

ВИЩА ШКОЛА

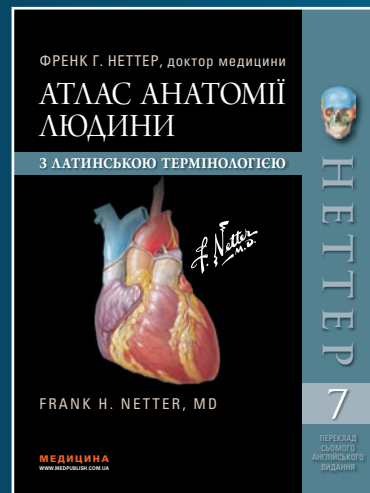
7-9/2022

7-9/2022

ВИЩА ШКОЛА

ВИЩА ШКОЛА

НОВІ КНИГИ



Неттер, Френк Г.
Атлас анатомії людини з латинською термінологією : переклад 7-го англ. вид. / Френк Г. Неттер ; наук. ред. укр. вид. : Л.Р. Матешук-Вацеба, Л.Ю. Смольська, Д.Ю. Коваль-Гнатів. — К. : ВСВ «Медицина», 2023. — 655 с. — Формат 60×90 1/8. — Пал. тв.

«Атлас анатомії людини з латинською термінологією» Френка Г. Неттера належить до найвідоміших зібрань ілюстрацій анатомії людини в галузях медицини й охорони здоров'я. Крім знаменитого доробку Неттера 7-е видання містить

майже 100 кольорових ілюстрацій Карлоса А.Г. Мачадо, одного з провідних сучасних медичних ілюстраторів. Авторству Мачадо належать зображення «Атласу» в анатомічних проекціях, які набули клінічної значущості протягом останніх років і стали можливими завдяки поліпшеним методам анатомування та сучасної візуалізації. Видання також містить понад 50 ретельно відібраних рентгенівських зображень, що допомагають зіставити ідеалізовані анатомічні ілюстрації з живою анатомією, якою її бачать у щоденній практиці.

В ілюстрації й таблиці внесено багато змін. Зокрема деякі ілюстрації викладено в абсолютно новій проекції, інші — з використанням нових засобів візуалізації. Ці зображення допоможуть читачам зрозуміти основні елементи макроскопічної анатомії.

Для студентів, лікарів-інтернів, викладачів медичних закладів вищої освіти, науковців, практичних лікарів з усіх галузей медицини.



Національному університету
біоресурсів і природокористування
України – 125 років

7-9/2022



ЗМІСТ

ПРЕССЛУЖБА МОН УКРАЇНИ ІНФОРМУЄ	3
ОСВІТА І СУСПІЛЬСТВО	
Станіслав Ніколаєнко. Вища освіта України — через війну до європейського визнання	7
Ксенія Пивоварська. Гейміфікація в громадянській освіті на прикладі симуляційної гри “Світ громад: Акселератор III”	26
ЗАПРОШУЄМО ДО ДИСКУСІЇ	
Костянтин Корсак. Про стратегію ноопланування в Україні-XXI та врахування помилок Заходу	36
Петро Масляк. Технологічний порятунок світоустрою	50
СПЕЦІАЛЬНА ОСВІТА	
Сергій Чирчик. Світло як художній засіб у ландшафтному проектуванні ...	57
КОНФЕРЕНЦІЇ. НАРАДИ. СЕМІНАРИ	
Сергій Виткалов. XVIII Міжнародна науково-практична конференція в Рівненському державному гуманітарному університеті	67

ДОКУМЕНТИ

Стратегія розвитку вищої освіти в Україні на 2022—2032 роки.....	69
Вища освіта і наука: огляд періодичних видань.....	100
Contents	126

