

ГЕЙМІФІКАЦІЯ ЯК СПОСІБ ФОРМУВАННЯ АКТИВНОЇ ПРОФЕСІЙНОЇ ПОВЕДІНКИ МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ ІТ ГАЛУЗІ

© Бугаєва В. Ю., 2017
<http://orcid.org/0000-0002-3896-7458>
<http://doi.org/10.5281/zenodo.577567>

У статті актуалізовано увагу на проблеми конкурентноспроможності сучасних фахівців ІТ-спеціальності; зауважено на позитивність осучаснення форм і методів їхньої підготовки. Розкрито дефініцію “гейміфікація”, що змістовно представлено на основі реалізації ігрових технологій. Розглядаються загальні відомості використання ігрових інструментів у неігрових процесах. На основі галузевих періоджерел щодо визначення поняття “гейміфікація” та вивчення досвіду науковців та фахівців бізнесу, маркетингу, розробки ігор у статті наведено переваги використання гейміфікації у професійному середовищі, представлені перспективи їх застосування як форми організації навчального процесу. Низкою прикладів з авторського досвіду робота підтверджує доцільність використання гейміфікації у навчанні для підвищення мотивації та залученості до діяльності, формування активної професійної поведінки майбутніх фахівців технічних ВНЗ. Визначено особливості реалізації гейміфікації у навчальному процесі: застосування сервіс-програм для встановлення справедливих рейтингів успішності студентів; функціонування постійного режиму зворотнього зв'язку як умови ефективного управління процесом навчання; створення гейміфікованого простору, в якому користувач спостерігає власний прогрес; формування у користувачів відчуття залученості до діяльності.

Ключові слова: *гейміфікація, ігрові технології, гра, поведінка, професійна активність.*

Бугаєва В.Ю. Геймификация как способ формирования активного профессионального поведения будущих специалистов ИТ сферы.

В статье актуализировано внимание на проблемы конкурентоспособности современных специалистов ИТ-сферы; отмечена позитивность модернизации форм и методов их подготовки. Раскрыто понятие "геймификация", что содержательно представлено на основе реализации игровых технологий. Рассматриваются общие сведения использования игровых инструментов в неигровых процессах. На основе отраслевых первоисточников относительно определения понятия "геймификация" и изучения опыта ученых и специалистов бизнеса, маркетинга, разработки игр в статье приведены преимущества использования геймификации в профессиональной среде, представлены перспективы их применения в качестве формы организации учебного процесса. Рядом примеров

из авторского опыта работа подтверждает целесообразность использования геймификация в обучении для повышения мотивации и вовлеченности в деятельность, формирование активного профессионального поведения будущих специалистов технических вузов. Определены особенности реализации геймификация в учебном процессе: применение сервис-программ для установления справедливых рейтингов успеваемости студентов; функционирование постоянного режима обратной связи как условия эффективного управления процессом обучения; создание пространства, в котором пользователь наблюдает собственный прогресс; формирование у пользователей ощущения вовлеченности в деятельность.

Ключевые слова: *геймификация, игровые технологии, игра, поведение, профессиональная активность.*

Buhaieva V.Yu. Gamification as a means of formation of active professional behaviour of future specialists in the IT area.

The article focuses attention on the problems of competitiveness of modern IT professionals speciality; notes positivity of forms and methods modernization in their preparation. Reveals the definition of "gamification" that presents the content that is based on game technology implementation. The use of game tools in nongame processes is under the consideration in the following article. Taking into account the professionally oriented literature concerning the definition of "gamification" and studying the existing experience of researches and specialists in business, marketing, game development the article provides the benefits of using gamification in the professional environment, shows the prospects of their use as a form of educational process. A number of examples from the author's work experience supports the use of gamification in education to improve motivation and promote involvement in work, forming active professional behaviour of future professionals at technical universities. The features of gamification implementation in the educational process are the following: using the service programs for fair ratings of students' performance; functioning of continuous feedback as a condition for effective management of the learning process; creating the gamification environment in which the user is watching his/her own progress; forming the feeling of involvement into work.

