

ОДЕСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ І. І. МЕЧНИКОВА

(повне найменування вищого навчального закладу)

Факультет психології та соціальної роботи

(повне найменування інституту/факультету)

Кафедра соціальної психології

(повна назва кафедри)

Кваліфікаційна робота

на здобуття ступеня вищої освіти «бакалавр»

на тему: «Використання гейміфікації у професійній діяльності фахівців соціальної сфери»

«The use of gamification in the professional activities specialists in the social sphere»

Виконала: здобувачка денної форми навчання спеціальності 231 Соціальна робота

Освітня програма «Соціальна робота»

Різа Діана Ханівна

Керівник канд. політ. наук, доцент кафедри Соціальної психології Хлівнюк Т.П.

(підпис)

Рецензент доц. Смокова Л.С.

Рекомендовано до захисту:

Протокол засідання кафедри

№ ____ від ____ . ____ 20__ р.

Захищено на засіданні ЕК № ____

протокол № ____ від ____ . ____ 20__ р.

Оцінка ____ / ____ / ____
(за національною шкалою, шкалою ECTS, бали)

Завідувачка кафедри

(підпис) Хлівнюк Тетяна
(ПІБ)

Голова ЕК

(підпис) Ухіна Ірина
(ПІБ)

Одеса 2024

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНИЙ АНАЛІЗ ВИКОРИСТАННЯ ГЕЙМИФІКАЦІЇ У ПРОФЕСІЙНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ ФАХІВЦІВ СОЦІАЛЬНОЇ СФЕРИ	6
1.1. Поняття геймифікації	6
1.2. Особливості професійної діяльності фахівців соціальної сфери	12
1.3. Перспективи використання геймифікації у професійній діяльності фахівців соціальної сфери	22
Висновок до першого розділу	31
РОЗДІЛ 2. ДОСЛІДЖЕННЯ ВИКОРИСТАННЯ ГЕЙМИФІКАЦІЇ У ПРОФЕСІЙНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ ФАХІВЦІВ СОЦІАЛЬНОЇ СФЕРИ	36
2.1. Організація та методи дослідження	36
2.2. Аналіз використання геймифікації у професійній діяльності фахівців соціальної сфери	45
2.3. Рекомендації щодо використання геймифікації у професійній діяльності фахівців соціальної сфери	52
Висновок до другого розділу	53
ВИСНОВОК	54
СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ	56

ВСТУП

Актуальність. Актуальність дослідження застосування гейміфікації в професійній діяльності соціальних фахівців зумовлена кількома сучасними тенденціями та викликами. По-перше, соціальна сфера є однією з найдинамічніших і найскладніших галузей, де фахівці постійно потребують нових підходів для мотивації та залучення різних груп населення до участі в програмах і проектах. Використання гейміфікаційних елементів може значно підвищити рівень мотивації та залученості, роблячи процес взаємодії більш цікавим і привабливим для учасників. По-друге, в сучасному світі відбувається швидка цифровізація, і дедалі більше аспектів життя переходить у віртуальний простір. Це стосується й соціальних послуг, які часто надаються через онлайн-платформи та мобільні додатки. Впровадження гейміфікаційних методів у ці цифрові інструменти може допомогти соціальним працівникам ефективніше взаємодіяти з клієнтами, особливо з молоддю та іншими технологічно обізнаними групами. Крім того, гейміфікація сприяє розвитку інноваційних підходів у навчанні та підвищенні кваліфікації самих соціальних працівників. Використання ігрових методів дозволяє не лише передавати знання, але й формувати необхідні навички та компетенції в інтерактивний спосіб, що робить навчальний процес більш ефективним і захоплюючим. Це особливо важливо в умовах постійних змін та необхідності швидкої адаптації до нових викликів і умов роботи.

Ігрові методики давно стали активним інструментом підвищення залучення учасників конференцій, співробітників компаній корпоративних тренінгах, учнів на освітніх семінарах. Гейміфікація покращує існуючий досвід, використовуючи самі методи мотивації, які змушують людей любити ігри. Вона включає елементи ігрового дизайну та загальних принципів та теорій, які визначають ігровий процес, та застосовує їх в інших контекстах. Актуальність дослідження полягає в тому, що застосування гейміфікації

здатне зробити будь-який об'єкт чи процес досить захоплюючим, щоб молодь і навіть старші покоління звернули на них увагу, а також зберегли цю увагу протягом досить тривалого часу. Отже, дослідження впливу та потенціалу гейміфікації в професійній діяльності фахівців соціальної сфери є актуальним і своєчасним. Воно відповідає сучасним тенденціям і відкриває нові можливості для підвищення ефективності соціальних послуг, мотивації та професійного розвитку працівників у цій галузі.

Об'єкт дослідження: гейміфікація у соціальній сфері.

Предмет дослідження: використання гейміфікації у професійній діяльності фахівців соціальної сфери.

Мета дослідження – теоретично обґрунтувати, розробити й експериментально перевірити використання гейміфікації у професійній діяльності фахівців соціальної сфери.

Для досягнення мети були поставлені такі **завдання**:

1. Визначити поняття гейміфікації.
2. Описати особливості професійної діяльності фахівців соціальної сфери.
3. Визначити перспективи використання гейміфікації у професійній діяльності фахівців соціальної сфери.
4. Дослідити використання гейміфікації у професійній діяльності фахівців соціальної сфери.
5. Надати рекомендації щодо використання гейміфікації у професійній діяльності фахівців соціальної сфери.

Методи дослідження:

– теоретичні: метод аналізу психолого-педагогічної літератури за темою дослідження; методи аналізу і синтезу для визначення мети, предмета і завдань дослідження; порівняння та узагальнення наукових джерел із метою встановлення стану розробленості досліджуваної проблеми;

– емпіричні: соціальне спостереження; опитування; психолого-соціальний експеримент (констатувальний, формувальний і контрольний

етапи) з метою перевірки використання гейміфікації для дітей СЖО та їх батьків в умовах дитячого денного центру; методи математичної статистики для визначення статистичної значущості отриманих під час експерименту результатів.

Наукова новизна одержаних результатів дослідження полягає в тому, що здійснено комплексне вивчення використання гейміфікації у професійній діяльності фахівців соціальної сфери.

Практичне значення дослідження полягає в тому, що розроблено й експериментально перевірено методику використання гейміфікації у професійній діяльності фахівців соціальної сфери. Матеріали дослідження можна використовувати для подальшої розробки занять та корекційних програм для дітей СЖО в умовах дитячого денного центру.

Структура роботи. Робота складається зі вступу, двох розділів, що містять 6 підрозділів, загальних висновків, списку використаних джерел (53 позиції). Загальний обсяг роботи – 60 сторінок.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНИЙ АНАЛІЗ ВИКОРИСТАННЯ ГЕЙМИФІКАЦІЇ У ПРОФЕСІЙНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ ФАХІВЦІВ СОЦІАЛЬНОЇ СФЕРИ

1.1. Поняття геймифікації

Якщо проаналізувати різні джерела та праці вітчизняних та зарубіжних дослідників, то можна дійти висновку, що поняття «геймифікація» найбільшого поширення набуло в останні роки. На сьогодні відсутні єдиний загальновизнаний підхід до цієї категорії. У науковій літературі є ряд термінів, які мають певний перетин з геймифікацією, проте не можуть бути повністю ототожнені з нею. Прагнення наукової громадськості спрямоване на відокремлення даного терміну зі світом відеоігор та мобільних ігрових додатків. У зв'язку з цим гострі дискусії ведуться щодо розмежування понять «серйозні ігри» (serious games) і «геймифікація», визначення їхньої специфіки. Перші, як правило, ототожнюють з навчальними іграми, при створенні яких провідна роль відводиться таким елементам гри, як аватар, історія, повністю віртуальне середовище навчання лише з інструментами залучення та мотивації користувачів у гру, цілі якої можуть бути різні: від розваги та дозвілля до розробки нового продукту або сервісу [30].

Слід погодитися з низкою спеціалістів, що розширення застосування геймифікації, у тому числі і з метою організаційного навчання, розширення можливостей технологічних платформ для впровадження геймифікаційних інструментів сприятимуть стирання кордонів між цими поняттями. У низці реалізованих проєктів можна спостерігати наявність цієї тенденції. При розгляді сутності геймифікації дослідники єдині в тому, що вона не є процесом створення гри, а виступає лише перенесенням окремих позитивних елементів, механізмів та характеристик гри (мета, правила, зворотний зв'язок та свобода

участі) у неігрову сферу. Однак відсутня єдність щодо ігрових елементів і механізмів, що їх виділяють, їх важливості в розумінні сутності гейміфікації.

Найчастіше гейміфікацію визначають як часткове включення ігрових елементів створення інтерактивної системи взаємодії без повноцінної гри як кінцевого продукту. В даному контексті термін використовується, як зазначалося вище при виділенні відмінностей із серйозними іграми, для опису характеристик інтерактивної системи, метою якої є залучення та мотивація кінцевих користувачів у будь-яку дію за рахунок застосування ігрових елементів та механізмів. В найширшому сенсі гейміфікацію визначають як процес застосування ігрових елементів та механізмів у неігровому контексті. У рамках цього підходу, як правило, виділяються типи гейміфікації: організаційна та соціальна гейміфікація. Дослідники проводять відмінності за напрямками використання, правилами, завданнями та типами гравців, визнаючи, однак, спільність використовуваних механізмів гри (досягнення, вправи, механізми синхронізації із співтовариством, зворотний зв'язок та ін.) [33].

Прийнято вважати, що термін гейміфікація спочатку був запроваджений американським програмістом Ніком Пелінгом в 2002 році, його популяризацію дослідники пов'язують з отриманням перших аналітичних даних, які підтверджують ефективність використання ігрових практик для цілей вирішення різних бізнес-завдань, у тому числі як необхідний захід та утримання клієнтів. Натхненником ідеї просування ігрових елементів у всі сфери життя став психолог Гейб Зікerman. Під керівництвом цього дослідника в Нью-Йорку в 2011 році пройшов перший «Ігрофікаційний саміт» (Gamification Summit), що згодом став відомим. Гейб Зікerman трактує гейміфікацію як можливість використання ігрових механік та ігрового мислення для того, щоб вирішити неігрові проблеми та для залучення людей до будь-якого процесу.

Виходячи з визначення, яке було представлено в словнику Macmillan English Dictionary, «гейміфікація є процесом додавання ігрових елементів у

різного роду види діяльності та області для цілей спонукання людей взяти в них участь, а отже, сприяє збільшенню ймовірності на успіх чи прибуток». У лексичному онлайн-словнику Merriam-Webster дано таке визначення: «Геймифікація є процесом з інтеграції механіки ігри, її естетики та дизайну, а також інших ігрових елементів в інші типи взаємодії людини, такі як соціальне співробітництво, робота, реклама та маркетинг» [32].

В україномовних джерелах використовується також аналог терміну – «ігрофікація» – використання елементів ігрового мислення у робочому процесі. Гра є способом розваги, основою якого є емоції людини: її залучення, азарт та мотивація. Геймифікація реалізується тоді, коли елементи гри починають активно впроваджуватись у бізнес, соціальну сферу, освіту, маркетинг. Якщо узагальнити різні визначення та думки, можна зробити висновок, що геймифікація – це використання ігрових підходів, які можуть бути широко поширені в комп'ютерних іграх, для неігрових процесів, що дозволяє підвищити залучення учасників до вирішення прикладних завдань, використання продуктів, послуг, посилити лояльність клієнтів. Геймифікація необхідна для того, щоб зробити будь-який об'єкт чи процес досить захоплюючим, щоб сьогодення молодь і навіть старші покоління звернули на них увагу, а також зберегли цю увагу протягом досить тривалого часу. Популярність геймифікації дослідниками пояснюється тим, що старі прийоми мотивації, що раніше застосовувалися, не здатні давати хороших результатів.

Геймифікація як соціальна технологія: визначення, цілі, план побудови геймифікованої системи. Сьогодні клієнти соціальних працівників живуть у цифровому середовищі, і все, що їх оточує, містить елементи геймифікації. На наш погляд, потрібно впроваджувати в соціальну роботу ті самі елементи, що використовуються у соціальних мережах та відеоіграх, щоб зробити процес взаємодії з клієнтами цікавим та актуальним для сучасного суспільства. Геймифікація дозволяє враховувати мотивацію учасників системи, що дозволяє вибирати методи взаємодії або види діяльності, які цікавлять клієнта, залучаючи його у процес соціальної підтримки. З іншого боку, клієнтам така

система дасть змогу реалізувати свої потреби та отримати індивідуальний набір необхідних навичок та послуг.

«Гейміфікація – це використання ігрових механік та елементів у неігрових ситуаціях» – таке визначення дав Кевін Вербах у своєму курсі. Застосовуючи це визначення до процесу соціальної роботи, отримаємо: гейміфікація – це використання ігрових елементів у соціальному середовищі, в якому крім ігрової мети існує соціальна. Ці цілі можуть збігатися повністю, а можуть і відрізнятися, але ігрова мета завжди повинна сприяти досягненню соціальних цілей. [35]. У гейміфікованих системах є кілька сторін взаємодії: розробник (безпосередньо той, хто створює систему – наприклад, тренер), гравець(і) (ті, хто перебуватиме в системі, якщо в рамках роботи розглядається освітній процес, то ними будуть учні), а також внутрішні (всередині системи) та зовнішні фактори (які можуть впливати на мотивацію людини, перебіг системи та інші процеси).

Ігрові елементи поділяються на три види:

1) Динаміки – це ті, що складають реальність, які опосередковано впливатиме на гейміфікацію, такі як емоції, мотивація, відносини гравців між собою, дії в реальному світі та ін. З методичної точки зору динаміки – це мета, яку ставить розробник для досягнення будь-якого ефекту від дії гравця гейміфікованої системи.