Головний редактор — К.М. Левківський

Редакційна колегія: К.С. Абдієв (Казахстан); В.П. Андрущенко; В.Д. Базилевич; В.І. Бондар; Л.В. Губерський; Т.-Л. Деордіца; Р.О. Додонов; М.Б. Євтух; Т.О. Коломоєць; А.Є. Конверський; В.Г. Кремень; А.І. Кузьмінський; В.І. Кушерець; І.Ф. Надольний; І.Ф. Прокопенко; О.Л. Шевнюк; В.Д. Шинкарук; В.С. Щербина

Над випуском працювали: В.П. Розумний, Ю.М. Слущка — відповідальний секретар, Ю.А. Полулященко, Л.С. Кулешова, Ю.Ю. Степанчук, І.А. Олійник

На першій сторінці обкладинки — студенти та викладачі Національного університету біоресурсів і природокористування України.

Індекс журналу в каталозі передплатних видань України: 21876

Журнал “Вища школа” внесено до Переліку наукових фахових видань України, в яких можуть публікуватися результати дисертаційних робіт з педагогіки (Постанова президії ВАК України від 22.12.2010 № 1-05/8) та філософії (Постанова президії ВАК України від 01.07.2010 № 1-05/5) на здобуття наукових ступенів доктора і кандидата наук.

Видання зареєстровано в Міністерстві юстиції України. Свідоцтво КВ № 12864-1748ПР від 27.06.2007. Усі права застережено. Передруки і переклади дозволяються лише за згодою автора та редакції. Редакція не обов’язково поділяє думку автора. Відповідальність за достовірність фактів, цитат, власних імен, географічних назв та іншої інформації несуть автори публікацій. Відповідальність за зміст рекламних оголошень несе рекламодавець.

Журнал поширюється лише за передплатою. Авторський примірник можна придбати у книгарні “Абзац”, тел.: (044) 581-15-68, попередньо його замовивши.

Адреса редакції: 01054, м. Київ, вул. Стрілецька, 28.

Тел.: (044) 272-42-91; факс: (044) 234-23-36.

E-mail: slutska@society.kiev.ua **http://www.znannia.com.ua**

Видавець — Видавництво “Знання”, 01054, м. Київ, вул. Стрілецька, 28

Свідоцтво суб’єкта видавничої справи ДК № 3596 від 05.10.2009 р.

Підписано до друку 09.03.2023. Формат 70х100 1/16.

Папір офс. № 1. Друк офс. Гарнітура Academy.

Ум. друк. арк. 11,2. Обл.-вид. арк. 11,2. Наклад 450 пр. Зам. №

УДК 37.091.33:004.38:519.876.5



**Ксенія
Пивоварська**

Науковий співробітник Навчально-наукового інституту лідерства, старший викладач кафедри педагогіки та суспільних наук Полтавського університету економіки і торгівлі, кандидат філософських наук

ГЕЙМІФІКАЦІЯ В ГРОМАДЯНСЬКІЙ ОСВІТІ НА ПРИКЛАДІ СИМУЛЯЦІЙНОЇ ГРИ “СВІТ ГРОМАД: АКСЕЛЕРАТОР III”

У статті розглядається гейміфікація в цілому та в освіті зокрема. Проводиться аналіз функцій гейміфікації, її переваг та недоліків в освіті. Гейміфікація освіти також розглядається з позицій освіти дорослих, яка затверджується в Україні на законодавчому рівні. Як один із потужних інструментів гейміфікованого навчання в громадянській освіті дорослих розглядається українська симуляційна гра “Світ громад: Акселератор III”. Викладаються її суть, особливості, варіанти сценаріїв, навички, які вона розвиває. Підсумовується досвід використання гри “Світ громад” для різних аудиторій — підліткової, студентської, дорослої; робиться висновок про особливості її впливу на ці групи.

Ключові слова: гейміфікація, гейміфікація освіти, гра, освіта дорослих.