Key words: *gamification, game technology, game behavior, professional activity.*

Постановка проблеми. Сучасні тенденції розвитку суспільства актуалізують проблему особистісної активності на ринку праці. У цьому аспекті відсутність досвіду професійної діяльності, невисокий рівень сформованих професійних знань та умінь, відсутність мотивації, що обумовлюється значним рівнем батьківської матеріальної підтримки відокремлює проблему необхідності формування активної професійної

поведінки майбутнього фахівця. Особливо значущою зазначена проблема виступає для студентів технічних ВНЗ, оскільки загалом ця категорія студентства характеризується інтровертованістю, низьким рівнем сформованих комунікативних умінь та якостей. Попри високий попит на інженерів інформаційних технологій, конкуренція в цій професійній сфері дуже висока. Тому підготовка професійно активної особистості у процесі навчання є вкрай важливою вже за роки навчання.

Ігрова діяльність є близькою для студентів, оскільки ігри виступають одним із способів проведення часу. Для фахівці ІТ ігри – це ще й професійна компетенція, оскільки саме вони мають навчитись їх розробляти. Таким чином, залучення до ігрової діяльності студентів зазначеного фаху є комфортним засобом їхньої активізації.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Аналіз наукових праць з проблеми застосування ігрових технологій в освітньому просторі визначив актуалізацію науковцями нового напрямку, що може бути представленим як сучасний спосіб збагачення освітнього процесу. У працях К. Вербах, Д. Хантер, Ю. Чоу, Г. Зіхерманн, А. Клег, йдеться про так звану гейміфікацію.

За останні роки використання ігрових прийомів у неігрових процесах набуває великої популярності. Ця течія, яка охоплює світ у різних сферах, в освіті в тому числі, отримала назву гейміфікації, що розуміється як забезпечення реалізації досить складних завдань привабливим, цікавим, захоплюючим способом [5].

За думкою Гейба Зіхермана гейміфікація – це використання технологій і так званих ігрових «механік» для залучення і мотивації людей за допомогою їх ключових внутрішніх стимулів. Науковець вважає, що споживачі повинні винагороджуватись за будь-яку діяльність отриманням певного статусу, який набувається у процесі ігор [7]. Один з провідних експертів з гейміфікації Юкай Чоу визначає її як застосування найцікавіших елементів з ігор в повсякденному житті, роботі, бізнесі та ін. [4].

К. Вербах зауважує на мотиваційній функції гейміфікації, що дозволяє активізувати діяльність людей [2]. Погоджуючись із цим, Д. Хантер зауважує, що гейміфікація дозволяє не лише створювати нові ігри, але й використовувати їх компоненти для мотивації людини [2]. Так, будь-який компонент гри (бейджи,

аватар, подарунок) може бути використаним поза форматом гри – для формування у людини причетності до певного середовища.

Однак, незважаючи на досить активний інтерес науковців та практикуючих фахівців до теми гейміфікації, поза увагою залишились питання застосування ігрових технологій в професійній підготовці фахівців ІТ галузі.

Метою статті визначаємо обґрунтування необхідності використання ігрових технологій (гейміфікації), як ефективного способу, що сприяє створенню умов для формування активної професійної поведінки майбутніх фахівців ІТ галузі.

Виклад основного матеріалу. Доцільність активізації діяльності суб'єкта навчання є класичним принципом педагогіки. Так, у розумінні А. Макаренка ігрова діяльність актуалізує парадокс навчання, що виявляється у зміні функції діяльності з ігрової на псевдоцільову. Педагог стверджував: «Іграшка тоді гарна, коли дитина не грає, а діє». Парадокс висуває дуже справедливий вимогу активності. Якщо, наприклад, дитині подарували іграшку-пароплав, і вона грається з ним, то в цьому випадку творча ініціатива не виявляється. Але якщо до пароплава додати певні будівельні матеріали, то фантазія дитини активізується, й вона стає здатною організувати ціле водяне господарство, що виконує різноманітні функції. І саме це робить гру справжньою діяльністю [3]. Отже, великою перевагою ігор є те, що вони дають можливість поглянути на світ іншими очима, зрозуміти і осмислити реальність.

