

Олена САМОДУМСЬКА,

orcid.org/0000-0002-7884-8138

доктор педагогічних наук, доцент,

професор кафедри освіти та управління навчальними закладами

Класичного приватного університету

(Запоріжжя, Україна) samodumska@gmail.com

УПОРЯДКУВАННЯ ТЕРМІНІВ ГЕЙМІФІКАЦІЇ ДО ТЕЗАУРУСА ОСВІТИ ДОРΟΣЛИХ

Статтю присвячено актуальним питанням упровадження гейміфікації в освіту дорослих. У праці виокремлено гейміфікацію як один із пріоритетних трендів розвитку освіти дорослих різних категорій. Показано, що визначення місця гейміфікації в українській дидактиці й особливостей її застосування в сучасній андрагогіці потребують цілеспрямованого вивчення.

Представлено результати аналізу теорії і практики гейміфікації зарубіжними та вітчизняними вченими. Узагальнено і систематизовано понятійно-термінологічний апарат гейміфікації освіти дорослих методом упорядкування її тезаурусу. Тезаурус освіти дорослих розглянуто як систематизований опис складників гейміфікації і розкриття зв'язків між ними як дидактичних категорій.

Схарактеризовано «гейміфікацію в освіті дорослих» з точки зору термінологічних класифікацій – власне педагогічної і лексикологічної. Доведено, що «ігрофікація» і «гейміфікація» є взаємозамінним найменуванням, словесним вираженням поняття, що має дефініції однакового змісту. «Гейміфікація в освіті дорослих» віднесено до наукового терміна як мовного знаку, що презентує поняття спеціальної, професійної галузі науки – педагогіки, її конкретного складника – андрагогіки.

Власне поняття «гейміфікація» проаналізовано в широкому й вузькому його значеннях. У загальному, більш широкому трактуванні це процес поширення гри та її складників на різні сфери освіти дорослих. Для розуміння гейміфікації у вузькому сенсі наведено висновки, зроблені на підставі аналізу трьох авторитетних підходів зарубіжних учених. З'ясовано, що у вузькому значенні гейміфікація певною мірою протиставлена грі. Відрізняє її часткове застосування окремих елементів ігрового дизайну, відсутність геймплею, тобто чіткої взаємодії з гравцем, набору визначених правил і механік, відсутність грайливості заради забави чи розваги, підпорядкованість не ігровій меті.

Обґрунтовано врахування до понятійно-термінологічного апарату гейміфікації освіти дорослих таких ключових понять: дорослий, дорослий як суб'єкт навчання, ігрові: компоненти, механіка, динаміка та естетика.

Ключові слова: тезаурус освіти дорослих, гейміфікація, дорослий як суб'єкт навчання, ігрові компоненти, ігрова механіка, ігрова динаміка.

Olena SAMODUMSKA,

orcid.org/0000-0002-7884-8138

Doctor of Pedagogic Sciences, Associate Professor;

Professor at the Department of Education and Management of an Educational Institution

Classic Private University

(Zaporozhye, Ukraine) samodumska@gmail.com

ORDERING GAMIFICATION TERMS IN THE ADULT EDUCATION THESAURUS

The article is devoted to topical issues of introducing gamification in adult education. The paper highlights gamification as one of the priority trends in the development of adult education of various categories. It is shown that determining the place of gamification in Ukrainian didactics, the features of its application in modern andragogy require purposeful study.

The results of the analysis of the theory and practice of gamification by foreign and domestic scientists are presented. The conceptual and terminological apparatus of gamification of adult education by ordering its thesaurus is generalized and systematized. The thesaurus of adult education is considered as a systematic description of the components of gamification as didactic categories.

The article describes “gamification in adult education” from the point of view of terminological classifications – pedagogical and lexicological proper. It is proved that “igrofication” and “gamification” are interchangeable names, verbal expressions of a concept that has definitions of the same content. “Gamification in adult education” refers to a scientific term as a language sign that represents the concept of a special, professional branch of science – pedagogy, its specific component – andragogy.