Гейміфікація вже давно стала трендом освіти не тільки дітей, але й дорослих. Використання різноманітних ігор та ігрових методик дає змогу вирішувати різноманітні завдання, від поліпшення сприймання навчального матеріалу до розвитку *soft skills*. Гейміфіковані додатки, спеціально створені ігри, сайти допомагають у вивченні нових знань і формуванні навичок. Одна із таких розробок, яка була повністю зроблена в Україні, — симуляційна гра “Світ громад: Аксе-

лератор III”. Вона широко використовується нами та іншими майстрами гри для вирішення задач громадянської освіти і не тільки.

Мета пропонованої статті — розглянути використання симуляційної гри “Світ громад: Акселератор III” для гейміфікації громадянської освіти дорослих і підлітків.

Власне термін “гейміфікація” вже став відомим і достатньо усталеним в українській та світовій педагогічній практиці. У широкому розумінні гейміфікація, або ігрофікація — це використання окремих елементів ігор у неігрових практиках¹. Це може бути дуже широкий спектр: від нарахування балів-зірочок до великих рольових ігор. Оскільки ігрові елементи можуть бути дуже різними, то необхідно знайти критерії, за якими виокремлюють процеси гейміфіковані.

Аби процес називався гейміфікованим, він має володіти чотирма характеристиками, які виокремила гейм-дизайнерка Джейн Макгонігал (Jane McGonigal) у своїй TED-лекції²:

- чітко визначені цілі, що забезпечують мотивацію участі у грі;
- логічні та послідовні правила, що задають обмеження та рамки досягнення поставлених цілей;
- стабільна система зворотного зв’язку, яка гарантує, що поставлені цілі досяжні, а гравці дотримуються правил;
- добровільна згода на участь у грі та дотримання правил досягнення мети³.

При цьому гейміфікація може бути впроваджена і для різних груп, і так само для окремих людей. До того ж гейміфікація стосується не лише освіти, вона може бути використана для тайм-менеджменту, досягнення цілей, підвищення конкуренції, залучення аудиторії, підвищення продажів тощо. Популярність ігрових методик обумовлена передусім тими функціями, які вони виконують:

- Гейміфікація є методом підвищення ефективності навчання або роботи.
- Гейміфікація може спрямовувати людську поведінку.
- Гейміфікація долає бар’єри.
- Гейміфікація спрямовує ігрові патерни на розв’язання життєвих ситуацій⁴.

Це формує навички, які знадобляться людині не тільки у шкільному віці, а й упродовж усього життя. Звичайно, ми не можемо охопити всі аспекти гейміфікації, тому зупинимось на гейміфікації освіти. Говорячи саме про неї, гейміфікацію освіти ми розуміємо як використання ігор, ігрових технік та ігрових практик з

¹ Діядкова О. Гра як інструмент: що таке гейміфікація? [Ел. ресурс] / Олена Діядкова // Mistosite : [проект Аналіт. центру CEDOS]. — Режим доступу: <https://mistosite.org.ua/articles/hra-iak-instrument-shcho-take-heimifikatsiia>.

² TED — Technology Entertainment Design, глобальний проєкт, що об’єднує тих, хто створює і популяризує ідеї, варті поширення (Ideas Worth Spreading).

³ Діядкова О. Гра як інструмент: що таке гейміфікація? [Ел. ресурс] / Олена Діядкова // Mistosite : [проект Аналіт. центру CEDOS]. — Режим доступу: <https://mistosite.org.ua/articles/hra-iak-instrument-shcho-take-heimifikatsiia>.

⁴ Там само.

освітньою метою. Сучасний педагог просто не може їх ігнорувати, але повинен знати як їх переваги, так і недоліки. Серед переваг гейміфікації в освіті:

- Можливість використання дистанційної форми (як індивідуально, так і колективно), що надає слухачеві доступ до навчання з будь-якого місця, у будь-який час та без відриву від основної роботи.
- Можливість користуватися різними мультимедійними засобами та новітніми технологіями.
- Активізація творчих здібностей людини, розвиток креативного мислення, посилення таких якостей, як самоорганізація, самоконтроль та самодисципліна.
- Менше навантаження на студентів, більший ступінь самостійності у навчанні, саморозвиток, дисципліна.
- Різномісний виклад матеріалу викликає інтерес до навчання, що підвищує рівень засвоєння матеріалу⁵.