2) Механіки – процеси, які задаються під час геймдизайну, є головними елементами, які приводять у дію гравців. Тобто, механіки є прийомами та методами взаємодії учасників ігрового процесу, які полягають у виборі змісту навчального матеріалу та форм діяльності.

3) Компоненти – безпосередньо те, чим ведеться гра, це можуть бути будь-які фізичні носії – карти, шахові фігури, так і віртуальними – бали, образ персонажа тощо. Головне, що кожен із компонентів може тією чи іншою мірою візуалізувати дії гравця. У методичному розумінні це дидактичні засоби, доступні педагогу, психологу або соціальному працівнику.

Існують кілька моделей гейміфікації будь-якого процесу, але не всі містять ці елементи. Такі моделі як PBL-модель (ґрунтується на трьох механіках: бали, бейджі та рейтинги), модель жетонної економіки (у такій системі за вірні дії видаються жетони, а за погані віднімаються ті жетони, які гравець зміг заробити, він може обміняти жетони на цінний йому приз) будуються без урахування бажань гравця, що входить у такий елемент як динаміка. Повноцінна гейміфікація повинна це враховувати, тому розробки ефективної системи було сформульовано алгоритм гейміфікації процесу з урахуванням плану Кевіна Вербаха 6D [41].

Розглянемо кроки планування гейміфікованої системи:

1) Цілепокладання. Важливу роль у цій моделі грають динаміки, і їх розробці віддається більша кількість кроків, оскільки на їх основі будуть продумуватися інші елементи. Таким чином, створення гейміфікованої системи починається з встановлення цілей. Для формулювання цілей, які хочуть досягти інші учасники процесу, може використовуватися методика SMART, у якій чітко визначається кінцевий результат. Чим ясніше вдасться описати цілі та завдання, тим легше буде знаходити шляхи їх вирішення та підбирати відповідні механіки.

2) Планування ігрового процесу. Другим етапом опрацьовуються основні кроки, які мають пройти гравці системи (в нашому випадку гравцями будуть вважатися клієнти соціального працівника). У соціальних працівників, що мають досвід роботи з конкретною категорією осіб, найчастіше є вже готові підходи і алгоритми, які для гейміфікації роботи тут теж можна використовувати і брати як основу.

3) Визначення особливостей клієнтів. Третім кроком визначаються особливості гравців, тих, кого ми хочемо залучити або тих, які вже є в системі. На цьому етапі важливий як вік, стать, захоплення, так і глибший аналіз мотивації. Провести її можна, використовуючи тест Анджея Маржевського щодо поділу гравців на певні види залежно від їхньої мотивації.

4) Розвиток мотивації клієнтів. У гейміфікованих системах мотивацію гравців можна спрямовувати у потрібне для геймдизайнера русло. Для цього соціальний працівник на четвертому етапі продумує те, як змінюватиметься мотивація клієнта, і які переходи будуть здійснені або ж, навпаки, як утримати клієнта в тій мотивації, в якій він перебуває. У теорії гейміфікації А. Маржевський представив ці переходи у вигляді шляху гравця; їх можна доповнити актуальними і властивостями мислення, що розвиваються, оскільки мислити ми починаємо тільки тоді, коли з'являється мотив.

5) Співвіднесення соціального процесу з етапами шляху гравця. На п'ятому етапі відбувається зіставлення плану соціальної підтримки або загалом процесу взаємодії з переходами в мотивації, так щоб останні допомагали досягти цілей, поставлених та опрацьованих у першому та другому кроці.

6) Визначення механік підтримки мотивації. На шостому кроці можна розпочинати продумування механік, які підтримуватимуть мотивацію на певних етапах і здійснюватимуть переходи між різними мотиваціями. Видів механік дуже багато, але найзручніше вони зібрані в Анджея Маржевського, оскільки в нього механіки розподілені за видами мотивацій. Також варто передбачити кілька важливих механік, які на думку Ендрю Стотта та Карман Нойстедтер можуть дати свободу дій клієнтам і тим самим підвищити мотивацію, їх лише чотири:

а) Свобода невдач чи вибір. Якщо не карати клієнтів за кожну зроблену ними помилку, вони почнуть з більшою заподатливістю намагатися спробувати знову, щоб досягти успіху. Такий самий ефект дає можливість самому вибирати кроки у вирішенні проблеми тощо.

б) Швидкий зворотний зв'язок. Здійснити його нелегко, тим більше при впровадженні цього елемента суттєво збільшується навантаження на соціального працівника. Щоб так не відбувалося, необхідно розробити автоматичні тести, підказки, якими клієнт може скористатися самостійно.

в) Прогрес. Результати праці та їхнє значення можуть змусити клієнта пишатися собою та мотивувати на подальші звершення. Прогрес може бути показаний не лише у вигляді кількісної міри, а й здійснено у вигляді демонстрації клієнтом своїх знань або навичок під час суперництва чи, навпаки, кооперації.

г) Сторітелінг або оповідання. При використанні цього інструменту важливо не відривати його від реальності, в яку він впроваджується; занурення в цю історію теж має бути чимось мотивованим.

7) Розробка завдань та підготовка компонентів. І на останньому сьомому етапі розробник гейміфікованого середовища наповнює створений скелет завданнями, інформацією, компонентами, контентом, що йде в невідривному поєднанні з цілями з першого кроку та мотиваціями клієнтів, які змінюються під час руху всередині системи.

Таким чином, під гейміфікацією слід розуміти облік потреб усіх учасників системи через впровадження у процес соціальної роботи ігрових елементів, що дозволить індивідуалізувати процес надання соціальних послуг.

1.2. Особливості професійної діяльності фахівців соціальної сфери

Аналіз сутності соціальної роботи показує, що професійний соціальний працівник повинен бути носієм етичних і кваліфікаційних стандартів, що стосуються відносин між людьми, між людьми і соціумом, відносин у сім'ї, у трудовому колективі, громаді, інших сферах життєдіяльності людей. Вивчення практики соціальної роботи в Україні і за кордоном показало, що до претендентів на професійну діяльність в галузі соціальної роботи пред'являється ціла система відображених в освітніх стандартах вимог до практичного досвіду, психологічних якостей особистості, її загального розвитку, фізичного здоров'я, а також (у ряді західних країн) вікових кордонів для претендентів. У зв'язку з цим дослідники розглядають широкий спектр

необхідних для професіонала особистісних якостей та умінь, що у своїй сукупності складають образ фахівця, готового до професійної діяльності [8].

Виокремлюючи загальні підстави досліджень, присвячених аналізу особистісних і духовно-моральних якостей соціального працівника, можна зробити висновок, що в вітчизняній спеціальній літературі найбільш цілісне втілення дана проблема отримала в рамках діяльнісного підходу, що дозволяє здійснювати аналіз різноманітних аспектів професійної діяльності та вузівської підготовки майбутніх спеціалістів. І це обґрунтовано, тому що сама специфіка гуманістично орієнтованої професійної діяльності пред'являє до фахівця вимоги, які належать, перш за все, до його ціннісно-сислової сфери, особистісних характеристик, духовно-моральних якостей, що створює ядро його особистості.

Вимоги до духовно-моральних якостей особистості соціального працівника не можна вважати застарілими, тому що вони визначаються умовами культури сучасного суспільства, ступенем розвитку соціальної роботи як професійної діяльності, міжнародними вимогами до кваліфікації професіонала, об'єктивними потребами соціальних служб, а також ефективністю багатоваріантного, альтернативного вирішення соціальних проблем в умовах перехідного стану українського суспільства [12].

Значущість професійно-особистісних якостей фахівця підтверджується тим, що їх перелік зафіксований в основоположних документах, що визнані професійною спільнотою соціальних працівників усіх країн: Міжнародній Декларації етичних принципів соціальної роботи, Міжнародних етичних стандартах соціальної роботи, етичному Кодексі Національної Асоціації соціальних працівників США, Кодексі етики соціального працівника. В дослідженнях з цієї проблеми представлені різні позиції щодо вимог до професійним і особистісним якостям соціального працівника:

- компетентність з широкого кола значущих проблем;
- високий рівень загальної освіти та культури;
- доброта, любов до людей, душевність, емпатія;

- товариськість;
- вміння правильно зрозуміти людину;
- здатність підтримати іншого та стимулювати його на розвиток власних сил;
- гнучкість у прийнятті рішень та їх подальшому виконанні;
- організаційні здібності [10].

Найбільш важливі особистісні якості соціальних працівників зведені в наступні три групи:

1) професійні якості особистості – це високий професіоналізм, компетентність у вирішенні різноманітних соціальних проблем, високий рівень освіти та загальної культури (в т ч. духовної), володіння суміжними спеціальностями та знаннями з педагогіки, психології, юриспруденції;

2) гуманістичні якості особистості – це доброта, любов до людей, душевність, доброзичливість, чуйність, чуйність, бажання прийняти чужий біль на себе, милосердя, людяність, почуття співчуття, емпатія;

3) соціальні якості особистості – вони включають комунікабельність, вміння правильно зрозуміти людину і поставити себе на її місце, гнучкість і делікатність, тактовність у спілкуванні, вміння слухати, здатність підтримувати іншого і стимулювати його на розвиток власних сил, вміння викликати до собі довірче ставлення, організаційні здібності [13].

Особливий акцент слід зробити на професійно-особистісних якостях фахівця, пов'язаних з культурою професійного спілкування. У професіоналів, які мають культуру професійного спілкування, існує внутрішня система особистісного регулювання професійної діяльності, особистісної поведінки, професійних відносин з клієнтами та колегами [13].

Нині представлений один із підходів до професійно-особистісних якостей соціального працівника як суб'єкта професійної діяльності. Відповідно до нього в моделі розмежовуються три наступні структурні компоненти:

1) власне особистісні характеристики соціального працівника (одним з визначальних критеріїв тут є відповідність гуманістичного потенціалу особистості даного роду діяльності);

2) компетентність соціального працівника (включає соціальні знання та вміння в конкретній галузі роботи і в тих її сферах, які прямо чи опосередковано з нею пов'язані);

3) вміння встановлювати адекватні міжособистісні та конвенційні відносини у різних ситуаціях спілкування.

Дві останні підстави деталізуються в цілій низці вмінь соціальної взаємодії, наприклад, вмінні змінювати рольові позиції і відносини, вмінні полегшувати спілкування, вмінні формувати нові соціальні ролі у клієнтів тощо [14].

Спираючись на професійні якості особистості, розроблено чотириланкову сферу діяльнісних та інтерактивних характеристик соціального працівника. Діяльнісні особливості, у свою чергу, поділяють на соціально-конвенціональні знання та вміння; професійні знання та вміння. Соціально-конвенційними є знання посадових обов'язків і вміння їх виконувати: знання нормативно-правової основи; організації соціально-значущої діяльності серед населення; соціально-правовий захист інтересів клієнта та відповідні цим знанням вміння (координації діяльності зацікавлених та включених у дані сфери організацій та інших; вміння оформлення та ведення документації, контролю за прийняттям рішень щодо неї).

Група професійних предметних умінь включає сформовані на основі знань вміння: діагностування проблем; визначення характеру необхідної психологічної допомоги на підставі знань основних закономірностей розвитку особистості та інші, а також сформованість навичок професійної діяльності.

Група діяльнісно-рольових умінь передбачає сформованість умінь: встановлювати рівноправні відносини (з клієнтами, колегами); гнучко та довільно змінювати рольові та позиційні відносини, а також формувати нові соціальні ролі у клієнтів.

У групу комунікативних особливостей включають комунікативно-інформаційні та соціально-перцептивні вміння. Вони передбачають: володіння культурою міжособистісного спілкування; фасилітативні вміння; навички оптимізації спілкування з клієнтами, представниками різних соціальних груп.

Особливості соціальної взаємодії включають вміння: координувати соціальні зв'язки та відношення; координувати взаємодії з різними клієнтами на основі навичок спостереження, відбору та аналізу соціально-значущої інформації [15].

За підсумками вивчення особистісних якостей, необхідних спеціалісту, запропоновано один із варіантів кваліфікаційної характеристики соціального працівника. Виділяють такі вимоги: гуманістична спрямованість особистості; особиста та соціальна відповідальність; почуття власної гідності та повага особистості іншого; емпатичність; готовність зрозуміти іншого та надати йому психологічну підтримку, емоційно-позитивна спрямованість; емоційна стійкість; встановлення на психічне здоров'я; особистісна адекватність за самооцінкою, рівнем домагань і соціальної адаптованості.

Особистісні якості соціального працівника поділяють на три групи. До першої групи відносять психофізіологічні характеристики, від яких залежать здатності до цього виду діяльності. До другої – психологічні якості, що характеризують соціального працівника як особистість. У третю групу включені психолого-педагогічної якості. Якості першої групи відображають психічні процеси (сприйняття, пам'ять, уяву, мислення), психічні стани (втома, апатія, стрес, тривожність, депресія), увага як стану свідомості, емоційні та вольові прояви (стриманість, індіферентність, наполегливість, послідовність, імпульсивність). До другої групи відносять такі психологічні якості, як самоконтроль, самокритичність, самооцінка своїх вчинків, а також стресостійкі якості – фізична тренуваність, самонавіювання, вміння перемикатися і керувати своїми емоціями. У третю групу включені: комунікабельність (уміння швидко встановлювати контакт з людьми);

емпатичність (уловлювання настрою людей, виявлення їх установок і очікувань, співпереживання їхнім потребам); атрактивність тощо. Остання група якостей сприймається як психолого-педагогічна грамотність. До неї входять: педагогічна спостережливість, що виявляється в умінні дати характеристику об'єкту, виявити його сильні і слабкі сторони, припустити реакцію клієнта на вплив, що на нього впливає; педагогічне передбачення як уміння побачити кінцевий результат дій; вміння провести інтерв'ювання, створити обстановку безпеки та довіри [25].