The actual concept of “gamification” is analyzed in its broad and narrow meanings. In a broader interpretation, this is the process of extending the game and its components to various areas of adult education. To understand gamification in

a narrow sense, the conclusions drawn on the basis of the analysis of three authoritative approaches of foreign scientists are presented. It is found out that in a narrow sense, gamification is somewhat opposed to the game. It is distinguished by the partial use of individual elements of game design, the lack of gameplay, that is, a clear interaction with the player; a set of certain rules and mechanics, the lack of playfulness for fun or entertainment, subordination to a non-game goal.

The article substantiates the consideration of key concepts in the terminological apparatus of gamification of adult education: adult, adult as a subject of learning, games: components, mechanics, dynamics and aesthetics.

Key words: *thesaurus of adult education, gamification, adult as a subject of learning, game components, game mechanics, game dynamics.*

Постановка проблеми. Неперервну сучасну освіту трактують як освітній процес дорослої людини протягом трудового життя, оволодіння нею професійними й особистісними компетентностями, які надають змогу залишатися ефективним фахівцем, бути конкурентоспроможним на внутрішньому і зовнішньому ринках праці.

Освіта як процес, в якому враховують особливості дорослих учнів як його суб'єктів, є предметною областю андрагогіки (Самодумська, 2020: 185). Результатом вважають досягнення визначених дорослими учнями особистісних і професійних цілей. Реалізації завдань, що стоять перед сучасною андрагогікою, активно сприяють дослідження змісту, організаційних форм, методів і засобів навчання дорослих. Проблема розвитку андрагогіки була й залишається актуальною для вітчизняних дослідників (О. Аніщенко, Н. Бідюк, В. Кремень, Л. Лук'янова, Н. Ничкало, О. Огієнко, В. Олійник, Л. Сігаєва, Т. Сорочан та ін.) і зарубіжних учених (Т. Александер, А. Гартунг, М. Громкова, А. Даринський, С. Змейов, П. Ленгран, Л. Турос, К. Хоул, У. Хілтон та ін.).

Одним із трендів освіти дорослих різних категорій декілька років поспіль називають її гейміфікацію. Проте узагальнення й цілеспрямованого аналізу сьогодні потребують дослідження місця гейміфікації в українській дидактиці й особливостей її застосування в андрагогіці.

Аналіз актуальних досліджень. Теорія і практика гейміфікації широко представлені в працях зарубіжних учених. У своїй роботі ми спиралися на такі здобутки дослідників, як: Р. Бартл (Bartle, 2004) – класифікація гравців та запропоновані моделі їх застосування в процесі гейміфікації; К. Вербах і Д. Хантер (Werbach, Hunter, 2012) – аналіз поняття, структури, внутрішніх та зовнішніх процесів гейміфікації; Х. Гербер – виокремлення проблем і перспектив застосування гейміфікації в освіті (Gerber, 2014); К. Сіборн і Д. Фелс (Seaborn, Fels, 2015) – пояснення основної природи гейміфікації в освіті; О. Орлова і В. Тітова (Орлова, Тітова, 2015) – гейміфікація як спосіб організації навчання; І. Капонетто та ін. (Caponetto, Earp, Ott, 2014) – аналіз літературних джерел щодо теорії і практики впровадження гейміфікації в освіті та ін.

Актуальними питання впровадження гейміфікації в освіту дорослих стали і для вітчизняних дослідників: О. Ткаченко – аналіз гейміфікації формального і неформального освітніх просторів; О. Трищук, Н. Фіголь, Н. Волік – визначення соціально-комунікаційної сутності гейміфікації та особливостей її функціонування в освітньому процесі; С. Переяславська та О. Смагіна – концептуальні підходи до впровадження гейміфікації в освітній процес та ін.

Мета статті – узагальнити і систематизувати понятійно-термінологічний апарат гейміфікації щодо її застосування в освіті дорослих методом упорядкування її тезаурусу.

