

Гомоляко Р.А.,
здобувач наукового ступеня доктора філософії
Ніжинського державного університету імені Миколи Гоголя

ГЕЙМІФІКАЦІЯ НЕФОРМАЛЬНОЇ ОСВІТИ У МОЛОДІЖНИХ ЦЕНТРАХ

Рух України в напрямку Євроінтеграції зумовив реформацію багатьох сфер людської діяльності, оскільки постала потреба у зміні встановлених догм і постулатів, що почали втрачати власну актуальність. Одним з цих наслідків став фокус на розвиток освіти, зокрема неформальна освіти, яка здобувається, за освітніми програмами і не передбачає присудження визнаних державою освітніх кваліфікацій, проте може завершуватися присвоєнням часткових освітніх та професійних кваліфікацій [1, с. 7].

Розвиток неформальної освіти в Україні забезпечують державні та приватні заклади освіти, позашкільні заклади, громадські неурядові організації, благодійні фонди, онлайн-школи, освітні проекти тощо. Одним з ключових суб'єктів забезпечення неформальної освіти в Україні є молодіжні центри – установи що утворюються для вирішення питань соціального становлення та розвитку молоді [2, с. 2].

Молодіжні центри здійснюють діяльність, що спрямована на залучення молоді до суспільного життя, здійснюється молоддю, разом з молоддю або в інтересах молоді за допомогою інструментів спільного прийняття рішень та працюють задля забезпечення завдань державної молодіжної політики – напряму політики, спрямованому на створення соціально-економічних, політичних, організаційних, правових умов і гарантій для соціалізації та інтеграції молоді в суспільні процеси [3, с. 1–2]. В Україні мережа молодіжних центрів складається із центру всеукраїнського рівня, обласних, регіональних та місцевих. Згідно даних Асоціації молодіжних центрів України [4], станом на листопад 2022 року, в Україні відкрито 334 молодіжних центрів і цей показник збільшується – навіть незважаючи на війну, адже розвиток молоді сьогодні – внесок в успішне майбутнє завтра. Основними напрямками роботи молодіжних центрів України є: громадянська освіта молоді через участь у суспільній діяльності; сприяння молодіжному підприємництву та зайнятості молоді у вільний час; розвиток творчого потенціалу молодих осіб; розвиток мобільності молоді та волонтерства; формування здорового способу життя і національно-патріотичне виховання молоді.

Зазначимо, що сучасна освіта використовує потенціал гейміфікації освітнього процесу на всіх рівнях навчання, як у формальній, так і в неформальній освіті. Гейміфікація в освіті розглядається як можливість застосування ігрових методик у неігрових освітніх ситуаціях (наприклад, для навчання дітей різного віку, вивчення іноземних мов, проведення

професійних тренінгів для дорослих тощо). Учені зазначають, що «наявність достатнього рівня компетентності викладача, його здатність використовувати ігровий підхід до навчання сприяє більшій залученості учнів до навчального процесу, посилює їх мотивацію та розвиває соціокультурні навички» [5, с. 210]. Завдяки тому, що у грі всі учасники знаходяться в однакових умовах та обмежені однаковими правилами цієї гри, можна досягти певного «терапевтичного» ефекту навчання: оскільки людині легше розкритися як особистості у грі і вона має право помилитися без серйозних наслідків. До того ж «завдяки наявності емоційної складової навчальний матеріал краще засвоюється, навчання переростає у творчий процес, з'являються можливості самореалізації» [6, с. 83]. А, як відомо з піраміди потреб Абрахама Маслоу, саме потреба самореалізації є метапотребою, сукупністю певних нематеріальних благ, яких прагне досягти людина, і цей рівень мотивації відіграє основну роль у гейміфікації процесу навчання.

У молодіжних центрах цей процес розглядають ще в якості унікальної форми забезпечення конкретної поведінки людини і можливостей динамічного коригування її поведінки за рахунок постійного зворотного зв'язку.

Гейміфікація в неформальній освіті забезпечується, наприклад, різноманітними настільними іграми, які є поєднанням змістовного дозвілля та освітньої діяльності в певній галузі і розвитком відповідних навичок та компетенцій. Однією з найпопулярніших таких ігор є настільна гра-тренінг «Світ Громад» від ТЗОВ «Світ Громад» – перша українська настільна кооперативна стратегія у жанрі соціального симулятора.

Ігрова механіка «Світ Громад» максимально наближена до реального життя і перемогти у грі можна лише кооперуючись та взаємодіючи. Гра розроблялась як інструмент автоматизації навчання (в тому числі і самонавчання) для людей, яким небайдужі громади, в яких вони проживають. «Світ Громад» дозволяє автоматизувати і масштабувати навчання в сфері громадянської освіти – формувати навички XXI століття, поведінкові моделі, актуальні ціннісні установки. Правильне та системне використання гри-тренінгу дозволяє виявляти та залучати внутрішні інвестиції для власного розвитку і ламає стереотипи про управління громадою.

Настільна гра-тренінг «Світ Громад» розвиває навички командної роботи, знайомить гравців з інструментами розвитку громади та моделює сценарії її розвитку, сприяє виявленню неформальних лідерів у колективі, формує культуру підприємництва. Як зазначалося вище, при системному використанні гра дозволяє розвивати soft-skills – навички, які у XXI столітті необхідно мати кожному громадянину, а саме: комунікативні навички, уміння швидко аналізувати інформацію, творче і критичне мислення,

співпрацю з іншими задля спільного результату. «Світ Громад» сприяє розвитку важливих життєвих навичок для кожного громадянина, а особливо молодій людині – ініціативність, продуктивність, гнучкість та адаптивність, соціальна взаємодія, лідерство. Гра-тренінг дозволяє кожному гравцю підвищити власну обізнаність у політичній культурі (навичка свідомого політичного вибору), фінансової грамотності (навичка фінансових розрахунків) та податкової культури (навичка використання спільних коштів та контролю) [7]. Унікальним є те, що «Світ Громад» забезпечує виконання одного з пріоритетів «Національної молодіжної стратегії до 2030 року»: особистісне зростання молодих людей, формування необхідних для самореалізації компетентностей, фінансова грамотність, розвиток лідерства як однієї зі складових програм неформальної освіти, розвитку критичного мислення та інших громадянських компетентностей, сприяння участі молодих людей у громадському та суспільно-політичному житті тощо [8, с. 5–6].