Винятково важливою є роль комп'ютерних та відеоігор у житті сучасної людини, що надає їй можливість бути суб'єктом діяльності, набувати досвіду виявлення різних соціальних ролей. А перебуваючи у новій ролі, людина не боїться експериментувати, зробити помилку.

Ігри мають багато прихильників, не лише сьогодні, а й завжди були цікавими для людини, прикладом чого можна назвати карнавали. За думкою М. Бахтіна, карнавал – це «життя навиворіт, світ навпаки». Під час карнавалу відмінюються всі закони і заборони, що діють в повсякденному житті. Сьогодні інтерактивні відеоігри функціонально виявляють себе як карнавали, в яких кожен отримує роль, і які спонукають бути активним партнером [1].

Продовжуючи думку К. Вербаха та Д. Хантера щодо використання компонентів гри: бджів для візуалізації гравця; колекціонування накопичення наборів предметів; рівнів (певних кроків у розвитку гравця), балів (кількісного

відображення розвитку гри) як винагороди у діяльності, зауважуємо на тому, що їхня дія на мотивацію активності особистості не є довгостроковою. Незважаючи на те, що ці техніки є корисними, вони засновані на зовнішній мотивації, що є досить нестійкою [2].

Дослідження показують, що використання ігрових механік впливає на усвідомлення сенсу діяльності, забезпечує виявлення рівня майстерності, сприяє автономії, а також створює взаємодію. Засновник і генеральний директор компанії Геймефектів (GamEffective) Гел Рімон виділив низку переваг використання гейміфікації у професійному середовищі, які можна застосувати і в освітньому просторі також [6]:

1. Об'єктивність.

Одним із принципів гейміфікації є перехід до постійного й автоматичного збору даних. Це означає, що наприклад знижується вірогідність суб'єктивності співробітника компанії від настрою менеджера, в освіті – оцінки студента від настрою викладача.

2. Зворотній зв'язок.

Гейміфікація дозволяє постійно забезпечувати співробітників/студентів автоматичним зворотнім зв'язком. Використовуючи різноманітні дошки лідерів можна усвідомлювати свою динаміку і порівнювати її із показниками, встановленими раніше, або порівняти свої досягнення із досягненнями інших осіб. Зворотній зв'язок є одним з найбільш важливих елементів гейміфікації, оскільки він дозволяє користувачам постійно розуміти, якість та доцільність власної діяльності.

3. Визнання.

Дослідження показали, що те як ми себе відчуваємо на робочому місці, є не менш важливим фінансової винагороди. Безумовно, важливим для людини є визнання її оточенням якості виконуваної нею роботи. Отже, гейміфікація може демонструвати, хто, як і наскільки якісно і серйозно виконує те чи інше завдання.

4. Майстерність.

Гра дозволяє покращити рівень будь-яких умінь. Усвідомлення розвитку певного уміння є одним з найбільш важливих аспектів професійного успіху. Гейміфікація крок за кроком дозволяє спрощувати важкі речі і спостерігати як із часом все нове стає легким.

5. Мотивація для всіх.

Гейміфікація є актуальною для всіх, хто входить до цього процесу. Вона дозволяє покращувати свої результати не лише лідерам рейтингу, але й кожному учаснику гри.

6. Перспектива.

Ще однією із переваг гейміфікації є те, що це ефективний спосіб донесення до співробітників подальших цілей спільної діяльності.

7. Навчання

Можливість професійного розвитку є привабливим бонусом при виборі місця роботи. Зараз це можливо зробити, використовуючи інтерактивні платформи електронного навчання, які можуть бути інтегровані в аспекти роботи.