Виклад основного матеріалу. До поняття «тезаурус» (від грец. *θησαυρος* – скарб, запас) ми звернулися у зв'язку з потребою розкрити взаємозв'язки між термінами, що використовуються в певній галузі знань. Галузевий тезаурус, як зазначає Л. Величко, запозичений із лінгвістики, і тлумачать його переважно як словник, в якому слова згруповано за тематичним принципом, причому в ієрархічному підпорядкуванні: від загального до окремого, із семантичними зв'язками між словниковими одиницями (Величко, 2014: 40). Якщо в термінологічних тлумачних словниках, енциклопедіях, глосаріях слова розміщуються, як правило, за абеткою, то тезаурус передбачає структурування за тематичними рубриками.

Тезаурус освіти дорослих ми розглядаємо як найприйнятнішу форму систематизованого опису складників гейміфікації як дидактичних категорій та установок до їх застосування в освіті дорослих. Традиційно педагогічна термінологія належить двом системам одночасно – понятійній системі спеціальної галузі наукового знання і системі наукової мови. Відповідно, класифікацію понять і термінів, що до неї входять, проводять із двох позицій – з точки зору власне педагогіки і лексикології (Кошкіна, 2010: 159). Тому в межах цієї статті нами представлені результати комплексного аналізу поняття «гейміфікація в освіті дорослих» з точки зору названих термінологічних класифікацій – власне педагогічної і лексикологічної. В основі педагогічної класифікації знаходиться перш за все предметно-тематична класифікація.

Враховуючи дослідження теорії освіти дорослих, науково-обґрунтований андрагогічний підхід, вважаємо, що термін «освіта дорослих» є загальнопедагогічним і власним поняттям педагогічної науки щодо педагогічної класифікації і стабільним терміном щодо лексикологічної класифікації.

Відповідно до педагогічної класифікації термін «гейміфікація» належить до класу «поняття і терміни дидактики, які відображають сутність, структуру і розвиток процесу навчання; методи, засоби та організаційні форми здійснення процесу навчання; дидактична номенклатура». І з цієї позиції цей термін залишається провізорним і перебуває на стадії «наукового дозрівання». З точки зору прийнятої лексикологічної класифікації «гейміфікація» є «умовним терміном, який не отримав остаточного загального визнання і вимагає істотних обґрунтувань».

Міждисциплінарний огляд гейміфікації, який здійснили К. Сіборн і Д. Фелс (Seaborn, Fels, 2015), дозволив нам приділити особливу увагу висновкам, пов'язаним з метою, змістом, дизайном, методами, а також впливом на учасника. Не можна не погодитись із вказівкою авторів на суб'єктивність існуючих визначень і невідповідність між емпіричними висновками і неадекватністю експериментального дизайну. Враховуємо значиме теоретичне обґрунтування гейміфікації навчання, здійснене Х. Гербер (Gerber, 2014), яке вказує на те, що гейміфікація в її галузевій концептуалізації в освіті не запрацює, якщо не буде її спеціально переглянуто і переосмислено.

З лексикологічної точки зору поняття «гейміфікація» входить до перекладеної термінології. Переклад термінів зазвичай вимагає знання тієї галузі, якої стосується переклад, розуміння змісту термінів англійською мовою і знання термінології рідною мовою. У дослідженні способів відтворення англійських термінів українською мовою, на що вказують Н. Абабілова і В. Білокамінська, визначають два етапи у процесі перекладу терміна: з'ясування значення терміна (у контексті) та переклад значення рідною мовою (Абабілова, Білокамінська, 2015: 126). Одним із найпростіших прийомів перекладу терміна на лексичному рівні є прийом транскодування (побуквенна чи пофонемна передача вихідної лексичної одиниці за допомогою алфавіту мови перекладу). Терміни також підлягають й іншому лексичному способу перекладу – калькуванню – передачі комбінаторного складу слова, коли складові частини слова (морфеми) чи фрази (лексеми) перекладаються відповідними елементами мови перекладу. Зазначений прийом застосовують у перекладі складних за структурою термінів (Абабі-

лова, Білокамінська, 2015: 127). Автори вказують на те, що часто доводиться вдаватись до різного роду трансформацій. Що і відбулося у випадку з терміном «гейміфікація».

