

ВИКОРИСТАННЯ ГЕЙМІФІКАЦІЇ ЯК ІНСТРУМЕНТУ РОЗВИТКУ ПРОФЕСІЙНИХ НАВИЧОК ДЕРЖАВНИХ СЛУЖБОВЦІВ

Розвиток професійних навичок державних службовців є важливою складовою підвищення ефективності державного управління та забезпечення високої якості публічних послуг. Враховуючи швидкий розвиток технологій, державні службовці повинні постійно вдосконалювати свої знання та вміння для ефективного реагування на нові виклики та зміни в законодавстві. В той же час інтеграція новітніх технологій у навчальний процес дозволяє значно підвищити зацікавленість та мотивацію до навчання, що є важливим фактором для безперервного професійного розвитку державних службовців [3].

Одним із важливих інноваційних трендів розвитку технологій навчання є гейміфікація навчального процесу. Зазвичай гейміфікацію визначають як інтеграцію ігрових елементів у неігрове середовище [1, 2]. Вона зокрема, дозволяє створити інтерактивні та захоплюючі навчальні програми, що стимулюють участь та покращують засвоєння складної інформації. Використання елементів гейміфікації дає можливість створювати реалістичні симуляції та тренінги, що наближають навчання до реальних умов роботи, допомагаючи службовцям краще підготуватися до конкретних завдань. Врахування інноваційних підходів, таких як гейміфікація, в освітньому процесі дозволяє підвищити ефективність навчання державних службовців і забезпечити успішну адаптацію до нових технологій і вимог суспільства.

Історія розвитку гейміфікації в навчанні починається з використання ігрових елементів ще в середині ХХ століття, коли педагогічні стратегії почали включати завдання та конкурси для стимулювання мотивації здобувачів. З розвитком комп'ютерних технологій у 2000-х роках гейміфікація набрала популярності, адже цифрові інструменти дозволили створювати інтерактивні платформи для більш ефективного засвоєння матеріалу. Гейміфікація в навчанні включає використання балів, рейтингів, значків та інших елементів

гри, що дозволяє створювати мотивуюче та захоплююче середовище для здобувачів освіти. У сучасній освіті гейміфікація сприяє більш глибокому залученню здобувачів, дозволяючи їм не лише отримувати знання, але й активно брати участь у процесі навчання через ігрові сценарії та змагання [4]. Так, гейміфікація в педагогічних технологіях допомагає адаптувати навчальний процес до потреб сучасного покоління здобувачів, мотивуючи їх до самостійної роботи та розвитку критичного мислення через інтерактивні та розважальні методи.

Так, в Україні вже є програми для розвитку професійних навичок державних службовців, але гейміфікація може зробити ці програми більш ефективними та цікавими. Використання онлайн-платформ, де службовці отримують бали, досягнення і можуть пройти інтерактивні симуляції реальних ситуацій, підвищить зацікавленість і мотивацію до навчання.

Завдяки впровадженню геймефікації можна розвивати наступні професійні навички державних службовців:

- стратегічне мислення, оскільки ігрові елементи дозволяють розробляти сценарії, що вимагають планування та передбачення наслідків рішень;

- комунікативні навички також можуть бути значно покращені завдяки гейміфікації, адже у багатьох ігрових тренінгах учасники змушені взаємодіяти з іншими, що допомагає в розвитку переговорних та презентаційних здібностей;

- навички прийняття рішень у стресових ситуаціях можна розвивати через ігрові ситуації, де гравці повинні діяти швидко та ефективно в умовах невизначеності;

- лідерські якості можуть бути розвинені через гейміфікацію, оскільки ігри часто передбачають роль лідера, що дозволяє практикувати управлінські навички, включаючи делегування завдань та координацію роботи команди;

- вирішення проблем в умовах обмежених ресурсів можна тренувати за допомогою гейміфікації, де учасники повинні знайти креативні рішення в рамках заданих обмежень;

- технічні та аналітичні навички також можна вдосконалювати через використання гейміфікації, оскільки багато ігор сприяють розвитку логічного мислення та вміння працювати з даними.

Крім того, гейміфікація допомагає в розвитку навичок адаптації до змін, оскільки ігрові середовища постійно змінюються, що стимулює гравців бути гнучкими та швидко пристосовуватися до нових умов.

Використання гейміфікації у навчанні державних службовців через онлайн-платформи, мобільні додатки та інтерактивні навчальні ресурси є важливим кроком до модернізації освітнього процесу та підвищення ефективності навчання. Завдяки інтеграції гейміфікаційних елементів, таких як бали, рівні, досягнення та лідерборди, можна створити більш мотивуюче та захоплююче середовище для розвитку професійних навичок.