А от про недоліки не завжди згадують, а вони також існують. Серед найпоширеніших:

- Дефіцит спілкування під час навчання, висока ймовірність зробити неправильні висновки.
- Збільшення кількості часу, який людина проводить за ЕОМ, можливі збої у роботі техніки.
- Потреба у спеціальній підготовці викладачів та наявності певного часу на опанування нових технологій.
- Значні витрати часу на розроблення та впровадження ігрових технологій, істотні витрати⁶.

Гейміфікований освітній процес, як і гейміфікація в цілому, може включати в себе різні елементи. Це може бути:

- Прогрес (наочне відображення поступового зростання):
 - інвестиції (відчуття гордості за особистий внесок у гру);
 - досягнення (здобуття публічного схвалення за виконання завдання);
 - поступове отримання доступу до нової інформації;
 - бонуси (отримання неочікуваних винагород).
- Рівні (розширення й відкриття доступу до контенту):
 - нові завдання (вхід у систему, щоб отримати нові завдання);
 - спільна робота (спільні дії для досягнення навчальної мети);
 - зворотний відлік (виконання завдань за обмежений період часу);
 - відкриття (дослідження власного освітнього простору і відкриття нових фрагментів знань).
- Бали (цифрове відображення значимості виконаного завдання):

⁵ Захарова О.В. Підвищення якості послуг вищої освіти за допомогою гейміфікації [Ел. ресурс] / О.В. Захарова, А.В. Грузд // Наук. пр. Кіровоград. нац. техн. ун-ту. — Серія: Економічні науки. — Кропивницький, 2017. — Вип. 32. — С. 113—122. — Режим доступу: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Npkntu_e_2017_32_13.

⁶ Там само.

- епічне значення (робота задля досягнення чогось визначного);
- віртуальність (стимул до залучення нових користувачів);
- запобігання втратам (гра задля запобігання втратам вже здобутого знання);
- синтез (робота над завданнями, для розв'язання яких необхідно відразу кілька навичок)⁷.

Із самого визначення гейміфікації в освіті випливають два провідні напрями гейміфікації освіти: освітні ігри та застосування ігрових технік і механік (ігрової моделі, ігрового кодексу, ігрового матеріалу) з освітньою метою⁸. Одна із таких освітніх ігор, які були розроблені в Україні, є “Світ громад: Акселератор III”. Вона стане чудовим вибором для громадянської освіти.

Громадянська освіта у структурі середньої освіти вивчається у 10-му класі⁹. Вона включає різні розділи, такі як особистість та її ідентичність, права і свободи людини, людина в соціокультурному просторі, демократичне суспільство та його цінності, взаємодія громадян і держави в досягненні суспільного добробуту тощо¹⁰. Програма направлена на те, щоб підлітки стали відповідальними громадянами, повноцінними членами суспільства. Зрозуміло, що це ті знання, які потрібні вже дорослим людям. Тому громадянська освіта не може вичерпуватися змістом підручника в школі, вона має продовжуватися і далі, і це особливо важливо у світлі тієї уваги, яку держава починає приділяти освіті дорослих.

Закон України про освіту дорослих¹¹ наразі пройшов голосування у першому читанні. Зокрема, визначено нові призначення, архітектуру і форми, сформовано новий тезаурус:

- чітко визначено і на законодавчому рівні закріплено складові системи освіти дорослих, що визначають основні напрями діяльності у цій сфері;
- законопроект закладає створення можливостей для особистого і професійного розвитку особи, її соціальної активності, що у свою чергу забезпечує задоволення різноманітних суспільних та економічних потреб на рівні громади, регіону, держави;

⁷ Бузько В.Л. Гейміфікація як засіб формування пізнавального інтересу у навчанні фізики [Ел. ресурс] / Вікторія Бузько, Юлія Єчкало // Новітні комп'ютерні технології / Криворізький нац. ун-т. — Кривий Ріг, 2017. — Т. 15. — С. 171—175. — Режим доступу: <http://elibrary.kdpu.edu.ua/jsrui/bitstream/0564/818/1/660-1-2621-1-10-20170428.pdf>.