У перекладі з англійської «gamification» є «ігрофікація», оскільки складається з гри (від англ. «game») і «fication» (від лат. «facio» – роблю) – частини складного слова іноземного походження, що позначає дію, здійснення, звершення тощо. Останнє на кшталт аутентифікації, диверсифікації, класифікації, електрифікації, сертифікації, уніфікації тощо. Перекладений термін має більш адекватно звучати в рідній мові як «ігрофікація», але в практиці української освіти дорослих за останнє десятиріччя більш вживаним виявився трансформований з англійської мови термін «гейміфікація». У переліку різноманітних джерел цієї тематики часто також зустрічаємо подвоєне застосування цього терміна «ігрофікація/ гейміфікація». Отже, погодимось з тим, що «ігрофікація» і «гейміфікація» є взаємозамінним найменуванням, словесним вираженням поняття, що має дефініції однакового змісту.

Базовим розумінням гейміфікації в контексті або з галузевої точки зору нами взято визначення, запропоноване К. Вербахом і Д. Хантером: «використання ігрових елементів та ігрових механік у неігровому контексті» (Werbach, Hunter, 2012: 31). Гейміфікацію в освіті дорослих, як і в інших неігрових форматах, зокрема в бізнесі, відрізняють механізми, які забезпечують особливу залученість «гравців» (Орлова, Тітова, 2015: 61), у нашому випадку – дорослих, які навчаються. Пізніше для більш чіткого детермінування складників гейміфікації та критеріїв її впровадження в освіту дорослих ми використали визначення гейміфікації в освіті І. Капонетто та ін. як «введення елементів ігрового дизайну та ігрового досвіду в процес навчання» (Caponetto, Earp, Ott, 2014: 53).

Розвитку явища сучасної концепції гейміфікації, зокрема в освіті дорослих, сприяли різноманітні події економічної теорії і практики в історії людства, виокремлені В. Артамоновою з різних точок відліку (Артамонова, 2018: 54): 1. Гра як культуруутворювальний фактор (III ст. до н. е. – тепер. час). 2. Ігрові елементи в суспільно-соціальному житті (XVIII ст. – тепер. час). 3. Ігрові елементи в маркетингу (початок XX ст. – тепер. час). 4. Ігрові елементи в управлінні персоналом (початок XX ст. – тепер. час). 5. Математичний підхід: теорія ігор (середина XX ст. – тепер. час). 6. Концепція ролей і рольових ігор (друга половина XX ст. – тепер. час). Такий подієво-часовий ряд ми навели з доказовою метою ствердитися в

ширшому розумінні концепції гейміфікації щодо освіти дорослих як дидактичної категорії. Існуючі труднощі щодо диференціації понять «гра» та «гейміфікація» в освіті дорослих дають підстави запропонувати трактування гейміфікації в широкому і вузькому значеннях.

«Гейміфікація» в широкому трактуванні є процесом поширення гри та її складників на різні сфери освіти дорослих. Такий підхід дозволяє розглядати гру як метод навчання, форму навчальної діяльності, як засіб організації цілісного освітнього процесу дорослих під час оволодіння ними загальними і спеціальними компетентностями, які надають змогу досягати особистісних і професійних цілей. Як засіб організації процесу навчання дорослих гейміфікація виражається в спеціально сконструйованій на основі ігрових елементів, ігрового дизайну, ігрових механік оболонці цілеспрямованого освітнього процесу. Результатом впровадження такої ігрової структури в освіту дорослих є зміна її зовнішньої форми і відповідне переформатування всього навчального змісту.

Для розуміння гейміфікації у вузькому сенсі наведемо висновки, зроблені дослідником Ю. Олейником, на підставі аналізу декількох підходів про співвідношення понять «гра» й «ігрофікація» (Олейник, 2015). Зокрема, перший із цих підходів був запропонований групою вчених – С. Детердінг, Д. Діксон, Р. Халед, Л. Наклі, які «під ігрофікацією розуміли використання елементів ігрового дизайну в неігровому контексті» і «розпаковані» межі терміна в порівнянні з близькими до нього термінами (ігровий дизайн, гра, прикладна гра, ігрова взаємодія, забава) (Олейник, 2015).