Так, для організації навчання державних службовців під час пандемії COVID-19 почали переважно використовувати онлайн-платформи, що дозволяє використовувати гейміфікацію для стимулювання участі та покращення процесу засвоєння матеріалу. Платформи можуть включати систему балів за виконання завдань, участь у тренінгах чи тестах. Кожен правильний крок чи завершене завдання може приносити користувачеві бали, що в подальшому можуть бути використані для досягнення наступного рівня. Така система забезпечує негайний зворотний зв'язок, що підвищує мотивацію і допомагає оцінити прогрес.

Зазначимо також, що важливим інструментом для постійного навчання в режимі реального часу також стали мобільні додатки. Використання гейміфікації в мобільних додатках дозволяє службовцям, навіть перебуваючи на роботі чи в дорозі, вдосконалювати свої навички. Наприклад, додатки можуть пропонувати серії міні-курсів чи вправ, де кожен завершений модуль дає користувачеві певну кількість балів, які підвищують його загальний рейтинг або дозволяють йому отримувати різні досягнення та значки. Це створює відчуття прогресу і заохочує до регулярного навчання.

Використання інтерактивних навчальних матеріалів, таких як відео, тренажери чи симуляції, також може бути вдосконалено через гейміфікацію. Наприклад, в інтерактивних тренажерах державні службовці можуть виконувати завдання в умовах, наближених до реальних ситуацій, таких як управління бюджетом чи реагування на кризові ситуації. За кожне успішне виконання завдання надаються бали, а в кінці курсу користувач може побачити свій результат у вигляді досягнень чи оцінки. Це дозволяє не тільки вивчати теоретичний матеріал, а й набувати практичних навичок у безпечному і контрольованому середовищі.

В процесі організації навчання одним з основних елементів гейміфікації є система балів, яка дозволяє відстежувати прогрес учасника і заохочує його до активнішої участі в навчанні. Наприклад, за кожне виконане завдання чи тест користувач отримує певну кількість балів, що підсумовуються та використовуються для досягнення вищого рівня. Це стимулює

учасників прагнути до кращих результатів і працювати більш активно. Рівні та досягнення також є важливими інструментами гейміфікації. Вони дозволяють розділити навчальний процес на етапи, кожен з яких відкривається після досягнення певних результатів. Це створює структуру, в якій користувач бачить чітке розмежування між початковим рівнем та більш складними завданнями. Здобуті досягнення, такі як значки чи сертифікати, можуть використовуватись для мотивації, а також для офіційного визнання прогресу службовця в його професійному розвитку.

Згадаємо про це ще один потужний інструмент для стимулювання здорової конкуренції серед учасників навчання – лідерборди. Вони дозволяють порівнювати результати навчання різних користувачів, що мотивує до кращих досягнень. Проте важливо, щоб лідерборди використовувались не для створення тиску, а для заохочення, пропонуючи можливість вдосконалюватися і досягати нових вершин.

Всілому авдяки використанню гейміфікації у навчанні державних службовців можна не лише підвищити їхню мотивацію до навчання, а й створити ефективну систему розвитку необхідних професійних навичок. Інтерактивні методи навчання допомагають не тільки засвоювати інформацію, але й набувати практичних навичок через симуляції реальних робочих ситуацій, що є важливим для підготовки висококваліфікованих спеціалістів у державному секторі.

Література:

1. Лященко Т. О. Гейміфікація як одна з інноваційних форм навчального процесу Управління розвитком складних систем: зб. наук. Праць. Київ : КНУБА, 2018. – № 35. – С. 113–123. <https://repository.knuba.edu.ua/handle/987654321/1553>
2. Мехед К. М. (2020) Гейміфікація навчання як інноваційний засіб реалізації компетентнісного підходу у закладах вищої освіти. Вісник Національного університету «Чернігівський колегіум» імені Т. Г. Шевченка. <https://visnyk.chnpu.edu.ua/index.php/visnyk/article/download/290/315/376>
3. Процак К. В., Матвій І. Є. (2018) Інноваційні підходи до розвитку компетенцій публічних службовців. Наукові записки Львівського університету бізнесу та права. <https://science.lpnu.ua/sites/default/files/journal-paper/2019/jan/15348/visnyk2018-86-91.pdf>
4. Silva, R., & Rodrigues, R. (2019). Gamification in Management Education: A Systematic Literature Review. Brazilian Administration Review, 16(2), Pp. 1–31. DOI: 10.1590/1807-7692bar2019180103