Щодо професійно-особистісних якостей соціального працівника слід виділяти такі групи: психофізіологічні; психологічні; психолого-педагогічні. Найважливішою складовою готовності до професійної діяльності є професійні вміння, що виражаються через засоби реалізації знань. Їх можна охарактеризувати як інструментальну складову готовності до професійної діяльності. У тому числі виділяють такі вміння:

- виокремлення проблем клієнта;
- їхнє діагностування;
- визначення характеру необхідної психологічної та іншої допомоги;
- встановлення рівнопартнерських відносин із клієнтом;
- формування у клієнта нових соціальних ролей.

Домінантна сфера застосування професійних знань та вмінь соціального працівника – орієнтація в проблемах соціальної діагностики ситуації, а на її основі – прогнозування, проектування та моделювання майбутнього розвитку та функціонування соціальних систем різного рівня (індивіда, малої групи, спільноти). Соціальна діагностика – це комплексний процес наукового виявлення та вивчення багатопланових причинно-наслідкових зв'язків і взаємин у суспільстві, що характеризують його соціально-економічний, культурно-правовий, морально-психологічний, медико-біологічний та санітарно-екологічний стан. Її узагальнені результати становлять соціальний діагноз, тобто науково обґрунтований висновок про стан соціального здоров'я

об'єкта, що розглядається, або соціального явища, заснований на його всебічному і систематичному спостереженні (моніторингу) [21].

Здійснення соціальної діагностики передбачає здійснення специфічної науково-пізнавальної та пошуково-дослідницької діяльності. У посадових обов'язках спеціаліста із соціальної роботи вказані як обов'язкові до проведення наступні аспекти діяльності:

- виявлення на підприємстві (об'єднанні, організації, установі), в курованому мікрорайоні (окрузі) сім'ї та окремих осіб, які потребують соціально-медичної, юридичної, психолого-педагогічної, матеріальної та іншої допомоги;
- встановлення причин виникаючих у них труднощів, конфліктних ситуацій, в т. ч. за місцем роботи та навчання;
- виявлення та надання сприяння дітям і дорослим, які потребують опіки та піклування, влаштування в лікувальні та навчально-виховні заклади, отримання матеріальної, соціально-побутової та іншої допомоги;
- участь у роботі зі створення центрів соціальної допомоги сім'ї, усиновлення, піклування та опіки, соціальної реабілітації, притулків, молодіжних, підліткових, дитячих та сімейних центрів [22].

Таким чином, цільові установки фахівця мають бути сфокусовані на пошуку причин соціальних аномалій, виявленні закономірностей, що породжують важкі життєві ситуації, конфлікти. Отже сама сутність підходів до побудови системи соціальної допомоги (види, форми, засоби, інструментарій) вимагає культивування навичок наукового аналізу, неупередженого наукового підходу до проблем щоденної практики. Незаперечний той факт, що професіоналізм соціальним працівникам необхідний для вивчення проблемних ситуацій, соціального обслуговування різних груп людей, що потребують, причому зміст їх пошуково-дослідницької діяльності часто багато в чому залежить від характеристики цих груп та їх соціального оточення.

Необхідні для творчої дослідницької діяльності особистісні характеристики умовно можна згрупувати таким чином: мотиваційні, когнітивні, креативні, емоційно-вольові, інструментальні. Характеризуючи творчу особистість дослідника, виділяють наступні її ознаки: наявність мотивації; особистісну захопленість; незалежність як орієнтацію на особисті цінності, а чи не на зовнішні оцінки; впевненість.

Для повного розуміння творчої діяльності необхідно взяти до уваги не тільки включені до неї розумові процеси, але також і динамічні сили, які приводять ці процеси в дію і спрямовують їх до того, щоб зробити щось нове. Мотиви в сучасній соціологічній психолого-педагогічній літературі трактуються в кількох планах:

- як спонукання до діяльності, пов'язані із задоволенням потреби суб'єкта;
- сукупність зовнішніх або внутрішніх умов, що викликають активність суб'єкта та визначають її спрямованість;
- спонукальний і визначальний вибір спрямованості діяльності, предмет, заради якого вона здійснюється;
- усвідомлювана причина, що лежить в основі вибору дій та вчинків [15].

Як основні мотиви, що актуалізують професійну діяльність, особливо її пошуково-дослідницький компонент, називають: творчість з любові до істини; творчість із любові до творчості; прагнення пізнання; поглиблення уявлень про дійсність; бажання досягти суспільного визнання; бажання досягти слави; бажання сприяти розвитку суспільства; бажання відкрити нове для людства; усвідомлення необхідності приносити користь людям; певні суспільні настанови. Перелічені мотиви поєднують у дві групи мотиви зростання (пов'язані з пізнавальним і самоактуалізаційним компонентом) і мотивацію досягнення (обумовлені зовнішніми факторами).

При цьому особливо наголошується на необхідності у дослідника переходу зовнішньої мотивації у внутрішній план. В соціальній роботі

наявність мотивів участі працівника у творчій діяльності проходить через етичні вимоги у професії, відбиваючи особистісну, внутрішню включеність соціального працівника у вирішення дослідницьких завдань, що у проблемному полі даної професії. Таким чином, ми визначаємо мотиваційну сферу соціального працівника системоутворюючим компонентом підготовки, необхідним для формування готовності до професійної діяльності, тому що саме її сформованість забезпечує розвиток духовно-моральних якостей, що включають розумову, волюву і емоційну сторону особистості, впливаючи у свою чергу на всі сторони професійної діяльності [15].

Згрупуємо необхідні соціальному працівникові вміння до трьох груп:

- 1) аналітичні;
- 2) конструктивні;
- 3) виконавські.

Аналітичні – це вміння аналізувати та давати цілісну оцінку соціальної ситуації; виокремлювати в ній соціальну проблему як пошуково-дослідницьку; пояснювати її; виявляти провідні фактори, що впливають на соціальне самопочуття клієнта; здійснювати ретроспективний аналіз форм, методів, засобів вирішення проблеми; намічати шляхи та способи рішень дослідницької проблеми; оцінювати наслідки дослідницької акції за допомогою екстраполяції досягнутого стану на перспективу (прогнозування розвитку особистості в соціальному оточенні і всього соціуму в цілому).

Конструктивні – це вміння синтезувати результати аналізу соціальної проблеми, визначати об'єкт і предмет дослідження, формулювати задум дослідницьких дій, його мета і завдання; висувати гіпотезу; розробляти методику, складати програму дослідження; здійснювати уявний експеримент; прогнозувати наслідки прийнятих рішень; моделювати ситуації, що забезпечують саморозвиток особистості клієнта і навколишнього її соціуму.

Виконавчі – вміння здійснювати проектно-дослідницьку діяльність з метою перевірки гіпотези; виконувати теоретичне узагальнення експериментального матеріалу; розробляти науково-обґрунтовані соціальні

проекти, впроваджувати їх у практику, залучаючи до цієї діяльності колег; інформувати про результати дослідження та його впровадження професійну та наукову громадськість.

Знання і вміння визначають дослідницьку грамотність соціального працівника. Дослідницька грамотність – це здатність розуміти, критично оцінювати і вибірково використовувати наукові знання у процесі професійної діяльності. Соціально-економічні зміни, що відбуваються в суспільстві, певним чином впливають на систему підготовки соціального працівника, породжуючи необхідність формування інформаційної культури фахівців [25].

На думку більшості вчених, для сучасного етапу розвитку суспільства характерна зміна «статусу» інформації. Це пов'язано з низкою причин:

1. У разі підвищення ступенів свободи індивідумів, регіонів, соціальних груп інформаційні потреби людей зростають.
2. Виникає ринок інформаційних продуктів і послуг, розширюються інвестиції з метою отримання нової інформації, що ініціює процеси створення інновацій для отримання додаткового прибутку та впливу на поведінку людей.
3. Стійка в часі інформаційна перевага окремих соціальних груп або індивідумів поступово трансформується в економічну, соціальну чи політичну перевагу. Таким чином, інформаційна нерівність сприяє посиленню соціальної нерівності.
4. Зростають технологічні можливості обробки інформаційних процесів, що обумовлено швидким розвитком інформаційно-комунікаційних технологій. Розгорнута в часі, у всьому різноманітті своїх проявів, інформація спрямована на те, щоб допомогти людині стати особистістю, здійснитися і самореалізуватися. Але й від людини потрібні гострота духовного зору, аналітичний підхід, подолання сліпої віри в усе почуте, побачене, прочитане. Інформація значною мірою визначається моральними законами і може існувати без моральної основи [25].

Засвоєння і ранжирування людиною інформаційних цінностей – це соціально-дієвий процес, спрямований на активізацію особистості, на

виховання здатності та вміння застосовувати отриману «інформацію-знання» у своєму житті. Воно має бути активним, виборчим, оцінним, що забезпечує його інтелектуальний розвиток; воно залежить від багатьох соціальних та культурних факторів, індивідуальних особливостей особистості, її ціннісних орієнтацій. Усе це висуває особливо гостру необхідність формування культури сприйняття інформації.

1.3. Перспективи використання гейміфікації у професійній діяльності фахівців соціальної сфери

Гейміфікація, як процес застосування ігрових механік та елементів у неігрових контекстах, набирає популярності в різних сферах діяльності, включаючи соціальну роботу. Використання гейміфікації у професійній діяльності фахівців соціальної сфери відкриває нові можливості для підвищення ефективності їхньої роботи. Цей розділ розгляне перспективи гейміфікації у таких аспектах соціальної роботи, як соціальна реклама, соціальна діагностика, реабілітація, моніторинг проектів, підготовка нових кадрів, соціальне забезпечення та соціально-педагогічна діяльність.

Гейміфікація в контексті соціальної реклами: Гейміфікація, у розумінні як використання ігрових механік та елементів у неігрових сферах, стає не лише модною тенденцією, але й потужним інструментом в сфері соціальної реклами. Вона виявляється ефективним засобом для привертання уваги до актуальних глобальних проблем та соціальних ініціатив, а також стимулювання громадської участі у вирішенні цих проблем. Розглянемо глибше та ширше значення гейміфікації в сфері соціальної реклами та її перспективи. Гейміфікація відкриває нові горизонти для просування соціальних ініціатив, дозволяючи створювати інтерактивні ігри та заходи, спрямовані на поширення повідомлень про соціальне значення. Ці ініціативи не лише привертають увагу громадськості до важливих соціальних питань, але й стимулюють активну участь та взаємодію громадян у процесі їх вирішення.

Використання гейміфікації у соціальній рекламі сприяє позитивним змінам у громадському свідомому, розширює обізнаність громадян про соціальні проблеми та змушує їх активно долучатися до рішення цих проблем. Цей підхід допомагає формувати критичне мислення та розширювати громадянську позицію у суспільстві.

Застосування гейміфікації в соціальній рекламі має великий потенціал для подальшого розвитку та інновацій. Завдяки поєднанню цікавих ігрових механік та важливих соціальних тем, можна досягти широкого впливу на громадськість та досягти значних результатів у розв'язанні соціальних проблем. Гейміфікація в соціальній рекламі сприяє побудові активного, свідомого та відповідального громадянського суспільства. Шляхом активної участі громадян у соціальних ініціативах та вирішенні проблем, можна суттєво змінити якість життя в суспільстві та сприяти його сталому розвитку. Гейміфікація в сфері соціальної реклами виявляється потужним інструментом для просування соціальних ініціатив та побудови активного громадянського суспільства. Її вплив та перспективи надають нові можливості для вирішення складних соціальних проблем та досягнення сталого розвитку суспільства.

Гейміфікація у соціальній діагностиці Соціальна діагностика є важливою складовою роботи соціальних працівників, оскільки дозволяє визначити потреби клієнтів та розробити ефективні стратегії втручання. Використання гейміфікаційних методів у процесі діагностики може суттєво покращити взаємодію між соціальними працівниками та клієнтами, а також сприяти більш точному та ефективному збору даних. Гейміфікація дозволяє створювати інтуїтивні та привабливі інструменти, які сприяють підвищенню мотивації клієнтів до участі у діагностичних процесах. Згідно з дослідженнями, використання гейміфікованих елементів, таких як аватари, бали та досягнення, може значно підвищити рівень залученості клієнтів. Наприклад, клієнти можуть створювати власні аватари, що допомагає їм відчувати себе більш залученими у процес, а система балів та досягнень може мотивувати їх до активної участі у діагностичних заходах. Використання

ігрових додатків для збору інформації про стан клієнтів робить процес діагностики менш стресовим та більш привабливим, особливо для дітей та підлітків. Наприклад, додаток "SuperBetter", створений Джейн МакГонігал, використовує ігрові методи для покращення психічного та фізичного здоров'я користувачів. Користувачі виконують завдання та отримують нагороди, що сприяє покращенню їхнього емоційного стану та підвищенню мотивації до участі у терапевтичних заходах.