Розрізнення відбувається через вибудовування антиномій: гра – забава, ціле – частини. На їхній основі понятійне поле ділиться на відповідні квадранти. Повноцінні ігри та прикладні ігри відокремлені від ігрофікації через вісь «ціле – частини», визначаючи, що ігрофікація – це використання ігрових елементів. Грайливий дизайн та іграшки вчені відокремлюють від ігрофікації за допомогою осі «гра – грайливість/забава», встановлюючи, що ігрофікація пов'язана перш за все із грою як простором з набором певних правил, ігрових завдань і цілей, а також із можливістю виграти або досягти певного рівня ігрової майстерності.

У цьому підході використання ігор в неігровому контексті авторами розділено на дві групи: застосування повноцінних ігор і застосування тільки ігрових елементів. У свою чергу до «ігрових елементів» віднесено: ігрові технології, ігрову практику й ігровий дизайн, стверджуючи, що

саме ігровий дизайн найбільш близько співвідноситься з ігрофікацією. Висновком до першого підходу стає твердження-визначення «ігрофікація – це використання (непоширення на реальне життя) елементів (неповноцінних ігор) дизайну або пристрою (не технологій, заснованих на грі, й жодних інших, які відносять до ігрових практик), характерного для гри (не для розваги, грайливості або забави) в неігровому контексті (незалежно від конкретних намірів використання або медійної реалізації)» (Олейник, 2015).

До другого підходу віднесено спробу дослідників у галузі маркетингу – К. Хутурі і Ю. Хамарі дати визначення поняттю «ігрофікації» як форми пакетування послуг, де основна послуга посилюється додатковою, що базується на правилах сервісної системи, яка забезпечує зворотний зв'язок і механізм взаємодії з користувачем з метою сприяння і підтримки загального користувацького значення. Ю. Олейник вважає, що у сфері освіти успішно використати це визначення можна, коли йдеться про залучення й утримання тих, хто навчається. Наприклад, для залучення: інтуїтивно зрозумілий інтерфейс, легкий старт, складання індивідуальної програми вивчення в залежності від інтересів і цілей, крос-платформенність; для утримання: шкала прогресу кожного учня, інтерактивні вправи для відпрацювання граматики і лексики, велика добірка аудіо- та відеоматеріалу різної тематики. Автор вважає, що таким чином забезпечується зворотний зв'язок і взаємодія з користувачем для утримання його в системі (Олейник, 2015).

У третьому підході для виділення ігрофікації як феномену дослідник наводить пропозицію А. Марцевскі, в якій задано наявність або відсутність тих чи інших параметрів у порівнянні з іншими ігровими феноменами. Зроблений акцент на наявність усіх важливих, з точки зору автора, для гри характеристик: ігрове мислення, ігрові елементи, геймплей і забава/фан. Зі змісту підходу випливає, що відмінність ігрофікації від гри полягає у відсутності в ігрофікації характеристики «просто для забави», тобто мається на увазі наявність у процесі ігрофікації позаігрової серйозної мети, а також відсутність геймплея. Геймплей – термін, який широко використовується в ігрових спільнотах, включає різні сукупності певних методів взаємодії гри з гравцем, набір правил і механік (Олейник, 2015). З англійської «gamerplay» можна перекласти як «іграбельність», привабливість для гравця, хоча професіонали-геймери найчастіше його не перекладають, а використовують транслітерацію «геймплей».

У схемі А. Марцевські пропонує осі, що розмежують простір ігрових понять: вертикальна вісь задає розтяжку «мета–забава», а горизонтальна – «відсутність геймплея–наявність геймплея». Ігрофікація потрапляє в квадрант із наявністю позаігрової цілі й відсутністю геймплея. Ігри знаходяться в квадранті з наявністю геймплея і наявністю «фана» або забави, тобто розважального змісту. Прикладні ж ігри, як й ігрофікація, створюються для вирішення неігрових завдань, тому вони знаходяться в квадранті з метою і в них присутній геймплей. У цій схемі А. Марцевські розводить поняття «ігрофікація» та «ігровий дизайн», що знаходяться в одному квадранті у авторів першого підходу, через наявність геймплея (Олейник, 2015).