Цікавим є те, що у «Світ Громад» можуть грати люди різної зайнятості та віку – за одним ігровим столом може опинитися старшокласник, депутат місцевої ради, пенсіонер, вчитель, представник провідної IT-компанії – при професійному проведенні гри (а розробники велику увагу приділяють правильному використанні свого продукту, тому кожен майстер-гри повинен пройти онлайн-навчання щодо проведення ігрових сесій «Світ Громад») це ніяк не вплине на її якість, навпаки – це можливість згуртувати, здавалося б, абсолютно різних людей та визначити погляди і думки кожного з них на розвиток громади.

Наразі вже більше 150 міст та громад України впроваджують «Світ Громад» у свою професійну діяльність, зокрема, кожен четвертий молодіжний центр використовує гру-тренінг у своїй повсякденній роботі [8]. Наприклад, Ніжинський міський молодіжний центр має широкий спектр можливостей для неформальної освіти молоді – тренінги, воркшопи, майстер-класи, кінопокази, проекти соціальної дії, онлайн-програми з тем профорієнтації, проектного менеджменту, громадського активізму, фінансової грамотності та медіаграмотності, тайм-менеджменту, важливості та непорушності прав людини тощо. Однією з форм реалізації системи неформальної освіти є настільні ігри, зокрема настільна гра-тренінг «Світ Громад».

Уже протягом трьох років Ніжинський міський молодіжний центр проводить сесії даної гри для різної аудиторії: учнів, студентів, працюючої молоді, депутатів Молодіжної ради, тощо. Аналіз післяігрових анкет показав, що «Світ Громад» вражає учасників своїм детальним ігровим механізмом, реалістичністю та «зануренням» у життя громади. Учасники зазначили, що вони більше дізналися про культуру оподаткування, важливість створення місцевого бізнесу та його подальший розвиток, фінансову грамотність та

основи економіки, розуміння алгоритму функціонування громади, врахування ризиків та усіх можливих стратегій розвитку громади; підвищили обізнаність про інструменти участі та впливу в громаді. За відгуками учасників ігрових сесій, настільна гра-тренінг «Світ Громад» допомогла отримати знання та навички, які стануть їм у нагоді в подальшій громадській діяльності, а для когось успіх у грі став приводом замислитися про відкриття власної справи. «Світ Громад» можна інтегрувати в реалізацію проектів, навчальних занять, тимбілдингових заходів. За наявності часу та можливостей, можна інтегрувати «Світ Громад» у навчальне середовище закладів середньої освіти.

Настільна гра-тренінг «Світ Громад» – унікальний продукт, який був націлений на розвиток неформальної освіти молоді за допомогою гейміфікації. Вона дозволяє розвинути soft skills молодих людей та підвищити рівень обізнаності в багатьох сферах – від фінансової до суспільно-політичної. Настільна гра інтегрується у роботу різних суб'єктів забезпечення неформальної освіти, робить цей процес більш інтерактивним та цікавим, сприяє розвитку критичного мислення молоді та всіх залучених до цієї гри категорій населення. У роботі Ніжинського міського молодіжного центру «Світ Громад» є однією з важливих складових системи неформальної освіти, адже дозволяє поєднувати змістовне дозвілля молодих людей, їх навчання та стимулювання до активної участі у громадському житті.

Список використаних джерел

1. Про освіту : Закон України від 05.09.2017 р. № 2145-VIII. Дата оновлення: 01.01.2021. URL : <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2145-19#Text> (дата звернення 26.11.2022).
2. Про затвердження типових положень про молодіжний центр та про експертну раду при молодіжному центрі: Постанова Кабінету Міністрів України від 20.12.2017 р. № 1014. Дата оновлення: 07.08.2020. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/1014-2017-%D0%BF#Text> (дата звернення 26.11.2022).
3. Про основні засади молодіжної політики: Закон України від 27.04.2021 р. № 1414-IX. Дата оновлення: 22.05.2021. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/1414-20#Text> (дата звернення 26.11.2022).
4. Асоціація молодіжних центрів України. Перелік Молодіжних Центрів України. URL: <https://youthcenters.net.ua/perelik-tsentriv-ukraini/> (дата звернення: 26.11.2022).
5. Лосева Н.М. Педагогічна компетентність викладача // Дидактика математики: проблеми і дослідження. Міжн. зб. наук. робіт. – Донецьк: Фірма ТЕАН, 2006. – Вип. 25. – С. 209–213.
6. Лосева Н.М. Взаємозв'язок емоційних і пізнавальних процесів у навчанні // Педагогіка і психологія формування творчої особистості: проблеми і пошуки: Зб. наук. пр. Київ-Запоріжжя, 2002. Вип. 24. – С. 81–84.
7. Коротко про гру – Блог Світу Громад. URL: <https://gameblog.woc.org.ua/korotko-pro-gru/> (дата звернення: 27.11.2022).
8. Про Національну молодіжну стратегію до 2030 року: Указ Президента України від 12.03.2021 р. № 94/2021. Дата оновлення: 16.03.2021. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/94/2021#Text> (дата звернення: 27.11.2022).