

Список использованных источников:

1. Штурба Я. Ю., Лалова Т.И. Роль YouTube в изучении иностранного языка [Электронный ресурс] / Штурба Я.Ю., Лалова Т.И. // Проблемы современной науки. – 2012. – Режим доступа: Роль youtube в изучении иностранного языка – тема научной статьи по наукам об образовании читайте бесплатно текст научно-исследовательской работы в электронной библиотеке КиберЛенинка (cyberleninka.ru) (дата доступа: 08.02.2021).

2. Арчахова Н.В., Слободчикова М.П. Использование видео-хостинга YouTube как средство развития коммуникативных навыков студентов неязыковых вузов при обучении иностранному языку [Электронный ресурс] / Н.В. Арчахова, М.П. Слободчикова // Мир науки, культуры, образования. – 2019. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-video-hostinga-youtube-kak-sredstvo-razvitiya-kommunikativnyh-navykov-studentov-neyazykovyh-vuzov-pri-obuchenii> (дата доступа: 08.02.2021).

3. Нечай О.О. Использование видеохостинга YouTube в обучении иностранному языку [Электронный ресурс] / О.О. Нечай // Проблемы педагогики. – 2018. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-videohostinga-youtube-vobuchenii-inostrannomu-yazyku> (дата доступа: 08.02.2021).

Семененко А.А.

*кандидат філософських наук, старший викладач,
Національна академія образотворчого мистецтва і архітектури*

ГЕЙМІФІКАЦІЯ ОСВІТИ ЯК КОМПОНЕНТ ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНИХ ПЕДАГОГІЧНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

Еклектичність сучасної культури знімає у душі постмодерністської стратегії опозиції між масовою, народною та «високою» субкультурами й робить популярними і доступними будь-які продукти цих субкультур. Стає відчутною така характеристика сучасності яку Г. Дебор означав як театралізацію: «Суспільство, засноване на сучасній індустрії, не є видовищним випадково або поверхнево – у самій своїй основі воно є глядацьким. У виставі – цьому образі пануючої економіки, мета є ніщо, розвиток – все. Вистава не прагне ні до чого іншого крім себе самої» [3]. Для розуміння сутності соціальних інститутів важливою стала теорія

рольової поведінки І. Гоффмана, який демонструє театральність соціального буття на рівні повсякденного досвіду й ситуацій з життя [2, с. 38]. В цьому контексті стає зрозумілою рефлексія над феноменом гри, який існує на кордоні рефлексивних практик (філософія, політика, наука, магія, релігія, мистецтво тощо) і простору, що не підвладний тотальній рефлексії (ритуал, повсякденність, тілесні практики й переживання тощо).

Гра виступає як референт, медіатор між світами: раціональним та ірраціональним. Інтерактивність та віртуальність сучасної культури формує нову реальність й нові, інтерактивні форми гри, залучені у практики економічного, політичного, соціального життя на основі структур виробництва та утиску бажань й інтенсивної комунікації. Систематична розробка поняття гри у відомій роботі Й. Хейзенгі «Homo Ludens» [7] узагальнюється у декількох принципових моментах: гра є протилежність серйозному, гра є вільна діяльність, гра є змагальна і гра є універсальний механізм культуротворення (з неї виникає мистецтво, політика, етика, право та ін.). Теорія Е. Берна про міжособистісну взаємодію, лінгвістика з дослідженнями ролі мовних ігор у смислотворенні й оволодінні реальністю, концепція культурної динаміки як процесу культурно-технологічних перетворень М. Маклюєна – всюди гра є одним з найважливіших етапів культурогенезу та розширення людини у соціальному вимірі. Так, у М. Маклюєна гра сприяє: освоєнню нових стилей соціально доречної поведінки, введення у психічний простір людини нових способів емоціонального реагування, формування нових соціально-рольових моделей, що будуть активуватись у певній життєвій ситуації [5, с. 267]. Врешті Маклюєн визнає, що саме завдяки ігровому елементу культури нові технології соціалізуються й набувають культурного значення.

Сучасний ігровий простір вводить нові формати ігрової комунікації: комп'ютерні ігри (з їх жанровою диференціацією: гоночні, військові, пошукові, симуляторні, стратегічні, квести, шутери, слешери, RPG тощо), міські ігри (пригодницькі, творчі, детективні: «Схватка», «Грохні», «Фотокрос», «Геокешинг», «Енкаунтер» тощо), ділові, мережеві (стратегічні, кооперативні й динамічні), маркетингові тощо .