Гейміфікація може стати значущою в освітньому просторі. Її потенціал – великий чинник для формування активної професійної поведінки студентів. Використання сервіс-програм дозволяє справедливо організувати рейтинг студентів, що стає основною для нарахування стипендії. Рейтинги відкрито демонструють рівень досягнень кожного учасника, що сприяє його вмотивованості до активності. Для більшості користувачів рейтинги служать стимулом переміщення, яким важко знехтувати.

Ще однією перевагою використання гейміфікації у навчальному процесі є можливість забезпечення доступного зворотного зв'язку, що допомагає студентам досягти успіху в навчанні й підтримати позитивне ставлення до освіти. Однією із переваг гейміфікованого зворотнього зв'язку є його миттєвість, що дозволяє зробити визначення результатів навчання більш швидким.

Досить часто гра потребує від гравці використання його часових ресурсів, що обумовлюється у монотонності певних ігрових процесів. Водночас грамотно спланований й реалізований гейміфікований простір, в якому користувач усвідомлює свій прогрес, допомагає виконати завдання будь-якої складності якнайшвидше й з інтересом.

З раціональної точки зору, вважається, що акційність (комерційні бонуси) сприяють збільшенню клієнтів. Водночас людина як емоційна істота тяжіє до статусності, а значить, запропонувавши у процесі гейміфікації їй особливий (не такий як у інших) статус, ми привертаємо її до себе, актуалізуємо її активність.

Слід зазначити, що нагороди, які ми застосовуємо у навчальній діяльності, мають бути персональними, особистісно значущими для студента.

Залучення студента до гри сприяє реалізації спільної діяльності, якщо спрямувати кожного з них до розуміння важливості командного успіху. Крім того, персоналізація командних завдань дозволяє виявленню лідерських якостей студентів, а отже, виокремити тих, хто стане відповідальним за результати спільної діяльності.

Висновки. З урахуванням всіх значущих прикладів вище, слід зазначити, що гейміфікація – це освітня технологія, яка стрімко розвивається, маючи величезний потенціал позитивно вплинути на результативність навчального процесу. Вивчення досвіду провідних науковців та фахівців дозволяє нам дійти висновку, що гейміфікація освітньої діяльності може функціонувати в якості інструменту, який сприяє створенню умов для формування активної професійної поведінки майбутніх фахівців ІТ галузі, оскільки цей процес припускає зміну поведінки людини і спрямовує її відповідно до певних освітніх цілей. У подальшому планується виокремлення способів формування активної професійної поведінки майбутніх фахівців ІТ галузі засобами ігрових технологій на заняттях з іноземної мови.

Література

1. Бахтин М. М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса. — 2-е изд. — М.: Худож. лит., 1990. — 543 с.
2. Вербах К., Хантер Д., (2015). Вовлекай и властвуй. Игровое мышления на службе бизнеса. Перевод с английского Кардаш А. Москва. «Манн, Иванов и Фербер», 2015.
3. Макаренко А.С. Педагогические сочинения: В 8-ми т. Т. 4 / Сост.: М. Д. Виноградова, А. А. Фролов. – М.: Педагогика, 1984. – 400 с.
4. Chou Yu. What is Gamification? [Електронний ресурс] Режим доступу: <http://yukaichou.com/gamification-examples/what-is-gamification/>
5. Nick Pelling's Home Page. 29.01.2015 : [Електронний ресурс] Режим доступу: <http://www.nickpelling.com/>
6. Rimon G. (2016) 10 Surprising Benefits Of Gamification. – Date: July 20, 2016 [Електронний ресурс] Режим доступу: <https://elearningindustry.com/10-surprising-benefits-of-gamification>

7. Zichermann G. (2001). The purpose of gamification. A look at gamification's applications and limitations. – Date: April 26, 2011 [Електронний ресурс]- Режим доступу: <http://radar.oreilly.com/2011/04/gamification-purpose-marketing.html>