Ігрові методи можуть сприяти більш відкритому та чесному спілкуванню між соціальними працівниками та клієнтами. Інтерактивні анкети та опитування, представлені у вигляді гри, дозволяють клієнтам відповідати на запитання у більш розслабленій атмосфері. Наприклад, інтерактивна платформа "Re-Mission" від Nopelab, яка допомагає дітям з онкологічними захворюваннями, використовує ігрові елементи для збору даних про стан здоров'я пацієнтів. Гравці виконують завдання, які сприяють їхньому розумінню хвороби та покращенню емоційного стану, а дані, отримані через гру, використовуються лікарями для моніторингу прогресу пацієнтів. Дослідження показують, що гейміфікація може підвищити точність та об'єктивність зібраних даних. Завдяки використанню гейміфікованих методів клієнти більш відкрито діляться своїми проблемами та почуттями, що дозволяє соціальним працівникам отримати детальнішу інформацію про їхній стан. Наприклад, дослідження, проведене в університеті Пенсильванії, показало, що використання ігрових методів у психологічному тестуванні підвищило точність діагностики депресії на 20%.

Для соціальних працівників використання гейміфікації в діагностиці також має значні переваги. По-перше, це дозволяє зменшити стрес, пов'язаний із процесом збору даних. По-друге, гейміфікація сприяє кращому розумінню та інтерпретації отриманих результатів, оскільки ігрові методи дозволяють збирати більш релевантну та точну інформацію. По-третє, соціальні працівники можуть використовувати гейміфіковані платформи для відстеження прогресу клієнтів у реальному часі, що сприяє оперативному

коригуванню стратегій втручання. Гейміфікація у соціальній діагностиці має великий потенціал для підвищення ефективності та якості соціальних послуг. Використання ігрових методів дозволяє покращити взаємодію між соціальними працівниками та клієнтами, сприяє точнішому збору даних та допомагає розробляти більш ефективні стратегії втручання. Завдяки гейміфікації соціальні працівники можуть створювати більш сприятливі умови для клієнтів, що в свою чергу покращує результати соціальної роботи та підвищує якість життя клієнтів.

Застосування гейміфікації в моніторинговій діяльності може сприяти розробці інноваційних методик оцінки та відстеження ефективності соціальних проектів. Використання ігрових елементів може стимулювати учасників проекту до більш активної участі та відповідальності за досягнення поставлених цілей. Гейміфікація може зробити процес моніторингу більш цікавим та ефективним, сприяючи збору якісної та достовірної інформації про результати проектів.

Одним із ключових аспектів використання гейміфікації у моніторингу соціальних проектів є підвищення рівня залученості учасників. Наприклад, використання системи балів, нагород та змагань може мотивувати учасників до активної участі у проектах, сприяючи досягненню кращих результатів. Дослідження показують, що учасники, які отримують нагороди за свої досягнення, демонструють вищий рівень мотивації та задоволення від своєї діяльності. Це дозволяє забезпечити більш ефективний збір даних та підвищити якість оцінки результатів проектів.

Крім того, використання гейміфікації у моніторинговій діяльності дозволяє створювати інтерактивні платформи для збору та аналізу даних. Наприклад, мобільні додатки та онлайн-платформи можуть використовуватися для збору інформації про прогрес учасників проекту у режимі реального часу. Це дозволяє соціальним працівникам та керівникам проектів оперативно реагувати на зміни та коригувати стратегії втручання відповідно до отриманих даних. Такий підхід сприяє підвищенню

ефективності та адаптивності соціальних проектів. Одним із прикладів успішного використання гейміфікації у моніторинговій діяльності є проект "Be My Eyes", який спрямований на допомогу людям з вадами зору. Учасники проекту, волонтери та люди з вадами зору, використовують мобільний додаток для взаємодії та надання допомоги у режимі реального часу.

Гейміфіковані елементи, такі як бали за допомогу та рейтинги волонтерів, сприяють підвищенню рівня залученості учасників та покращенню якості наданої допомоги. Це дозволяє не лише ефективно моніторити активність учасників, але й забезпечити високу якість соціальної підтримки. Гейміфікація також сприяє підвищенню прозорості та підзвітності у соціальних проектах. Використання ігрових методів для збору даних дозволяє забезпечити більш точний та об'єктивний аналіз результатів. Наприклад, інтерактивні опитування та анкети, представлені у вигляді гри, можуть допомогти зібрати більш достовірну інформацію від учасників проекту.

Це особливо важливо у випадках, коли традиційні методи збору даних можуть бути менш ефективними через низький рівень мотивації або стрес. Дослідження також підтверджують ефективність гейміфікації у підвищенні якості моніторингових даних. Наприклад, дослідження, проведене у Стенфордському університеті, показало, що використання гейміфікованих елементів у процесі збору даних дозволило підвищити точність інформації на 15-20%. Це свідчить про те, що гейміфікація може бути потужним інструментом для покращення якості та ефективності моніторингу соціальних проектів.

Таким чином, гейміфікація у моніторинговій діяльності соціальних проектів має великий потенціал для підвищення ефективності та якості оцінки результатів. Використання ігрових елементів сприяє підвищенню мотивації та залученості учасників, забезпечує більш точний та об'єктивний збір даних, а також сприяє оперативному реагуванню на зміни у процесі реалізації проектів. Це дозволяє соціальним працівникам та керівникам проектів розробляти більш

ефективні стратегії втручання та забезпечувати високу якість наданих соціальних послуг. Використання рейтингів та конкурсів може стимулювати учасників проектів до активної участі у моніторинговій діяльності. Наприклад, учасники можуть отримувати бали за виконання завдань, участь у заходах та надання зворотного зв'язку, що підвищує їхню мотивацію та сприяє залученню до процесу моніторингу. Це дозволяє отримати більш повну та точну картину ефективності реалізованих проектів та вносити необхідні корективи.

У сучасному світі симуляційні ігри стають все більш популярними в навчальному процесі соціальних працівників. Вони не лише розважають, а й надають можливість студентам отримати практичні навички у вирішенні соціальних проблем. Граючи в симуляційні ігри, студенти відчують себе у реальних ситуаціях, де їм доводиться приймати рішення щодо надання соціальної допомоги, вирішення конфліктних ситуацій, та взаємодії з клієнтами. Такий підхід дозволяє підготувати студентів до реальних викликів та ситуацій, з якими вони зіткнуться у своїй професійній діяльності. Інтерактивні навчальні платформи з ігровими елементами стають ефективним інструментом навчання для майбутніх соціальних працівників. Вони включають у себе різноманітні матеріали, такі як відео-лекції, тести, завдання з елементами гри, що робить процес навчання більш привабливим та захоплюючим для студентів. Інтерактивність та можливість отримати миттєвий зворотний зв'язок дозволяють студентам більш ефективно засвоювати матеріал та розвивати навички, необхідні для успішної роботи у соціальній сфері. Гейміфікація має великий потенціал у різних сферах соціальної діяльності, допомагаючи підвищити мотивацію, залученість та ефективність роботи. Важливо зауважити, що гейміфікація не обмежується лише електронними варіантами, але може бути успішно використана і в традиційних формах, таких як ігрові заходи, настільні ігри та рольові ігри. Такий різноманітний підхід робить гейміфікацію доступною для різних груп користувачів та сприяє їхньому розвитку та соціалізації. Також гейміфікація

відкриває нові можливості для покращення процесів у соціальній сфері, таких як моніторинг програм, навчання нових кадрів та робота з клієнтами різних вікових та соціальних груп.

У роботі з дітьми гейміфікація може бути особливо корисною, оскільки дозволяє залучити дітей до активної участі у соціально-педагогічних програмах. Використання ігрових методів сприяє підвищенню мотивації, розвитку соціальних навичок та формуванню позитивних установок. Гейміфікація може бути реалізована не лише в електронному варіанті, а й у традиційних формах, що робить її універсальним інструментом у роботі з дітьми.

Одним із ефективних методів гейміфікації є проведення ігрових заходів та тренінгів, де діти беруть участь у різноманітних активностях, спрямованих на розвиток їхніх навичок. Наприклад, можна організувати квести, в яких діти виконують завдання, збирають підказки та проходять етапи гри. Такі заходи не лише розважають, але й допомагають розвивати логічне мислення, командну роботу та комунікативні навички.

Настільні ігри також можуть бути ефективним інструментом гейміфікації у соціально-педагогічній діяльності. Вони можуть бути спеціально розроблені для навчання дітей певним навичкам або розв'язання соціальних проблем. Наприклад, настільні ігри, які моделюють реальні життєві ситуації, можуть допомогти дітям розвивати навички прийняття рішень, критичного мислення та співпраці. Такі ігри можуть бути корисними у роботі з дітьми, які мають особливі потреби, оскільки дозволяють адаптувати процес навчання під їхні індивідуальні потреби.

Рольові ігри є ще одним потужним інструментом гейміфікації у соціально-педагогічній діяльності. Вони дозволяють дітям перевтілюватися у різні ролі та розігрувати сценарії, які допомагають їм розуміти та вирішувати соціальні проблеми. Наприклад, рольові ігри можуть бути використані для навчання дітей толерантності, емпатії та соціальної відповідальності. У

процесі гри діти вчаться ставити себе на місце інших, розуміти їхні почуття та потреби, що сприяє формуванню соціально прийнятної поведінки.

Геймифікація може бути ефективно інтегрована у фізичні активності та спортивні заходи. Наприклад, створення спортивних змагань з елементами гри може підвищити мотивацію дітей до участі у фізичній активності, сприяти розвитку їхньої фізичної форми та навичок співпраці. Такі заходи можуть включати елементи квестів, змагань та командних ігор, що робить їх більш цікавими та захоплюючими для дітей.

Реалії сучасної дійсності такі, що у всіх країнах світу намітилися специфічні політичні та соціальні тенденції. Водночас вони призвели до того, що значно зросла актуальність питання якості освіти. Разом з тим, що повсюдно почав здійснюватися пошук нових, нестандартних підходів до підвищення рівня ефективності управління різними освітніми системами.

Так, однією з нових технологій організації навчального процесу є геймифікація. Геймифікація є відносно новою методикою, і тому має недостатню вивченість, але в той же час і широкий освітній потенціал. Вона може бути задіяна в різних сферах людського життя, але в останнє десятиліття розглядається як один із найперспективніших інноваційних підходів до соціальної роботи. Для розуміння сутності геймифікації необхідно звернутися до її виникнення.

У 1980 році Томас Мелоун опублікував дослідження «Що робить те, чого потрібно вчитися: дослідження мотивуючих комп'ютерних ігор» [36]. Пізніше, 2002 року, Міжнародний Центр Вчених Вудро Вільсона, що базується у Вашингтоні, створив Ініціативу серйозних ігор для вивчення застосування принципів гри у питаннях державної політики. З цієї ініціативи виникла геймифікація освіти, яка поступово перетворилася на сферу вивчення.

Сьогодні багато дослідників ігор, у тому числі Кеті Сален, засновник «Quest for Learn public school», Джейн МакГонагалл, директор з досліджень та розробки ігор Інституту майбутнього, та Джої Дж. Лі, директор Лабораторії досліджень ігор у коледжі вчителів, Колумбійський університет, значно

розширили застосування гейміфікації (або «ігрового мислення») в освітніх контекстах. На етапі гейміфікація є особливу форму організації навчального часу. Гейміфікація – це застосування елементів гри та ігрових принципів у неігрових контекстах [34]. Гейміфікація у навчанні – використання ігрових правил, що використовуються у сучасних онлайн-іграх, для мотивації учнів та досягнення реальних освітніх цілей у курсі вивчення навчального предмета.

У сучасному цифровому поколінні гейміфікація стала популярною тактикою для заохочення конкретних моделей поведінки та підвищення мотивації та участі. У багатьох освітніх програмах вона допомагає, окрім викладачів, соціальним працівникам знаходити баланс між досягненням їх цілей та задоволенням зростаючих потреб студентів.

Мета гейміфікації полягає в тому, щоб максимізувати насолоду та залучення, вловлюючи інтерес дітей та надихаючи їх на продовження навчання [34]. В освітніх контекстах приклади бажаної поведінки дітей, що потенційно впливають на гейміфікацію, включають відвідування занять, зосередження уваги на осмислених навчальних завданнях та ініціативу. У гейміфікації зазвичай використовуються елементи ігрового оформлення поліпшення взаємодії з дитиною, організаційної продуктивності, підвищення ефективності навчання. Дослідження з гейміфікації показують, що більшість із них знаходять позитивний вплив на індивідів. Проте є індивідуальні контекстуальні відмінності.

Гейміфікація може також покращити здатність дитини осмислити контент та зрозуміти певну сферу дослідження. Іноді для опису процесу навчання або гейміфікації використовуються інші терміни: ігрове мислення, ігрові принципи для освіти, створення мотивації, створення взаємодії тощо. Сутність гейміфікації полягає у припущенні, що вид взаємодії, який відчують геймери з іграми, може бути переведений в освітній контекст з метою полегшення навчання та впливу на поведінку учнів. У зв'язку з тим, що геймери добровільно проводять незліченну кількість годин в іграх та

вирішенні проблем, дослідники та викладачі вивчають способи використання та ефективності відеоігор для мотивації.

Деякі автори протиставляють гейміфікацію навчання ігровому навчанню, стверджуючи, що гейміфікація відбувається лише тоді, коли навчання відбувається в неігровому контексті і коли ряд ігрових елементів організовано в систему або «ігровий шар», яка діє в координації з навчанням цьому звичайному класі [36]. Ігрове навчання включає ігри, створені для спонукання до навчання. Необхідно відзначити, що освіта вже частково гейміфікована. Так, правильне виконання дитиною справи обумовлює її отримання хорошої оцінки, і навпаки, припущення нею низки помилок передбачає отримання поганої.

Наприкінці кожного навчального року відбувається своєрідне «підвищення рівня» («level up»), коли учні переходять до наступного класу. Також найчастіше в освітніх закладах є «дошки пошани», на яких раз розміщуються фотографії найкращих учнів – за аналогією з дошкою лідерів у будь-якій онлайн-грі («leaderboard»). Тим не менш, крім цих ігрових елементів в освітній процес можуть бути внесені деякі інші, що дозволить зробити навчання ефективним. До ігрових елементів, які можуть бути додатково включені в освітній процес, можна віднести створення сюжету («квест»), ігрову мету, розподіл ролей між учнями та створення з них команд («team»), правила та випробування, ігрову механіку тощо.