⁸ Захарова О.В. Підвищення якості послуг вищої освіти за допомогою гейміфікації [Ел. ресурс] / О.В. Захарова, А.В. Грузд // Наук. пр. Кіровоград. нац. техн. ун-ту. — Серія: Економічні науки. — 2017. — Вип. 32. — С. 113—122. — Режим доступу: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Npkn_tu_e_2017_32_13.

⁹ Громадянська освіта. Підручники, 10-й клас [Ел. ресурс] // Шкільні підручники. — Режим доступу: <https://pidruchnyk.com.ua/10klas/gromadosvita10/>.

¹⁰ Громадянська освіта (інтегрований курс, рівень стандарту) : підручник для 10 класу закладів загальної середньої освіти / П.В. Вербицька, О.В. Волощенко, Г.О. Горленко та ін. — Київ : Літера ЛТД, 2018. — С. 223—224.

¹¹ Проект Закону про освіту дорослих 7039 від 10.02.2022 [Ел. ресурс] // Верховна Рада України: офіційний портал. — Режим доступу: http://w1.c1.rada.gov.ua/pls/zweb2/webproc4_1?pf3511=73746.

— закладаються механізми, спрямовані на формування мережі надавачів послуг у сфері освіти дорослих, урізноманітнення форм діяльності, широкого залучення громадянського суспільства, конкуренції освітніх програм, якості освітніх послуг, визнання результатів навчання, здобутих, зокрема, шляхом неформальної освіти.

Крім зазначеного, норми законопроекту визначають солідарний розподіл обов'язків, повноважень та відповідальності між державою, роботодавцями та громадянами:

- за державою закріплюються лідерство у формуванні політики у сфері освіти дорослих та активна участь у цьому процесі місцевих органів влади, громадськості;

- відповідальність за її реалізацію розподіляється між державою (яка сприяє, створює умови, надає підтримку), місцевими органами влади (які створюють умови і забезпечують реалізацію), роботодавцями (які забезпечують професійний розвиток своїх працівників) і громадянами, які усвідомлюють необхідність безперервного навчання, внаслідок чого формується суспільна “мода” на навчання впродовж життя;

- саме розподіл повноважень і відповідальності дає змогу забезпечити конкретні потреби регіонів і громад щодо освіти дорослих, диверсифікувати фінансові ресурси, зробити систему освіти дорослих ефективнішою.

Ці та інші норми законопроекту:

- закріплюють освіту дорослих як окремий складник освіти, що має суспільну цінність;

- закладають інституційні основи співробітництва між державою, органами місцевого самоврядування та провайдерами освіти дорослих, а також передбачають елементи саморегулювання у цій сфері освіти;

- забезпечують державну підтримку дорослим особам для здобуття формальної освіти повторно через запровадження пільгового кредитування;

- визначають типи надавачів послуг у сфері освіти дорослих та їхні особливості, повноваження органів управління, систему забезпечення якості та економічні відносини у сфері освіти дорослих;

- закладають законодавчу основу для функціонування центрів освіти дорослих, передусім як комунальних осередків освітньої діяльності серед дорослого населення, що відповідає політиці децентралізації, зокрема розширення повноважень місцевих органів влади, формування і реалізації регіональної освітньої політики відповідно до потреб громад¹².