Результати аналізу Ю. Олейником наведених підходів показують нам, що особливістю феномену ігрофікації є високий рівень контекстуальності. Адже для того, щоб визначити, чи є розглянута система грою або гейміфікацією, необхідно брати до уваги мету розробників, досвід і сприйняття учасників. З критеріїв, наведених у розглянутих підходах і визначеннях, зроблений висновок, що сама по собі гейміфікація не несе змісту, а є лише засобом організації освітньої або будь-якої іншої діяльності. Гра ж несе в собі власний зміст, для нас насамперед освітній, до якого можуть добудовуватися додаткові завдання.

Отже, у вузькому значенні гейміфікація певною мірою протиставлена грі. Відрізняє її часткове застосування окремих елементів ігрового дизайну, відсутність геймплею, тобто чіткої взаємодії з гравцем, набору визначених правил і механік, відсутність грайливості заради забави, підпорядкованість не ігровій меті. Таке розуміння гейміфікації, на нашу думку, більш сприятливе для її застосування у сферах маркетингу, бізнесу, виробництва. Метою застосування гейміфікації у вузькому сенсі може бути відпрацювання певних навичок, залучення до виконання рутинних справ, підвищення продуктивності праці тощо. Корисним впровадження гейміфікації на цьому рівні буде в тих областях, де важко дорослій людині впоратися одній, наприклад, задля систематичних занять спортом, дотримання дієти, підтримки корпоративної культури тощо.

У наукову мову андрагогіки поняття «гейміфікація» і дотичні до нього поняття тільки почали вбудовуватися, на відміну від їх широкого поширення в андрагогічній практиці. У цьому сенсі нам імпонує логіка, застосована Ю. Олейником у продовження представлених вище підходів. Для розуміння місця ігрофікації і застосування гри в

освіті дослідником запропонована схема, де немає осі «мета – забава», натомість є вісь «зміст – організація», яка припускає, що будь-яка освітня ігрова практика має позаігрову мету. Ігрофікація знаходиться на полюсі «організація», гра ж розміщена на протилежному полюсі «зміст». У такому розумінні в разі вбудовування гри в освітній процес педагог фактично призупиняє один процес і проводить гру, потім учасники повертаються до призупиненого процесу. У разі ігрофікації процес гри й всі інші процеси, пов'язані з освітою, йдуть паралельно і одночасно, причому ігрофікація ніяк не впливає на зміст освіти, але мотивує учасників до відповідної активності (Олейник, 2015).

Така точка зору, на нашу думку, підкреслює актуальність сучасного широкого розуміння гейміфікації в освіті дорослих і враховує особливості навчання дорослих, на які вказують учені Т. Василькова, М. Громкова, С. Змейов, Л. Лук'янова, М. Ноулз, Н. Ракова, М. Хайден та ін. Включення до тезауруса освіти дорослих понятійно-термінологічного апарату гейміфікації посилює врахування змісту таких понять, як «дорослий», «доросле населення», «дорослий як суб'єкт навчання в умовах формальної і неформальної освіти».

Вдале вбудовування гейміфікації в освіту дорослих має базуватися на такій освітній взаємодії і ключових принципах, які враховують положення М. Хайден про те, що всі дорослі: є автономними і самокерованими, їм потрібно надавати свободу у виборі напрямку розвитку; володіють акумульованим життєвим досвідом і знаннями, які їм необхідно пов'язувати з новим знанням; є орієнтованими на досягнення переслідуваних цілей і вирішення актуальних проблем, прагнучі знати, як і в чому здобути нові знання можуть допомогти їм у досягненні цілей і вирішенні проблем; є орієнтованими на релевантність і прагнуть розуміти підстави навчання будь-чому; є практичними, фокусуючись на тих аспектах вивчаємого, які найбільш корисні для них, мають установлену цінність, відповідають сформованим уявленням і думкам; вимагають обліку і врахування індивідуальних і вікових відмінностей (Hayden, 2007).

Вказані особливості навчання дорослих людей мають важливе значення і є основою для відбору і проектування сценаріїв гейміфікації. Для повноцінного розуміння учасників гейміфікації правомірним вважаємо аналіз із подальшою екстраполяцією актуального в ігровому світі групування персонажів гравців багатокористувацьких ігор, запропоноване Р. Бартлом: кар'єристи, вбивці, дослідники, комунікатори (Bartle, 2004).