Висновок до першого розділу

Використання гейміфікації в професійній діяльності фахівця соціальної сфери є актуальною та перспективною стратегією, спрямованою на підвищення ефективності і результативності їхньої роботи. Гейміфікація використовує елементи гри та механіки для залучення і мотивації учасників процесу, що особливо важливо у вирішенні складних соціальних проблем і підтримці клієнтів. Одним із ключових аспектів є теоретичний аналіз поняття гейміфікації, який вказує на його потенціал у поліпшенні мотивації, залучення

до участі та навчання. Зокрема, за допомогою гейміфікації можливо стимулювати інтерес до професійного розвитку серед працівників соціальної сфери, забезпечуючи постійне покращення їхніх навичок і компетенцій.

У зазначеній темі висвітлені також особливості діяльності фахівця соціальної сфери, що підкреслюють необхідність адаптації інноваційних підходів, таких як гейміфікація, до специфіки їхньої професійної діяльності. Це дозволяє покращити якість надання соціальних послуг та забезпечити більш ефективне задоволення потреб цільових груп.

Отже, гейміфікація є потужним інструментом, який може вплинути на підвищення якості роботи соціальних працівників, забезпечуючи більш ефективну та інноваційну підтримку вразливих груп населення.

РОЗДІЛ 2

ДОСЛІДЖЕННЯ ВИКОРИСТАННЯ ГЕЙМИФІКАЦІЇ У ПРОФЕСІЙНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ ФАХІВЦІВ СОЦІАЛЬНОЇ СФЕРИ

2.1. Організація та методи дослідження

Метою дослідження стало вивчення використання геймифікації у професійній діяльності фахівців соціальної сфери. Під час дослідження були використані такі методи:

1. Аналіз науково-методичної літератури.
2. Соціально-педагогічний контроль.
3. Психологічне тестування.
4. Соціально-педагогічний експеримент.
5. Математико-статистична обробка результатів.

Аналіз науково-методичної літератури дозволив вивчити основні питання, пов'язані з використанням геймифікації у професійній діяльності фахівців соціальної сфери.

Соціально-педагогічний контроль – це дослідницький метод, що проводиться для того, щоб визначити, як впливають на організм дозовані навантаження, для попередження перевтоми та розвитку патологічних змін, які погіршують стан здоров'я дітей. Цей метод ми проводили з метою запобігання перевтомі у дітей з СЖО.

Експеримент проводився з 7 лютого до 7 березня 2024 р. Визначалися та фіксувалися особливості дітей 7-10 років СЖО з інвалідністю та тяжкими хворобами, які брали участь у тестуванні, а також їхніх батьків.

Значну частину процесу педагогічного експерименту склали групові спостереження, які дозволили правильно організувати заняття у дітей СЖО та роботу з їхніми батьками.

Тестування ми проводили з метою перевірки рівня здібностей у дітей СЖО. У тестуванні взяли участь 50 дітей 7-10 років. Також було проведено опитування 50 батьків.

Для тестування та динамічного спостереження була використана загальна схема обстеження дитини:

1. Контакт (мовний, жестовий, мімічний):

- в контакт не входить;
- виявляє мовленнєвий негативізм, контакт формальний (зовнішній);
- в контакт вступає не відразу, насилу;
- не виявляє зацікавленості у контакті;
- контакт вибірковий;
- легко і швидко встановлює контакт, виявляє у ньому зацікавленість, охоче підкорюється.

2. Емоційно-вольова сфера:

- активний / пасивний;
- діяльний / інертний;
- бадьорий / млявий;
- працює із задоволенням / з підпорядкування;
- неадекватна поведінка;
- рухова розгальмованість;
- агресивність;
- ізолюваність, коливання настрою, конфліктність.

3. Стан слуху (норма, приглухуватість, глухота).

4. Стан зору (норма, короткозорість, далекозорість, косоокість, атрофія зорового нерва, слабovidіння, сліпота).

5. Моторика:

- 1) провідна рука (права, ліва);
- 2) розвиток маніпулятивної функції рук:

- відставляє хапання;
 - різко обмежена (маніпулювати неспроможна, але є хапання);
 - обмежена;
 - недостатня дрібна моторика, збережена узгодженість дій рук:
- відсутній тремор;

- гіперкінези.

6. Увага, тривалість зосередження:

- дитина погано зосереджується, насилу утримує увагу на об'єкті (низька концентрація і нестійкість уваги);

- увага недостатньо стійка, поверхнева;
- швидко виснажується, потребує перемикання на інший вид діяльності;

- погане перемикання уваги:
- увага досить стійка;
- тривалість сполучення і перемикання уваги задовільна.

7. Реакція на схвалення:

- адекватна (радіє схваленню, чекає на нього);
- неадекватна (на схвалення не реагує, байдужа щодо нього).

8. Реакція на зауваження:

- адекватна (виправляє поведінку відповідно до зауваження);
- адекватна (ображається);
- немає реакції на зауваження;
- негативна реакція.

9. Ставлення до невдачі:

- невдачу оцінює (зауважує неправильність своїх дій, виправляє помилки);
- відсутня оцінка невдачі;
- негативна емоційна реакція на невдачу чи власну помилку.

10. Працездатність:

- знижена;
- достатня;
- висока.

11. Характер діяльності:

- відсутність мотивації до діяльності, що працює формально;
- діяльність нестійка;
- діяльність стійка, працює із інтересом.

12. Використання допомоги (під час обстеження):

- не використовує допомогу; немає перенесення показаного способу на аналогічні завдання: низька здатність до навчання;
- допомогу використовує недостатньо; перенесення знань утруднене; дитина здатна до навчання;
- використовує допомогу дорослого (переходить від нижчого способу виконання завдань до вищого); здійснює перенесення отриманого способу на аналогічне завдання.

13. Рівень розвитку діяльності:

1) прояв інтересу до іграшок, вибірковість інтересу. Стійкість ігрового інтересу (чи тривало займається однією іграшкою або переходить від однієї до іншої):

- інтересу до іграшок не виявляє (з іграшками не взаємодіє: у спільну гру з дорослими не включається, самостійної гри не організовує);
- виявляє поверхневий, не дуже стійкий інтерес до іграшок;
- виявляє стійкий вибірковий інтерес до іграшок;

2) адекватність вживання іграшок:

- здійснює неадекватні дії з предметами;
- іграшки використовує адекватно (використовує предмет відповідно до його призначення);

3) характер дій із предметами-іграшками:

- неспецифічні маніпуляції з усіма предметами діє однаково, стереотипно;
- специфічні маніпуляції – враховує лише фізичні властивості предметів;
- предметні дії – використовує предмети відповідно до їх функціонального призначення;
- процесуальні дії: ланцюжок ігрових дій; гра з елементами сюжету, сюжетно-рольова гра.

14. Запас загальних уявлень:

- низький обмежений;
- дещо знижений;
- відповідає віку.

15. Зорове сприйняття:

1) знання кольору:

- уявлення про колір відсутнє;
- порівнює кольори;
- розрізняє кольори (виділяє за словом);
- впізнає і називає основні кольори;

2) сприйняття величини:

- уявлення про величину відсутнє;
- співвідносить предмети за величиною;
- диференціює предмети за величиною, називає величину;

3) сприйняття форми:

- немає уявлення про форму;
- співвідносить предмети формою;
- розрізняє геометричні форми виділяє та називає (площинні та об'ємні) геометричні форми.

16. Сприйняття просторових співвідношень: орієнтування в сторонах власного тіла та дзеркальне відображення.

17. Диференціювання просторових понять вище-нижче, далі-ближче, праворуч-зліва, попереду-ззаду, у центрі.

18. Цілісний образ предмета (складання розрізних картинок з 2-3-4-5-6 частин).

19. Розуміння та використання логіко-граматичних конструкцій, визначення частини доби, пори року, днів тижня, розуміння та використання логіко-граматичних конструкцій.

20. Кількісні уявлення: порядковий рахунок (усно та перерахунок предметів); визначення кількості предметів; виділення потрібної кількості з множини; співвідношення предметів за кількістю, поняття багато-мало, більше-менше; рахункові операції.

21. Пам'ять:

- механічна пам'ять (у межах віку, знижена);
- опосередкована (вербально-логічна) пам'ять (знижена).

22. Мислення:

- розвиток мислення:
- наочно-дієве;
- наочно-образне: елементи абстрактно-логічного мислення [1; 7;

25].

Метою констатувального експерименту було визначити вихідний рівень психомоторних умінь та навичок у дітей СЖО. При цьому рівні умінь та навичок у дітей визначалися комплексно і поділялися на високий, середній та низький.

Загальний обсяг вибірки становив 50 дітей СЖО, з яких 13 є дітьми 7 років, 16 – 8 років, 11 – 9 років, 10 – 10 років; а також 50 батьків.

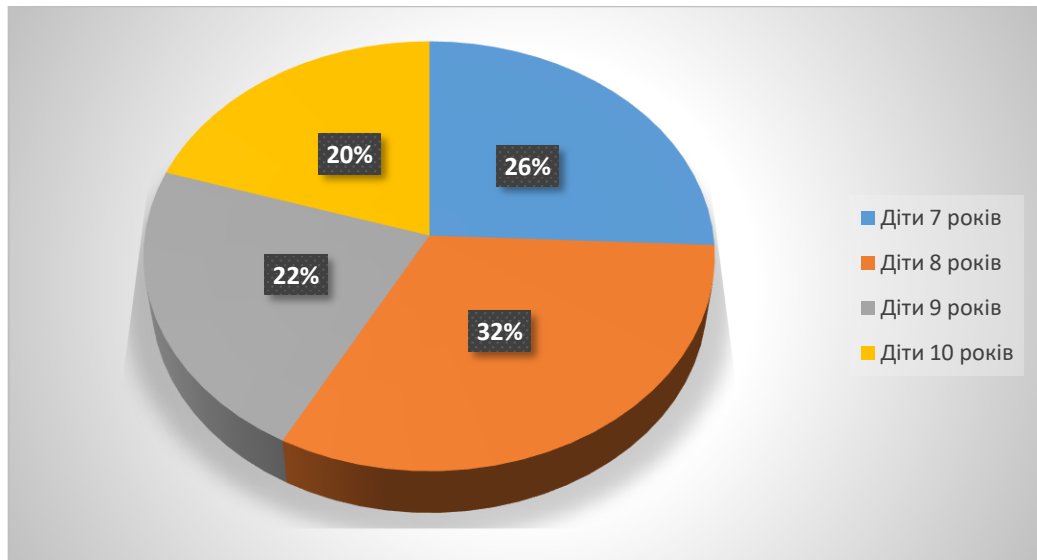


Рис. 2.1. Загальний обсяг вибірки

Під час проведення констатувального дослідження нами були отримані наступні результати:

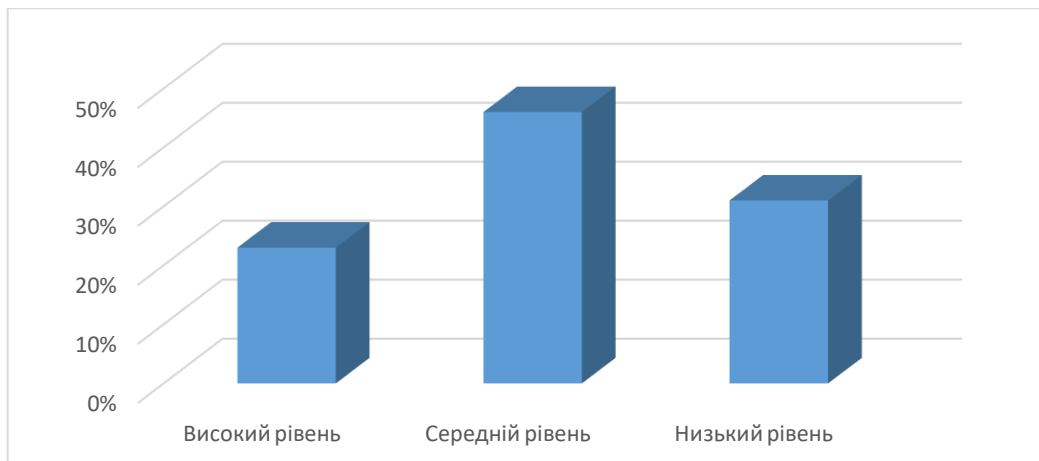


Рис. 2.2. Рівень психомоторних вмінь та навичок дітей 7 років СЖО на початку експерименту

Так, на початку експерименту з 13 дітей 7 років СЖО 3 (23%) мали високий рівень, 6 (46%) – середній, а 4 (31%) – низький рівень психомоторних вмінь та навичок.