Як бачимо, держава остаточно визнала, що освіта дорослих — невід’ємна складова життя сучасного українця, і розуміння громадянських прав і свобод,

¹² ВРУ прийняла у першому читанні проєкт ЗУ “Про освіту дорослих” [Ел. ресурс] // Міністерство освіти і науки України. — Режим доступу: <https://mon.gov.ua/ua/news/vru-prijnyala-upershomu-chitanni-proyekt-zu-pro-osvitu-doroslih>.

своїї ролі у функціонуванні суспільства та його складових потрібне кожному українцю. Продовженням цього тренду стала поява симуляційної гри “Світ громад”. “Світ Громад. Акселератор III” — це третє видання української настільної кооперативної стратегії для керівників та менеджерів змін у жанрі соціального симулятора. Автори гри — Михайло Войтович, Тарас Тимчук, асистент — Олександра Войтович-Шевченко, за дизайн відповідає Олександр Башняк. Ігрова механіка максимально наближена до реального життя, і перемогти у грі можна, лише кооперуючись та взаємодіючи. Гра задумувалась і розроблялась як інструмент автоматизації навчання (зокрема і самонавчання) для людей, яким не байдужі громади, в яких вони проживають. Це відповідь на стандартні та нецікаві підходи до розвитку громад і впровадження реформ¹³.

У чому суть гри? Гравці — жителі однієї громади, які мають розвинути її від негативного стану до позитивного, одночасно “прокачуючи” себе. Громада обирає мера, має свою муніципальну власність, бюджет, повинна підвищувати свою привабливість та впроваджувати інструменти розвитку. Кожен гравець має роль, від простих (лікар/ка, пенсіонер/ка) до інклюзивних (людина з інвалідністю, тато/мама в декреті). Гравці можуть поліпшувати свої показники, купляти бізнес, вони потрапляють у різні життєві обставини. Виграють або всі, або ніхто.

Які задачі вирішує гра:

- діагностує команди та персонал;
- допомагає виявити неформальних лідерів у спільноті, команді, колективі;
- розвиває навички командної роботи;
- формує культуру підприємництва;
- знайомить з інструментами розвитку громади;
- сприяє залученню та інтеграції мешканців громади;
- моделює можливі сценарії розвитку громади.

У чому перевага гри? Гра-тренінг “Світ Громад” дозволяє автоматизувати і масштабувати навчання у сфері громадянської освіти — формувати актуальні ціннісні установки, поведінкові моделі, навички XXI ст. Вміле та системне використання гри-тренінгу ламає стереотипи про управління громадою, дозволяє виявляти та залучати внутрішні інвестиції для власного розвитку (від 400 000 грн і більше).

У цьому релізі з’явилися карти індивідуальних цілей, які роблять можливим виграш/програш окремого учасника. Таким чином, усі гравці є конкурентами, які не можуть перемогти без співпраці один з одним. Запроваджені деякі антикорупційні обмеження для мера, з’явився Фонд громади як інструмент мобілізації ресурсів, дофінансування потреб громади. У грі відкоригований гендерний баланс — кожна роль має і жіночий, і чоловічий відповідник.

¹³ Коротко про гру [Ел. ресурс] // Блог Світу Громад. Ігрофікація та освітні ігри для розвитку спільнот. — Режим доступу: <https://gameblog.woc.org.ua/korotko-pro-gru/>.

При системному використанні цей інструмент розвиває навички, які необхідні будь-якому громадянину/ці у ХХІ ст.

Навички навчання:

- критичне мислення;
- творче мислення;
- співпрацю;
- комунікативні навички;
- вміння уважно читати та швидко аналізувати нову інформацію.

Життєві навички:

- гнучкість;
- ініціативність;
- соціальну взаємодію;
- продуктивність;
- лідерство.

Громадянські навички:

- фінансову грамотність — уміння робити фінансові розрахунки;
- податкову культуру — вміння контролювати використання спільних коштів;
- політичну культуру — вміння робити свідомий політичний вибір¹⁴.