З метою уніфікації термінології гейміфікації до тезаурусу слід віднести поняття, на які вказують К. Вербах і Д. Хантер (Werbach, Hunter, 2012): компоненти, механіка, динаміка. Динаміка є найвищим рівнем, який включає обмеження, прогрес, емоції, історії, стосунки. Механіка являє собою порядок правил, які визначають результат взаємодії всередині системи, а динаміка – це реакція користувачів на сукупність цих механік. Ігрова механіка забезпечує дії. Вони включають очікування винагороди, змагання, конкуренцію, співпрацю, виклики, шанси, зворотний зв'язок, отримання ресурсів. Компоненти знаходяться на базовому рівні процесу гейміфікації і охоплюють конкретні приклади механіки і динаміки. До них належать: аватари, значки, колекції, подарунки, таблиці лідерів, рівні, бали, віртуальні предмети тощо. Найбільш засто-

совуваною комбінацією ігрових компонентів є комбінація балів, значків і списків лідерів (скорочено від англ. points, badges and leaders – PBL).

Висновки. Гейміфікація сьогодні є однією з можливостей модернізувати освіту дорослих з урахуванням її діджиталізації. Для повноти картини узагальнення і систематизації понятійно-термінологічного апарату гейміфікації в освіті дорослих і упорядкування його до тезаурусу слід включити як саме поняття гейміфікації в широкому і вузькому значеннях, так і дотичні до нього поняття: ігрові компоненти, ігрову механіку, ігрову динаміку та ігрову естетику. Останнім плануємо приділити спеціальну увагу в наступному етапі дослідження процесів упровадження гейміфікації в теорію і практику формальної і неформальної освіти дорослих.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Самодумська О. Л. Теоретичні і методичні засади підготовки майбутніх науково-педагогічних працівників до навчання дорослих в умовах неформальної освіти : дис. ... докт. пед. наук: 13.00.04. Запоріжжя : Класичний приватний університет, 2020. 687 с.
2. Bartle R. Designing virtual worlds. New Riders, 2004. 741 p.
3. Werbach, K. Hunter, D. For the win: how game thinking can revolutionize your business. Philadelphia : Wharton Digital Press, 2012.
4. Gerber H. Problems and Possibilities of Gamifying Learning: A Conceptual Review. *Internet Learning Journal*. 2014, 3 (2), Article 5. URL: https://www.academia.edu/10301673/Problems_and_Possibilities_in_Gamifying_Learning_A_Conceptual_Review (дата звернення: 12.11.2021).
5. Seaborn K., Fels D. I. Gamification in theory and action: review. *International Journal of Human Computer Research*. 2015. 74. P. 14–31. URL: 10.1016/j.ijhcs.2014.09.006 (дата звернення: 12.11.2021).
6. Орлова О. В., Титова В. Н. Геймификация как способ организации обучения. *Вестник ТГТУ*. 2015. № 9 (162). С. 60–64. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-kak-sposob-organizatsii-obucheniya> (дата звернення: 27.11.2021).
7. Caponetto I., Earp J., Ott M. Gamification and education: a literature review. In *8th European Conference on Games Based Learning*. Germany : ECGBL, 2014. P. 50–57. URL: https://www.researchgate.net/publication/266515512_Gamification_and_Education_a_Literature_Review (дата звернення: 25.11.2021).
8. Величко Л. П. Тезаурус як засіб семантизації наукових понять. *Біологія і хімія в рідній школі*. 2014. № 2. С. 40–42.
9. Кошкина Е. А. Педагогическая терминология как объект междисциплинарного исследования. *Вестник Томского государственного университета*. 2010. № 10 (339). С. 155–161.
10. Абабілова Н. М. Білокамінська В. Л. Особливості перекладу термінів українською мовою. *Молодий вчений*. 2015. № 2 (6). С. 126–128.
11. Артамонова В.В. Исторические аспекты развития концепции геймификации. *Историческая и социально-образовательная мысль*. 2018. № 2/1. С. 54–62.
12. Олейник Ю. П. Игрофикация в образовании: к вопросу об определении понятия. *Современные проблемы науки и образования*. 2015. № 3. URL: <https://science-education.ru/ru/article/view?id=20103> (дата звернення: 27.11.2021).
13. Hayden M. Professional Development of Educators: the International Education Context. *The SAGE Handbook of Research in International Education*. 2007. SAGE Publications Ltd. URL: https://sk.sagepub.com/reference/hdbk_researchintledu (дата звернення: 26.11.2021).

