Установлено, что в подготовке специалистов социальной сферы геймификация еще не получила широкого распространения. Определено, что результаты эмпирических исследований эффективности влияния геймификации учебной среды на качество подготовки специалистов социальной сферы различны и создают трудности технического, психологического и педагогического характера. Охарактеризованы факторы, ограничивающие введение геймификации в учебный процесс. Определены возможности применения геймификации в подготовке социальных работников в учреждениях высшего образования.*

**Ключевые слова:** геймификация; компоненты; подготовка; социальный работник; учреждения высшего образования.

## GAMIFICATION IN TRAINING OF SOCIAL WORKERS

**Vasylieva Maryna**, Doctor of Pedagogical Sciences,  
Professor, Head of the Department of Social Work and Social Pedagogy,  
H.S. Skovoroda Kharkiv National Pedagogical University,  
Faninsky Lane, 3-B, 61166, Kharkiv, Ukraine, vacilievamp@gmail.com

**Romanova Inna**, Doctor of Pedagogical Sciences, Associate Professor,  
Professor of the Department of Social Work and Social Pedagogy,  
H.S. Skovoroda Kharkiv National Pedagogical University,  
Faninsky Lane, 3-B, 61166, Kharkiv, Ukraine, inna.romanova@hnpu.edu.ua

**Sheplyakova Irina**, Candidate of Pedagogical Sciences,  
Associate Professor of the Department of Social Work and Social Pedagogy,  
H.S. Skovoroda Kharkiv National Pedagogical University,  
Faninsky Lane, 3-B, 61166, Kharkiv, Ukraine, sheplyakova78@gmail.com

*The article analyzes the meaning of the concept of "gamification". It is determined that since 2011 the number of specialized conferences, books and research on the topic of gamification has increased, but its content is interpreted differently by scientists: both as a process and as a set of techniques or techniques. It is characterized that gamification in education is used in two meanings: in a broad sense - the game shell (attributes, techniques, elements) is used without the use of ICT; in the narrow - gamification is based on the use of ICT (video games, specialized programs, etc.). The purpose of using gamification at higher education institutions in experimental research is clarified. The main components of gamification are identified. It has been found that scientists warn against mechanistic using of marketing methods in education. Experiences of using gamification in the training of social workers (Concordia University (Portland, USA) and the Center for Applied Social Research RTIM (Australia)) are analyzed. The most common practices are identified: online courses (MOOC) in the social field, trainings, gamification support platforms; 3D virtual environment. It has been found that gamification has not yet become widespread in the training of social workers. It is determined that the results of empirical studies of the effectiveness of gamification for the quality of training of social workers are different and reveal complications of technical, psychological and pedagogical nature. The factors that limit the introduction of gamification in the educational process are described. The possibilities of using gamification in the training of social workers in higher education institutions are generalized. It is determined that the choice of types and methods of implementation of game elements should be determined by the teacher depending on the general objectives of the discipline, ensuring the implementation of the educational program, and comply with the Standard for training a specialist in the social field. Increasing demand for distance learning services will expand the search for ways to use gamification in the training of social workers. It is planned to develop a general game scenario for a discipline in the LMS Moodle environment for distance learning of future social workers.*

**Keywords:** components; gamification; higher education institutions; social worker; training.

*Стаття надійшла до редакції 07.07.2020*

*Прийнято до друку 29.10 2020*