Для того, щоб максимально повно описати різні моделі, розробники гри разом із майстрами створили посібник “Fix It: 100 способів виправити середовище грою “Світ Громад”. Він містить, відповідно до назви, 100 сценаріїв, які поділяються на різні групи з урахуванням цілей їх використання:

1. Діагностика та “прокачка” команд і персоналу.
2. Інструменти розвитку громади, моделювання та стратегування розвитку громади.
3. Залучення та інтеграція мешканців громади, соціальна згуртованість.
4. Розвиток громадянського суспільства.
5. Налагодження та діагностика ділових стосунків, партнерств.
6. Виборчі та політичні технології.
7. Грантові та мікрогрантові програми.
8. Розвиток людських ресурсів (навичок).
9. Робота з молоддю.
10. Діагностика міжособистісних стосунків та комунікація.
11. Нові методи навчання.
12. Корекція деструктивної поведінки.
13. Психологія особистості та самоаналіз¹⁵.

¹⁴ Коротко про гру [Ел. ресурс] // Блог Світу Громад. Ігрофікація та освітні ігри для розвитку спільнот. — Режим доступу: <https://gameblog.woc.org.ua/korotko-pro-gru/>.

¹⁵ Fix It: 100 способів виправити середовище грою “Світ Громад” [Ел. ресурс] // WOC.MARKET. Ігрові та ігрофікаційні рішення для розвитку бізнесу та спільнот. — С. 213. — Режим доступу: <https://market.woc.org.ua/product/accelerator>.

Як бачимо, “Світ Громад” має широкий спектр можливостей. До того ж, окрім стандартної комплектації, розробники пропонують ще декілька додатків, які додають ще більше варіантів використання:

- “Молодіжна рада” — із можливістю відчувати себе головою молодіжної ради та реалізовувати молодіжні проекти.
- “Громада, що навчається” — із залученням інструментів *Long Life Learning*.
- “Інклюзія” — із можливістю створювати дружнє середовище.
- *UseReUse* — із акцентом на екології.

В Полтавському університеті економіки і торгівлі та ГО “Центр освіти дорослих Полтавщини” “Світ Громад” використовується з жовтня 2021 року. Автор є сертифікованим майстром III рівня та практикує використання “Світу Громад” у різних ситуаціях. Аудиторію гри можна поділити на три групи:

- старша школа (підлітки 14—17 років);
- студенти (18—25 років);
- дорослі.

Кожна група аудиторії має свої особливості:

- Старша школа: навички взаємодії та співпраці — підлітки демонстрували більший індивідуалізм, гірше розуміння необхідності спільних цілей, частіше вступали в конфлікти. Також гра допомагала у формуванні податкової культури: підлітки часто не розуміли до початку, навіщо узагалі потрібні податки в бюджет. Незважаючи на те, що гра маркована 12+, підліткам важко зрозуміти правила та тримати одразу декілька елементів у полі уваги. Ми брали найпростіші сценарії та адаптували для підліткового розуміння.

- Студенти: лідерські якості — на перших раундах проявляється учасник, який бере на себе керування грою. Інколи це призводило до конфліктів, коли лідерів було двоє, проте у процесі гри учасники вчилися йти на компроміси та чути одне одного.

- Дорослі: фінансова грамотність — хоча більшість дорослих людей розпоряджаються своїм доходом, гра дає можливість змодельовати бюджетування в умовах, як правило, дефіциту ресурсів. Також виходили на реальні проблеми громади. У проекті “Перезміст”, який проводився Інститутом політико-інформаційних досліджень, гра допомагала інтегрувати ВПО у приймаючу громаду.

Висновки

Гейміфікація як залучення ігрових компонентів у неігрових ситуаціях є важливим трендом сучасності. Гейміфікація освіти як складова загального процесу допомагає вирішувати низку завдань, не обмежуючись лише дитячою аудиторією. Навпаки, освіта дорослих загалом і громадянська освіта підтримується державою та потрібна самому суспільству для нормального функціонування. Одним із елементів, який дає змогу в гейміфікованій формі досягати різних завдань освіти дорослих, є українська розробка “Світ громад”. Симуляційна гра

“Світ громад: Акселератор III” дозволяє в легкій ігровій формі розвивати громадянські компетентності й може бути використана як для студентів, так і для дорослих; використання для підлітків потребує певної адаптації та спрощення. Вона стане незамінною для центрів освіти дорослих, університетів, роботодавців, громадських об’єднань тощо.