Психологопедагогічна сутність гри вивчалась багатьма науковцями П.П. Блонським, Л.І. Божович, Д. Бруннером, К. Бюллером, Ш. Бюллером, В. Вундтом, Л.С. Виготським, К. Гроссом, В.П. Зінченко, М.С. Каганом, А.Н. Леонтьєвим, А.Р. Луриія та ін. В педагогіці визнано,

що саме гра є практикою формування фізичних і духовних здатностей людини, його пізнання світу, розвиток уяви, волі, володіння собою. Принцип активності учня один з основних у дидактиці, адже саме ігрова діяльність як педагогічна технологія, здатна створити мотивуюче середовище з параметрами добровільності, можливостями вибору та елементами змагальності. Педагогічна суть ігрових технологій в активізації мислення, посиленні самостійності і творчості, потенціалі самореалізації та самоствердження. Важливим є, що одночасно з засвоєнням знань розвиваються комунікативні вміння. Ігрові форми соціалізації включають у структуру соціальних практик елементи творчості, евристичності, динамічності, що є елементами конструювання сучасної стратегії досягнення успіху. Гра стає активним компонентом освітнього процесу.

У теоретичній традиції представлена різноманітна класифікація ігор як культурного феномену. Одна з типологій представлена Ю. Громико, оснований на діяльнісному підході й втілюється у тріаді: play-game-performance. Перша сприймається як гра у «чистому вигляді», як кураж, «game» це гра по правилам, де умови ігрових дій строго регламентовані й «performance» – вистава, шоу, що відбувається у театрі, кіно, цирку, на стадіоні [3, с. 191]. Розгортаючись у нових реаліях культури XXI ст., де освіта вступає у бій за увагу з безліччю подразників інформатизованого світу, ігрові технології стають одним з провідних інструментів навчальних процесів, демонструючи як ефективність так і небезпеку гейміфікації освітньої комунікації.

Розмаїття ігрових технологій відображено у класифікації, запропонованій Г.К. Селевко: за сферою діяльності (фізичні, інтелектуальні, трудові, соціальні, психологічні), за характером педагогічного процесу (навчальні, тренінгові, контролюючі, узагальнюючі, пізнавальні, виховні, розвивальні, репродуктивні, продуктивні, творчі, комунікативні, діагностичні, профорієнтаційні, психотехнічні), за ігровою методикою (предметно-сюжетні, рольові, ділові, імітаційні, драматизації), за предметною сферою (математичні, музикальні, театральні, трудові, технічні, народні, менеджерські, комерційні тощо), за ігровим середовищем (без предметів, з предметами, настільні, кімнатні, вуличні, телевізійні, комп'ютерні тощо) [6, с. 60]. Й очевидно демонструє арсенал засобів та форм використання ігрового потенціалу. Одним з напрямків розвитку ігрових педагогічних технологій стає опанування ними комп'ютерних ігор й використання їх у навчальних процесах XXI ст. Створення

комп'ютерних ігор відноситься до творчих індустрій, разом з традиційними видами культурного виробництва (кінематограф, звукозапис, телебачення, реклама тощо). Вже давно доведена ефективність таких видів ігрових комп'ютерних технологій як симулятори (для навчання пілотів, водіїв, медиків), логічні ігри та ігри стратегії (для розвивальних і тренінгових задач у навчанні). Дослідження цих тенденцій в освіті проблематизує багато питань щодо користі та небезпек таких віртуальних ігрових просторів. Так, Д.В. Галкін, у статті присвяченій міждисциплінарному аналізу комп'ютерних ігор, відзначає, що вони здатні спричиняти ефекти навчання комплексним діям – ефектам ціним для успішної соціалізації та являють собою шлях оволодіння сучасними технологіями, але й можуть викликати серйозні аддикції та патологічні ефекти, спричинені ілюзіями легкості дій, системи швидких винагород, пасивністю та залежністю від екранних стимулів [1, с. 69]. Така карнавалізація навчального процесу ще потребує свого ґрунтового аналізу рядом наук і окресленням кордонів безпечності та ефективності гейміфікації освіти ХХІ ст.

Список використаних джерел:

1. Галкин Д.В. Компьютерные игры как феномен современной культуры: опыт междисциплинарного исследования // Гуманитарная информатика. – 2007 – Вып. 3. – С. 54–71
2. Гоффман И. Представление себя другим в повседневной жизни. // Пер. с англ. и вступ. статья А.Д. Ковалева. – Москва : «КАНОН-пресс-Ц», «Кучково поле», 2000. – 304 с.
3. Громыко Ю.В. Организационно-деятельностные игры и развитие образования. М., Независимый Методологический Университет, 1992. – 191 с.
4. Дебор Г. Общество спектакля. – Москва : Логос, 2000, – 183 с.
5. Маклюэн Г.М. Понимание медиа: внешние расширения человека / Г.М. Маклюэн / пер. с англ. В. Николаева. – 2-е изд. – Москва : Гиперборей, 2007. – 464 с.
6. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии ДОС Учебное пособие. – Москва : Народное образование, 1998. – 256 с.
7. Хейзинга Й. Homo Ludens. Статьи по истории культуры / Й. Хейзинга. – Москва : Прогресс-Традиция, 1997. – 416 с.