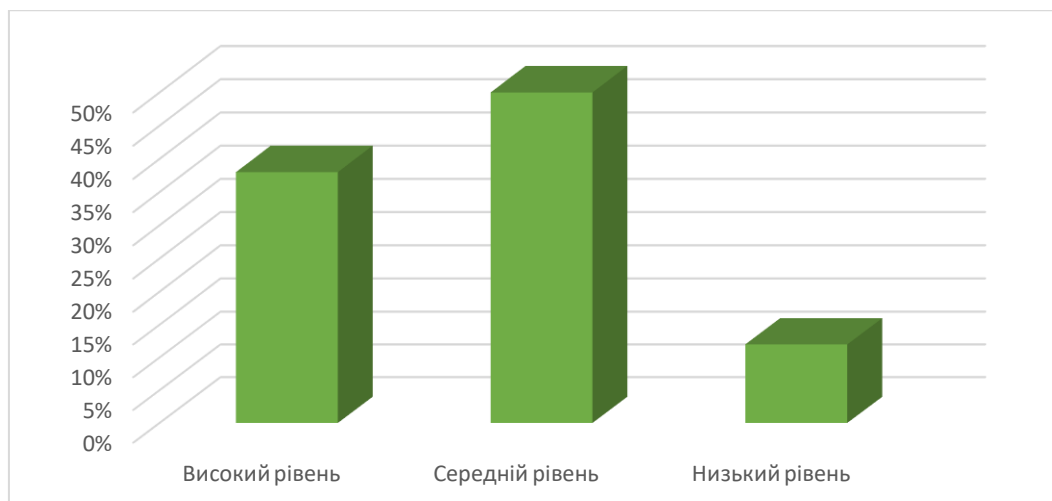


Рис. 2.3. Рівень психомоторних вмінь та навичок дітей 8 років СЖО на початку експерименту

Так, на початку експерименту з 16 дітей 8 років СЖО 6 (38%) мали високий рівень, 8 (50%) – середній, а 2 (12%) – низький рівень психомоторних вмінь та навичок.

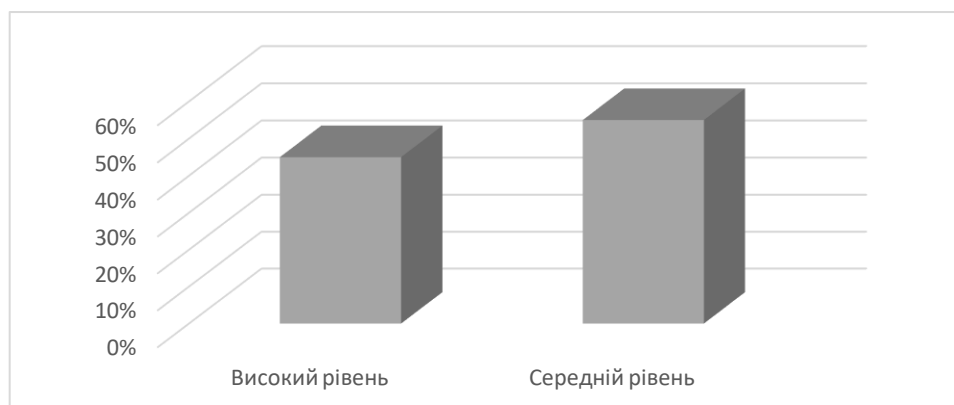


Рис. 2.4. Рівень психомоторних вмінь та навичок дітей 9 років СЖО на початку експерименту

Так, на початку експерименту з 11 дітей 9 років СЖО 5 (45%) мали високий рівень, а 6 (55%) – середній рівень психомоторних вмінь та навичок.

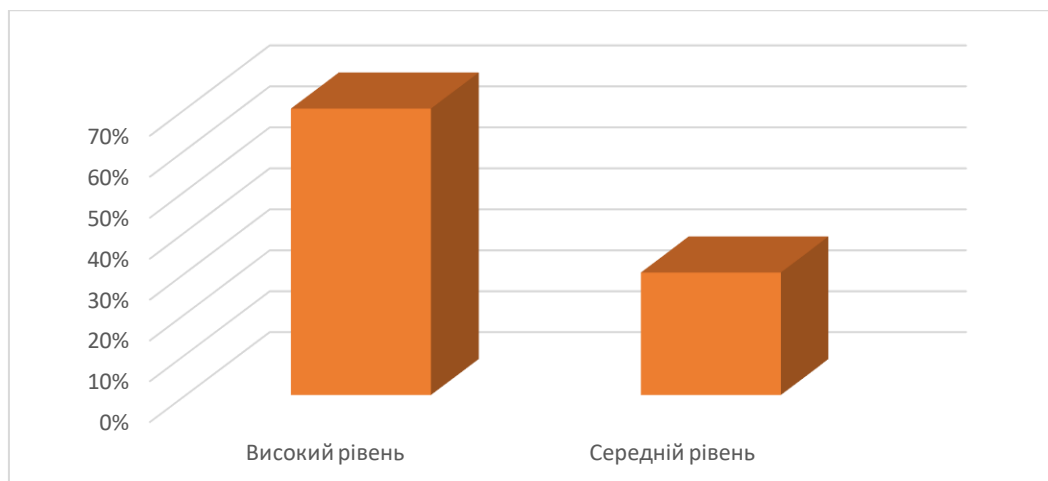


Рис. 2.5. Рівень психомоторних вмінь та навичок дітей 10 років СЖО на початку експерименту

Так, на початку експерименту з 10 дітей 10 років СЖО 7 (70%) мали високий рівень, а 3 (30%) – середній рівень психомоторних вмінь та навичок.

Особливістю експерименту є використання запропонованих нами вправ, які найкращим чином сформувати у дитини життєво важливі рухові вміння, забезпечити нормальне функціонування систем організму.

Також за перебігом дослідження стежили батьки. З їхньої згоди проводилося тестування. Самі батьки виявляли інтерес до цього заходу. На заняттях проводилися інструктажі з виконання корекційних вправ та ігор. Батьки мали проводити вдома корекційні заняття, щоб лікування дітей стало ефективним.

Діти, які страждають різні захворювання та з інвалідністю, мають схильність пасивності, безініціативності, через відсутність мотиваційної сфери не хочуть займатися вправами. Для цього протягом усіх курсів лікування із ними працюють психологи та соціальні працівники. За допомогою різних методик розслаблення та належної мотивації діти намагалися виконувати всі вправи та рекомендації лікарів.

В результаті опитування батьків було встановлено, що 20 осіб (40%) знають визначення гейміфікації, а 30 осіб (60%) не знайомі з поняттям. 15 осіб (30%) відзначають позитивну роль гейміфікації для своєї дитини, а 35 осіб (70%) не знають або не підтримують це твердження. 38 осіб (76%) займаються

з дитиною в ігровій формі, а 12 осіб (24%) не займаються в ігровій формі. 35 осіб (70%) вважають, що гейміфікація впливає на мотивацію до навчання, 15 осіб (30%) – що не впливає. 45 осіб (90%) вважають, що навчання з допомогою дидактичних ігор, тобто, використання елементів гейміфікації, будь-якої навчальної гри робить заняття більш функціональним, приємним та мотивуючим. 18 осіб (36%) батьків відзначили, що хотіли би опанувати навички розробки тренажерів для дитини з використанням анімації.

2.2. Аналіз використання гейміфікації у професійній діяльності фахівців соціальної сфери

Одним із завдань, поставлених на початку проведення експерименту, було перетворення всіх факторів, які дозволили б привести їхню діяльність у відповідність до стилю гри. Інакше кажучи, потрібно було надати дітям можливість почуватися частиною ігрового світу. У зв'язку з цим завданням процес був значно перетворений по ряду параметрів. При цьому до занять ми залучали батьків.

1. Набір балів. Перше нововведення, яке виявилось доцільним – це система набору балів. У цьому слід згадати її специфіку. У процесі обговорення цієї стратегії гейміфікації з іншими соціальними працівниками, а також психологом було прийнято рішення не давати дітям «штрафні» бали за невірні дії, а нагороджувати ними лише в разі успіху. Справа в тому, що штрафкування в даному випадку могло спричинити негативні наслідки, основним серед яких є демотивація. Набір балів, навпаки, мотивує дітей на повторення дій, які спричинили позитивний результат. Таким чином, абсолютно всі діти на початку експерименту мали нульовий рейтинг, і надалі могли лише підвищувати його.

Також на початку проведення формувального етапу експерименту стало очевидним, що дітям необхідно дати повне уявлення про набір балів. Так, дітям запропонували кілька варіантів їх отримання. Такий підхід був

зумовлений тим фактом, що включення до процесу «гри» опції, за якої було б обов'язково виконувати ті чи інші дії, могли б призвести до небажаних наслідків, а саме до зниження бажання дітей брати участь у специфічно організованому процесі.

Стратегія, відповідно до якої діти мають свободу вибору дій, за допомогою яких вони могли б заробляти бали, була натхнена відеогрою «Devil May Cry» – в ній гравцеві надається можливість вибору зброї, за допомогою якої той міг би проходити випробування. Відповідно до правил гри, персонаж заробляє якнайбільше балів, беручи безпосередню участь у подіях. Так, аналогічний підхід був застосований – виконання мінімального обсягу роботи не шкодило б дітям, проте нагороджені були лише ті, хто отримав максимальну кількість балів, тобто, ті діти, які доклали найбільшого обсягу зусиль. Іншими словами, подібний підхід імовірно мав би простимулювати дітей на виконання додаткових дій.

2. Формування рівневої системи. Для того, щоб попереднє вказане нововведення було визнано ефективним, необхідно було забезпечити умови, за яких його результат можна було б помітити. Крім цього, існувала необхідність у забезпеченні у дітей почуття зростання конкретної предметної області. У зв'язку з цим було введено рівневу систему, яка передбачала існування різних рівнів у процесі освоєння знань. Так, набір певної кількості балів передбачав перехід на наступний рівень. Відповідно, підвищення рівня дитини дарувало їй відчуття того, що він набув певних знань та навичок.

В процесі формування рейтингової системи важливим питанням стала система розподілу рівнів. В даному аспекті було прийнято перейняти досвід RPG-ігри «Final Fantasy», в якій досягнення перших рівнів проходить досить легко і швидко, а з їхнім підвищенням необхідно отримувати все більше досвіду. Подібна система була перенесена нами до умов освітнього процесу. Так, досягнення перших рівнів, ймовірно, мало мотивувати дітей з їхньої подальше підвищення, і, набуття предметних і метапредметних знань, умінь і навичок. Важливо, що рівнева система значно відрізняється від рейтингової.

Якщо за першому підході діти прагнуть свого зростання, то за другому насамперед орієнтуються своїх однокласників. Перед проведенням роботи було прийнято рішення відмовитися від застосування рейтингової системи в класі через її непередбачуваність – діти могли не тільки бути мотивовані на підвищення свого рейтингу, а й втратити інтерес до діяльності через його невисокі показники. Застосування системи рівнів на противагу рейтинговій системі також зумовлене необхідністю забезпечення індивідуалізованого підходу до дітей.

3. Робота за принципом «завдання в завданні». Включення щодо малозначних завдань до завдань, більших за своїм обсягом, є невід'ємною частиною безлічі відеоігор. Прикладом є популярна гра «Super Mario Brothers». У рамках гри встановлено довгострокову мету, яка полягає в порятунку принцеси. Ця мета розбита на середньострокові завдання (рівень 1, 2 тощо). Середньострокові завдання, у свою чергу, представлені безліччю короткострокових завдань («пройдіть це місце», «зберіть ці три предмети» тощо). Такий підхід є дуже ефективним не тільки у світі ігор, а й у діяльності.

Існує безліч кроків, які дітям необхідно виконати підвищення своїх рівнів. Ці кроки представлені завданнями різних типів: домашня робота, проблемні завдання, пошук додаткової інформації з теми та інших. Виконання різних короткострокових кроків дозволяє дітям набирати бали, і, відповідно, підвищувати рівень. Проходження кожного рівня є виконанням середньострокової мети. Відповідно, отримання останнього рівня є довгостроковою метою, яка тягне за собою певну нагороду.

4. Особлива мова. Як відомо, для світу відеоігор характерним є використання особливої мови, насиченої термінологією. Крім цього, мова ігрового світу рясніє сленгом. Використання специфічного мовного коду дозволяє гравцям поринути в атмосферу ігрової діяльності, встановити один з одним контакт, що базується на спільних інтересах, а також полегшити процес взаєморозуміння. Останній чинник особливо важливий у процесі гри, оскільки найчастіше факт перемоги визначається швидкістю реакції та подальшого

обміну командами між гравцями. Зважаючи на вищезазначені фактори, було прийнято рішення привнести зміни до мови, яка використовується у класній обстановці. Передбачалося, що це дозволить посилити ефект того, що діти не просто вчаться, а й перебувають у штучно відтвореному ігровому світі. Крім цього, використання особливої мови імовірно мало нівелювати певні психологічні труднощі, що виникають у дітей.

Перше важливе рішення, яке було прийнято щодо мовних особливостей, – це відмова від термінів «тест», «перевірочна робота», «іспит». Такий підхід зумовлений тим фактором, що ці слова можуть викликати психологічний неспокій і навіть паніку. Цілком очевидною стала необхідність заміна цих слів більш позитивні, викликають позитивні емоції у дітей. Крім цього, слова-заміни повинні асоціюватися зі світом ігор. Передбачалося, що це дозволить підтримувати сприятливий психологічний клімат, а також нівелювати можливі стресові ситуації. Так, у процесі проведення формуючої роботи активно використовувалися такі слова, як «квест», «раш», «пуш» та інші.

5. Ведення облікових записів Цілком очевидним є той факт, що впровадження геймифікації неможливе без ведення облікових записів – своєрідних «особистих справ» дітей, в яких фіксуються всі їхні досягнення. Облікові записи необхідні для послідовного відстеження прогресу кожної дитини. Облікові записи були створені в електронному вигляді в програмі «Microsoft Excel». У кожній окремій колонці фіксувалися бали та навички дітей. Крім цього, в облікових записах фіксувалися дати, а також завдання, за які діти отримали ті чи інші бали.