Список використаних джерел:

1. Дідакова О. Гра як інструмент: що таке гейміфікація? [Ел. ресурс] / Олена Дідакова // Mistosite : [проект Аналіт. центру CEDOS]. — Режим доступу: <https://mistosite.org.ua/articles/hra-iak-instrument-shcho-take-heimifikatsiia>.
2. Захарова О.В. Підвищення якості послуг вищої освіти за допомогою гейміфікації [Ел. ресурс] / О.В. Захарова, А.В. Грузд // Наук. пр. Кіровоград. нац. техн. ун-ту. — Серія: Економічні науки. — Кропивницький, 2017. — Вип. 32. — С. 113—122. — Режим доступу: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Npkntu_e_2017_32_13.
3. Бузько В.А. Гейміфікація як засіб формування пізнавального інтересу у навчанні фізики [Ел. ресурс] / Вікторія Бузько, Юлія Єчкало // Новітні комп’ютерні технології / Криворізь. нац. ун-т. — Кривий Ріг, 2017. — Т. 15. — С. 171—175. — Режим доступу: <http://elibrary.kdpu.edu.ua/jsru/bitstream/0564/818/1/660-1-2621-1-10-20170428.pdf>.
4. Громадянська освіта. Підручники 10-й клас [Ел. ресурс] // Шкільні підручники. — Режим доступу: <https://pidruchnyk.com.ua/10klas/gromadosvita10/>.
5. Громадянська освіта (інтегрований курс, рівень стандарту) : підручник для 10 класу закладів загальної середньої освіти / П.В. Вербицька, О.В. Волошенюк, Г.О. Горленко та ін. — Київ : Літера ЛТД, 2018. — 224 с.
6. Проект Закону про освіту дорослих 7039 від 10.02.2022 [Ел. ресурс] // Верховна Рада України: офіційний портал. — Режим доступу: http://w1.c1.rada.gov.ua/pls/zweb2/webproc4_1?pf3511=73746.
7. ВРУ прийняла у першому читанні проект ЗУ “Про освіту дорослих” [Ел. ресурс] // Міністерство освіти і науки України. — Режим доступу: <https://mon.gov.ua/ua/news/vru-prijnyala-u-pershomu-chitanni-proyekt-zu-pro-osvitu-doroslih>.
8. Коротко про гру [Ел. ресурс] // Блог Світу Громад. Ігрофікація та освітні ігри для розвитку спільнот. — Режим доступу: <https://gameblog.woc.org.ua/korotko-pro-gru/>.
9. Fix It: 100 способів виправити середовище грою “Світ Громад” [Ел. ресурс] // WOC.MARKET. Ігрові та ігрофікаційні рішення для розвитку бізнесу та спільнот. — Режим доступу: <https://market.woc.org.ua/product/accelerator>.

Надійшла до редакції 01.02.2023

Kseniia Pyvovarska. Gamification in Civic Education Using the Simulation Game “World of Communities: Accelerator III”

This article examines gamification in general and separately in education. An analysis of the functions of gamification, its advantages and disadvantages in education is carried out. Gamification of education is also considered from the point of view of adult education, which is approved in Ukraine at the legislative level. The Ukrainian simulation game “World of Communities” is considered as one of the powerful tools of gamified learning in civic education of adults. Its essence, features, scenario options, developing skills are

explained. The experience of using the game “World of Communities” for different audiences — teenagers, students, adults — is summarized, and a conclusion is made about the peculiarities of its impact on these groups.

Key words: *gamification, gamification of education, game, adult education.*