REFERENCES

1. Samodums'ka O. L. Teoretichni i metodichni zasadi pidgotovki majbutnih naukovo-pedagogichnih pracivnikov do navchannya doroslih v umovah neformal'noї osviti: dis... dokt. ped. nauk. [Theoretical and methodological foundations of preparing future research and teaching staff for adult education in non-formal education: Dissertation Doctor Education Nauk]. Zaporizhzhya : Klasichnij privatnij universitet, 2020. 687 s. [in Ukrainian].
2. Bartle R. Designing virtual worlds. New Riders, 2004. 741 p.
3. Werbach, K. Hunter, D. For the win: how game thinking can revolutionize your business. Philadelphia: Wharton Digital Press. 2012.
4. Gerber H. Problems and Possibilities of Gamifying Learning: A Conceptual Review. *Internet Learning Journal*. 2014, 3 (2), Article 5. URL: https://www.academia.edu/10301673/Problems_and_Possibilities_in_Gamifying_Learning_A_Conceptual_Review (дата звернення: 26.11.2021).

5. Seaborn K., Fels D. I. (2015). Gamification in theory and action: review. *International Journal of Human Computer Research*, 2015, 74, Pp. 14-31. URL: 10.1016/j.ijhcs.2014.09.006 (дата звернення: 26.11.2021).
6. Orlova O. V., Titova V.N. Gejmifikaciya kak sposob organizacii obucheniya. [Gamification as a way of organizing learning]. *TSPU Bulletin*, 2015, 9 (162), pp. 60-64. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-kak-sposob-organizatsii-obucheniya> (дата звернення: 25.11.2021). [in Russian].
7. Caponetto I., Earp J., Ott M. Gamification and education: a literature review. In 8th European Conference on Games Based Learning, Germany: ECGBL, 2014. Pp. 50-57. URL : https://www.researchgate.net/publication/266515512_Gamification_and_Education_a_Literature_Review (дата звернення: 25.11.2021).
8. Velichko L. P. Tezaurus yak zasib semantizacii naukovih ponyat'. [Thesaurus as a means of semanticizing scientific concepts]. *Biology and chemistry at my native school*. 2014. №2. Pp. 40-42. [in Ukrainian].
9. Koshkina E. A. Pedagogicheskaya terminologiya kak ob"ekt mezhdisciplinarnogo issledovaniya. [Pedagogical terminology as an object of interdisciplinary research]. *Bulletin of Tomsk State University*. 2010. №10 (339). Pp. 155-161. [in Russian].
10. Ababilova, N. M. Bilokamins'ka V. L. Osoblyvosti perekladu terminiv ukrainskoiu movoiu. [Features of translating terms into Ukrainian]. *Young scientist magazine*. 2015, № 2(6). Pp. 126-128. [in Ukrainian].
11. Artamonova V. V. Istoricheskie aspekty razvitija koncepcii gejmifikacii [Historical aspects of the development of the gamification concept]. *Historical and Social-Educational Idea*. 2018, №2 (10). Pp. 54-62. [in Russian].
12. Olejnik YU.P. Igrofikaciya v obrazovanii: k voprosu ob opredelenii ponyatiya. [Gamification in education: on the question of the definition of the concept] *Modern problems of science and education*. 2015, № 3. URL: <https://science-education.ru/ru/article/view?id=20103> (дата звернення: 27.11.2021). [in Russian].
13. Hayden M. Professional Development of Educators: the International Education Context. *The SAGE Handbook of Research in International Education*. 2007. SAGE Publications Ltd. URL : https://sk.sagepub.com/reference/hdbk_researchintledu (дата звернення: 26.11.2021).