6. Забезпечення дітей інструкціями до участі у геймифікованому процесі. Геймифікований процес – новий для дітей вид діяльності. У зв'язку з цим видається необхідним надати чіткі інструкції дітям щодо участі у ньому. Так, подібно до того, як відеоігри використовуються «гайди» – інструкції з правилами гри, аналогічний засіб потрібно використовувати, щоб уникнути непорозуміння та можливих труднощів. Так, ще перед початком проведення формувальної роботи всім дітям були надані у друкованому вигляді інструкції,

або так звані гайди. Такий термін відповідає ігровому світу, і тому його вживання у класній обстановці є прийнятним. У гайдах були описані основні моменти, які будуть внесені до процесу з метою його гейміфікації. Вони містилися інструкції поведінки в центрі, специфіка набору балів, особливості переходу на наступні рівні. Також у гайдах був розташований словник з ігровою термінологією, значна частина якої використовувалася протягом усієї форми роботи.

Під час контрольного експерименту на занятті були присутні батьки дітей. Вони спостерігали за процесом дослідження. Тестування було проведено після реабілітації та перевірки ефективності використання програми гейміфікації.

Під час проведення контрольного дослідження нами були отримані наступні результати:

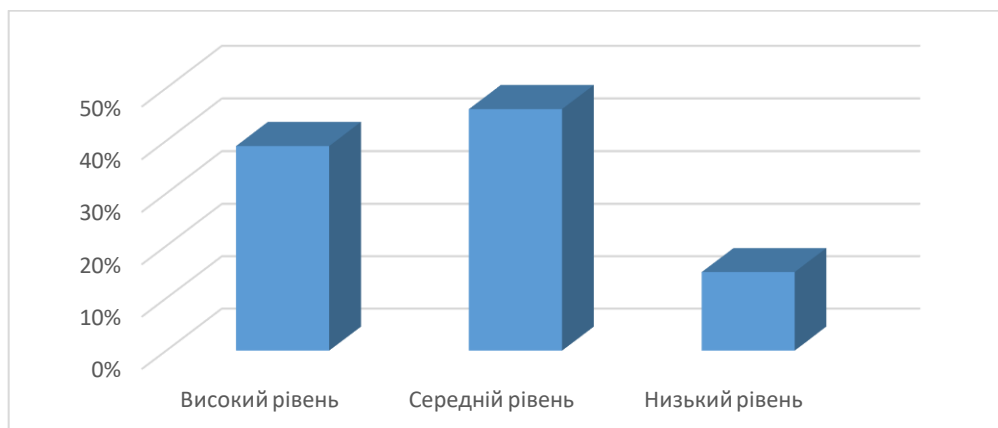


Рис. 2.2. Рівень психомоторних вмінь та навичок дітей 7 років СЖО наприкінці експерименту

Так, наприкінці експерименту з 13 дітей 7 років СЖО 5 (39%) мали високий рівень, 6 (46%) – середній, а 2 (15%) – низький рівень психомоторних вмінь та навичок.

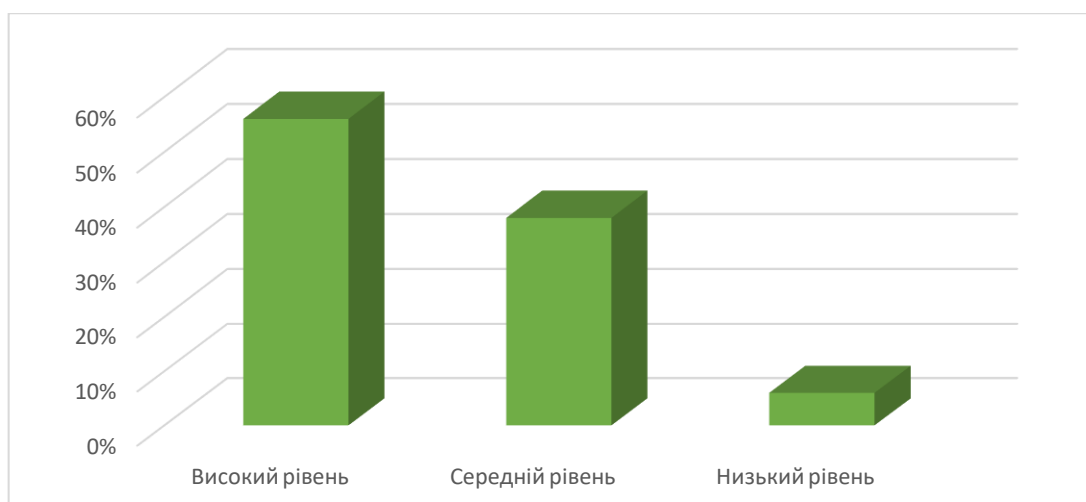


Рис. 2.3. Рівень психомоторних вмінь та навичок дітей 8 років СЖО наприкінці експерименту

Так, наприкінці експерименту з 16 дітей 8 років СЖО 9 (56%) мали високий рівень, 6 (38%) – середній, а 1 (6%) – низький рівень психомоторних вмінь та навичок.

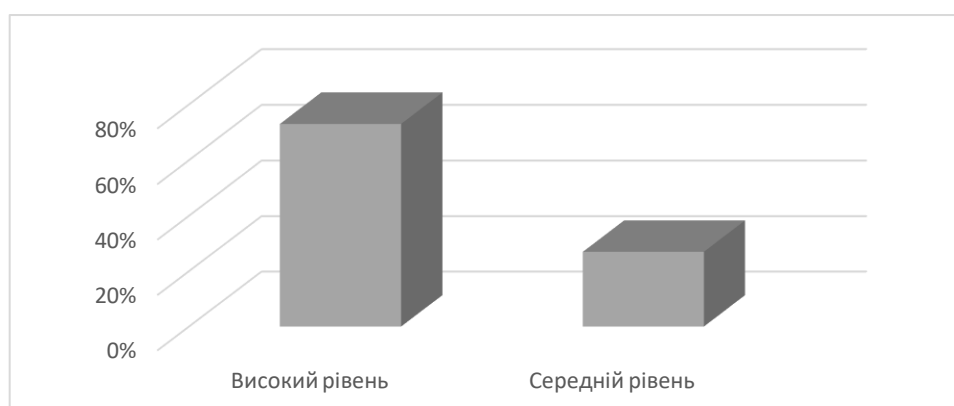


Рис. 2.4. Рівень психомоторних вмінь та навичок дітей 9 років СЖО наприкінці експерименту

Так, наприкінці експерименту з 11 дітей 9 років СЖО 8 (73%) мали високий рівень, а 3 (27%) – середній рівень психомоторних вмінь та навичок.

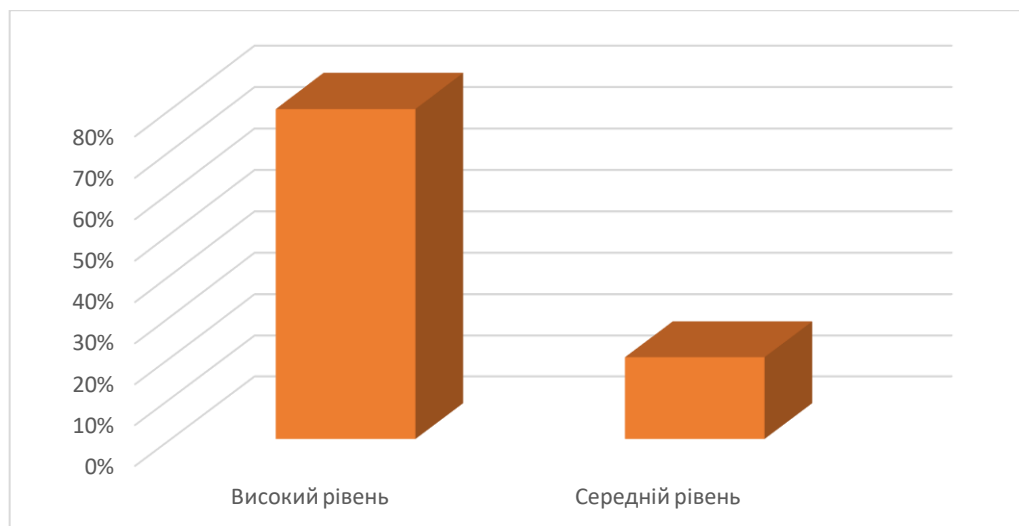


Рис. 2.5. Рівень психомоторних вмінь та навичок дітей 10 років СЖО наприкінці експерименту

Так, наприкінці експерименту з 10 дітей 10 років СЖО 8 (80%) мали високий рівень, а 2 (20%) – середній рівень психомоторних вмінь та навичок.

За результатами тестування можна сказати, що рівень психомоторних здібностей у групи дітей СЖО значно покращився. Таким чином, можна припустити, що застосування запропонованого комплексу гейміфікації сприяє більш ефективному розвитку психомоторних здібностей. Заняття з іграми ефективно впливають на розвиток сили м'язового корсету, формуються рухові навички, відбувається позитивний вплив на дрібну моторику та маніпулятивну функцію рук.

В результаті опитування батьків було встановлено, що 50 осіб (100%) знають визначення гейміфікації. 40 осіб (80%) відзначають позитивну роль гейміфікації для своєї дитини, а 10 осіб (20%) не знають або не підтримують це твердження. 46 осіб (92%) почали займатися з дитиною в ігровій формі, а 4 осіб (8%) не займаються в ігровій формі. 40 осіб (80%) вважають, що гейміфікація впливає на мотивацію до навчання, 10 осіб (20%) – що не впливає. 50 осіб (100%) вважають, що навчання з допомогою дидактичних ігор, тобто, використання елементів гейміфікації, будь-якої навчальної гри робить навчальне заняття більш функціональним, приємним та мотивуючим. 37 осіб (74%) батьків відзначили, що хотіли би опанувати навички розробки тренажерів для дитини з використанням анімації. Батьки дітей освоїли:

теоретико-методологічні основи гейміфікації; сучасні підходи щодо використання гейміфікації в заняттях з дитиною; існуючі та перспективні цифрові технології, інструменти та сервіси гейміфікації; основи безпечного Інтернету.

Підбивши підсумки дослідження, ми вважаємо, що воно було результативним: ми виконали всі завдання та досягли поставленої мети – успішно застосували засоби гейміфікації в роботі з дітьми 7-10 років СЖО. Ми переконалися, що всі діти показали очевидний прогрес і покращили власні здібності та навички. Позитивна динаміка підтверджує ефективність гейміфікації в соціальній роботі, а також позитивно змінилася думка батьків про користь гейміфікації.

2.3. Рекомендації щодо використання гейміфікації у професійній діяльності фахівців соціальної сфери

Головними принципами побудови гейміфікованої системи є:

- Облік потреб усіх сторін, а головне – потреб гравців, адже без їхнього бажання не буде подальшого розвитку.
- Збереження основних навчальних елементів системи зв'язку з реальністю.
- Наявність механіки в системі має бути визначена якоюсь метою.
- Збір та облік у подальшій розробці зворотного зв'язку як від розробників до гравця, так і від гравців розробникам, для досягнення максимальної результативності досягнення поставлених цілей.

Ці принципи багато в чому спрямовані на врахування потреб дітей, завдяки чому процес освіти стає унікальним для кожної дитини. Тому, на наш погляд, гейміфікація може бути технологією, яка допоможе індивідуалізувати процес освіти. У школі використовуються вже деякі ігрові елементи, як бали (оцінки), рейтинг (відмінник, хорошист, трієчник), бейджі (спортсмен, технар, гуманітарій, активіст, танцюрист тощо). Таку систему, побудовану з упором на ці три категорії ігрових механік (до них також відносяться нагороди) називають бейджифікація, яка на відміну від гейміфікації не враховує потреб учасників та акцентується лише на зовнішніх мотивах, через що інтерес до предмета так і не виникає.

Часто ігрові технології розуміють як гейміфікацію. Але в ігрових технологіях система цілей вже задана, відбувається облік певних мотивацій і використовуються конкретні ігрові механіки. У цьому полягає головна відмінність, відбувається облік не лише потреб вчителя, але й дітей. Є й інші відмінності, такі як зв'язок з реальністю, прийняття дітьми значущих рішень, облік потокового стану, але ці ознаки можуть змінюватися, часом і в ігрових технологіях вони враховані.

Відмінними рисами ігрових елементів є [34]:

- негайний зворотний зв'язок;
- веселощі;
- завдання, які збільшуються у кількості та ускладнюються;
- майстерність;
- індикатори прогресу (наприклад, через поінти/значки/таблиці лідерів);
- соціальний зв'язок;
- керування гравця.

Заняття, яке містить деякі з перелічених вище елементів та їх рис, можна розглядати як «геймифіковане» заняття. Найкращі комбінації, які створюють стійку взаємодію, враховують унікальні потреби дітей та не просто використовують бали та рівні, щоб мотивувати «гравців». Найефективніші системи геймифікації використовують додаткові елементи, такі як зв'язок коїться з іншими «гравцями» – дітьми, що дозволяє приділити увагу інтересам всіх дітей. Геймифікація в освіті передбачає отримання можливі переваги, у тому числі наступні [29; 37; 39]:

- діти почуваються «господарями» свого процесу навчання;
- найбільш невимушена атмосфера щодо невдачі, оскільки можна просто спробувати знову;
- більше задоволення у процесі заняття;
- навчання стає видимим та фіксованим за допомогою індикаторів прогресу;
- діти можуть виявити внутрішню мотивацію для навчання;
- діти можуть використовувати різні навчальні стратегії за допомогою різних аватарів/персонажів;
- діти часто почуваються комфортніше в ігровому середовищі.

Процес впровадження та використання геймифікації у професійній діяльності фахівців соціальної сфери має низку відмінних рис. Необхідно брати до уваги деякі специфічні риси методу, а також дотримуватися основних

його принципів. Тільки грамотний методичний супровід гейміфікованих занять дозволить досягти найкращих результатів у навчанні на базі дитячих центрів.

Висновок до другого розділу

У ході дослідження за участю дітей з складними життєвими обставинами та їхніх батьків було виявлено, що використання гейміфікації у професійній діяльності фахівця соціальної сфери є дієвим і перспективним підходом. Гейміфікація, яка базується на використанні елементів гри та механік для досягнення соціальних цілей, дозволяє залучити учасників до активного участі в програмах та заняттях, сприяючи збільшенню їхнього інтересу та мотивації.

Дослідження показало, що діти з СЖО реагують позитивно на елементи гейміфікації, що сприяє покращенню їхнього емоційного стану та соціальних навичок. Батьки також відзначили підвищення зацікавленості дітей у процесі навчання та розвитку через застосування цих методів.

Таким чином, використання гейміфікації в соціальній роботі не лише збільшує ефективність професійної діяльності фахівців, але і сприяє покращенню якості життя та інтеграції в суспільство осіб з особливими потребами. Цей підхід може бути успішно застосований у різних аспектах соціальної практики для досягнення позитивних результатів і задоволення потреб клієнтів.

ВИСНОВОК

Геймифікація – це застосування елементів гри та ігрових принципів у неігрових контекстах. Геймифікація в навчанні – використання ігрових правил, що використовуються в сучасних онлайн-іграх, для мотивації учнів та досягнення реальних освітніх цілей у курсі вивчення навчального предмета. Процес включення методів геймифікації в освітній процес вельми специфічний, і тому необхідно брати до уваги деякі специфічні риси методу, а також дотримуватися основних його принципів, які представлені далі в тексті дослідження. При забезпеченні грамотного методичного супроводу геймифікованих занять можна досягти високих результатів у навчанні на базі використання новітньої технології.

Об'єктивна необхідність зацікавленості соціальних працівників в умінні виконувати професійну діяльність залежить від сформованості професійно-особистісних якостей соціального працівника, що мають широкий спектр.

Було виявлено специфіку використання геймифікації соціальними працівниками у дитячих центрах. Вдалося виявити, що геймифікація може бути впроваджена в освітній процес і принести високі результати лише за дотримання низки принципів та умов. Для мотиваційної сфери дітей молодшого шкільного віку характерним є поєднання та взаємопроникнення широких соціальних та когнітивних мотивацій, що перетинаються в процесі навчання.

Метою дослідження стало вивчення використання геймифікації у професійній діяльності фахівців соціальної сфери. Експеримент проводився з 7 лютого до 7 березня 2024 р. у дитячому денному центрі, де визначалися та фіксувалися особливості рухової діяльності та психічного розвитку дітей 7-10 років СЖО, які брали участь у тестуванні.

Результати проведеного дослідження свідчать про те, що рівень психомоторних здібностей у групи дітей СЖО значно покращився.

Застосування запропонованого комплексу гейміфікації сприяє більш ефективному розвитку психомоторних здібностей. Заняття ефективно впливають на розвиток сили м'язового корсету, формуються рухові навички, відбувається позитивний вплив на дрібну моторику та маніпулятивну функцію рук.

Так, наприкінці експерименту з 39% дітей 7 років СЖО мали високий, 46% – середній, а 15% – низький рівень психомоторних вмінь та навичок. 56% дітей 8 років СЖО мали високий, 38% – середній, а 6% – низький рівень психомоторних вмінь та навичок. 73% дітей 9 років СЖО мали високий, а 27% – середній рівень психомоторних вмінь та навичок. 80% дітей 10 років СЖО мали високий, а 20% – середній рівень психомоторних вмінь та навичок. Такі зміни у результатах підтверджують ефективність залучення гейміфікації до соціальної роботи.

Запропоновані ігри стимулюють розвиток мовлення, просторового, наочно-дієвого мислення, довільної та мимовільної уваги, слухового та зорового сприйняття, швидкість реакції та емоційну виразність, здатність зосереджуватися.

В результаті опитування батьків було встановлено, що 100% знають визначення гейміфікації. 80% відзначають позитивну роль гейміфікації для своєї дитини, а 20% не знають або не підтримують це твердження. 92% почали займатися з дитиною в ігровій формі, а 8% не займаються в ігровій формі. 80% вважають, що гейміфікація впливає на мотивацію до навчання, 20% – що не впливає. 100% вважають, що навчання з допомогою дидактичних ігор, тобто, використання елементів гейміфікації, будь-якої навчальної гри робить навчальне заняття більш функціональним, приємним та мотивуючим. 74% батьків відзначили, що хотіли би опанувати навички розробки тренажерів для дитини з використанням анімації. Батьки дітей освоїли: теоретико-методологічні основи гейміфікації; сучасні підходи щодо використання гейміфікації в заняттях з дитиною; існуючі та перспективні цифрові технології, інструменти та сервіси гейміфікації; основи безпечного Інтернету.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Александров Д. В. Освітні потреби населення в контексті розширення інформаційного простору. Український соціум. 2011. № 1. С. 7–14.
2. Великий тлумачний словник сучасної української мови (з додатками, доповненнями та CD) / укл. та гол. ред. В. Т. Бусел. К.; Ірпінь: ВТФ „Перун”, 2009. 1736 с.
3. Гаврилов О. В. Особливі діти в закладі і соціальному середовищі: навч. Посібник. Кам’янець-Подільський: Аксіома, 2009. 308 с.
4. Демченко І. І. Діти з особливими освітніми потребами в інклюзивній початковій школі. Концепція. 2015. № 8. С. 1-11.
5. Єрмаков І. Г., Пузіков Д. О. Життєтворчі компетенції особистості. Актуальні проблеми навчання та виховання людей з особливими потребами. Київ: Університет «Україна». 2007. Вип. 3(5). С. 44-53.
6. Закон України «Про внесення змін до деяких законів України про освіти щодо організації інклюзивного навчання». URL: <http://zakon.rada.gov.ua>
7. Закон України «Про загальну середню освіту». URL: <http://zakon.rada.gov.ua>
8. Зверєва І. Д. Соціальна робота в Україні: підруч. / І. Д. Зверєва, Г. М. Лактіонова. К.: 2004. 204 с. С. 76.
9. Інноваційні техніки роботи з дітьми з особливими освітніми потребами. Ткачова Н. Г., Булаш І. В., Турчина І. С. URL: <http://www.molodyvcheny.in.ua/files/journal/2018/11/66.pdf>
10. Капська А. Й. Соціальна робота: технологічний аспект: підруч. К.: Центр навчальної літератури, 2004. 56 с.
11. Колишкіна А. П., Чобанян А. В. Соціальна компетентність дітей з порушенням інтелектуального розвитку як показник готовності до навчання.

Психологічний часопис. 2018. № 1 (11). С. 71-86. URL: <https://doi.org/10.31108/1.2018.1.11.6>

12. Лукашевич М. П. Соціальна робота (теорія і практика). К.: Каравела, 2011. 368 с.

13. Лях Т. Л. Основні моделі соціальної роботи. Соціальна робота в Україні: теорія і практика: науково-методичний журнал. 2009. № 4. С. 37-46.

14. Ляшенко Н. О. Аспекти соціальної роботи. Соціальна робота в Україні: теорія і практика. 2011. № 4. С. 75–81.

15. Мірошніченко В. Інноваційні моделі соціальних послуг – крок до повноцінної. Соціальний захист. 2006. № 11. 29 с.

16. Міністерство освіти і науки України – Статистичні дані. Міністерство освіти і науки України: веб-сайт. URL: <http://surl.li/bexuo>

17. Омельченко І. М. Комунікативна діяльність дошкільників із затримкою психічного розвитку: теорія і феноменологія: монографія; Інститут спеціальної педагогіки і психології ім. Миколи Ярмаченка НАПН України. Полтава: ТОВ „Фірма „Техсервіс“, 2018. 498 с.

18. Попелюшко Р. П. Психолого-педагогічний супровід дітей з особливими потребами в інклюзивному навчанні. Збірник наукових праць Хмельницького інституту соціальних технологій Університету «Україна». 2014. № 1(9). С. 109-113.

19. Про Рекомендації парламентських слухань на тему: «Освіта, охорона здоров'я та соціальне забезпечення дітей з порушеннями психофізичного розвитку: проблеми та шляхи їх вирішення»: постанова Верховної Ради України від 13 січ. 2015 р. № 96-VIII. URL: <http://surl.li/bexur>

20. Програми з корекційно-розвиткової роботи для дітей з інтелектуальними порушеннями. Інститут модернізації змісту освіти: веб-сайт. URL: <http://surl.li/bexuk>

21. Тюття Л. Т., Іванова І. Б. Соціальна робота: теорія і практика : навч. посібн. К.: Знання, 2008. 574 с.

22. Холостова Є. І. Соціальна робота, теорія та практика: навч. посіб. / Є. І. Холостова, А. С. Сорвіна. М.: 2001. 175 с.
23. Хохліна О. П., Козленка М. О., Мерсіянова Г. М., Турчинська В. Є. Проект концепції державного стандарту освіти розумово відсталих учнів. Дефектологія. 2000. № 1 . С 2-4.
24. Цимбал-Слатвінська С. Класифікація дітей з особливими освітніми потребами в аспекті професійної діяльності логопеда. Психолого-педагогічні проблеми сучасної школи. 2019. № 2. С 163–171.
25. Шахрай В. М. Технології соціальної роботи: навч. посіб. К.: Центр навчальної літератури, 2006. 464 с.
26. Ярмола Н. А. Формування соціальної компетентності дітей з інтелектуальними порушеннями. Освіта осіб з особливими потребами: шляхи розбудови. 2021. Вип. 1(16). С. 393-409. URL: <https://doi.org/10.33189/epsn.v1i16.162>
27. Ящук Т. В. Психолого-педагогічний супровід дітей з особливими освітніми потребами в початковій школі. 2018. С. 446-448.
28. Gamified UK User Type Test. URL: <https://gamified.uk/UserTypeTest2016/user-type-test.php?q=1&lang=ru#.XuXRvtrVLIV>
29. Kapp K. M. The gamification of learning and instruction: game-based methods. San Francisco: Pfeifer, 2012. 301 p.
30. Lazzaro N. The 4 Keys 2 Fun. URL: <http://www.xeodesign.com/research/>
31. Marczewski A. Gamification Mechanics and Elements. URL: <https://www.gamified.uk/user-types/gamification-mechanics-elements/>
32. Marczewski A. Introduction to Gamification. Part 8: User Types. URL: <https://www.gamified.uk/2019/08/07/introduction-to-gamification-part-8-user-types/>

33. Marczewski A. Introduction to Gamification/ Part 1: What is Gamification?. URL: <https://www.gamified.uk/2019/01/02/introduction-to-gamification-part-1-what-is-gamification/>
34. Marczewski, A. Gamification: a simple introduction. New York, 2013. 288 p.
35. Panis I. Design Gamification Models in Higher Education: A Study in Indonesia. International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET). 2020. Vol. 12. P. 244-255.
36. Reiners T. Gamification in education and business. New York: Springer, 2015. 697 p.
37. Shea T. Gamification: using gaming technology for achieving goals. New York: The Rosen publishing group, 2014. 57 p.
38. Spector J. Michael-de la Teja, Ileana. ERIC Clearinghouse on Information and Technology Syracuse NY. Competencies for Online Teaching. ERIC Digest. Competence, Competencies and Certification. 2001. P. 1.
39. Stieglitz S. Gamification: using game elements in serious contexts. New York: Springer, 2017. 163 p.
40. Stott A., Neustaedter C. Analysis of gamification in education. Surrey, BC, Canada. 2013. 36 p.
41. Urh M. The model for introduction of gamification into e-learning in higher education. Procedia-Social and Behavioral Sciences. 2015. P. 388-397.
42. Burke B. Gamify: How Gamification Motivates People to Do Extraordinary Things. Brookline, MA: Bibliomotion, Inc., 2014. 229 p.
43. Deterding S., Dixon D., Khaled R., Nacke L. From game design elements to gamefulness: defining "gamification". Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments. ACM, 2011. P. 9-15.

44. Werbach K., Hunter D. For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business. Philadelphia, PA: Wharton Digital Press, 2012. 148 p.
45. Zichermann G., Cunningham C. Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. Sebastopol, CA: O'ReillyMedia, 2011. 208 p.
46. Hamari J., Koivisto J., Sarsa H. Does Gamification Work?--A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. 2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences. IEEE, 2014. P. 3025-3034.
47. Landers R. N., Armstrong M. B. Enhancing instructional outcomes with gamification: An empirical test of the Technology-Enhanced Training Effectiveness Model. Computers in Human Behavior. 2017. Vol. 71. P. 499-507.
48. Simões J., Redondo R. D., Vilas A. F. A social gamification framework for a K-6 learning platform. Computers in Human Behavior. 2013. Vol. 29, No. 2. P. 345-353.
49. Domínguez A., Saenz-de-Navarrete J., De-Marcos L., et al. Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. Computers & Education. 2013. Vol. 63. P. 380-392.
50. Nicholson S. A user-centered theoretical framework for meaningful gamification. Games+Learning+Society. 2012. Vol. 8, No. 1. P. 223-230.
51. Dicheva D., Dichev C., Agre G., Angelova G. Gamification in education: A systematic mapping study. Educational Technology & Society. 2015. Vol. 18, No. 3. P. 75-88.
52. Huang W. H.-Y., Soman D. Gamification of education. Research Report Series: Behavioral Economics in Action. Rotman School of Management, University of Toronto. 2013. P. 1-29.
53. Chen Y., Burton T. Gamification in higher education: An institutional case study. Proceedings of the 2015 International Conference on Interactive Collaborative Learning (ICL). IEEE, 2015. P. 819-824.