

ГЕЙМІФІКАЦІЯ ПУБЛІКАЦІЙНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ УЧНІВ

Кочарян Артур Борисович,

к.пед.наук.

Інститут обдарованої дитини НАПН України

м. Київ, Україна

Анотація

Обґрунтовано доцільність підготовки юних дослідників до публікаційної діяльності у відкритих електронних виданнях. Наведено узагальнений стислий аналіз останніх наукових досліджень, присвячених спеціалізованій освіті, публікаційній діяльності наукових працівників, теоретичним та практичним аспектам використання відкритих електронних журнальних систем. Описані етапи реалізації проєкту «Науково-методичне забезпечення створення електронного журналу відкритого доступу для оприлюднення результатів наукової або дослідницької діяльності учнів. Описана обрана публікаційна модель електронного відкритого журналу та визначена її унікальність у порівнянні із традиційними науковими електронними виданнями, яка базована на використанні принципу гейміфікації, що передбачає залучення учнівської молоді до процедури подвійного сліпого рецензування. Конкретизований сценарій застосування геймфікації на прикладі командної проєктної діяльності.

Ключові слова: публікаційна діяльність учнів, геймфікація, дослідницька діяльність учнів.

Вступ. Публікаційна діяльність є невід’ємною складовою сучасних наукових досліджень та є одним із ключових показників наукової діяльності наукових та науково-педагогічних працівників. Слід зауважити, що публікаційна діяльність важлива не тільки для наукових працівників, а й для майбутніх науковців - талановитої учнівської молоді, яка цікавиться дослідницькою діяльністю.

Такі талановиті та обдаровані учні отримують спеціалізовану освіту

наукового спрямування, проводять дослідницьку діяльність, результати якої публікують в наукових виданнях, у тому числі і у відкритих електронних журнальних системах на платформі Open Journal Systems (Спірін О. М., 2017).

Мета роботи - обґрунтувати доцільність застосування гейміфікації під час підготовки юних дослідників до публікаційної діяльності у відкритих електронних виданнях.

Матеріали та методи. Аналізуючи науково-методичну літературу, ми з'ясували, що відкриті електронні журнальні системи на платформі Open Journal Systems (OJS) сьогодні є доволі поширеними і не є новими серед вітчизняних наукових установ та закладів вищої освіти. OJS активно використовуються науковими установами та закладами вищої освіти з метою оприлюднення та поширення використання результатів наукових і науково педагогічних досліджень.

Проте, в Україні цей досвід обмежений публікаціями наукових, науково педагогічних працівників, студентів вищих навчальних закладів та оприлюдненням випускних робіт бакалаврів та магістрів. Одночасно у відкритому доступі відсутні відкриті електронні наукові журнальні системи для учнівської молоді, яка вже має досвід наукової діяльності або має бажання долучитися до наукової діяльності.

Ми вважаємо, що створення наукового електронного журналу для учнівської молоді, яка цікавиться науковою діяльністю, дозволить суттєво підняти рівень її публікаційної діяльності, популяризує безпосередньо саму наукову діяльність, підвищує соціальний статус та забезпечує створення та подальше наповнення е-портфоліо майбутнього науковця.

Крім того, публікаційна діяльність юних дослідників в наукових електронних виданнях дозволить суттєво популяризувати ідею відкритої науки, яка перебуває останні роки в тренді (Іванова, 2020).

Для вирішення визначених завдань і було створено платформу дистанційного навчання для юних дослідників, на якій із використанням гейміфікації вони опанують навички публікаційної діяльності у фахових

виданнях.

Результати та обговорення. З метою реалізації проекту «Науково методичне забезпечення створення електронного журналу відкритого доступу для оприлюднення результатів дослідницької діяльності учнів нами було розроблено дорожню карту, яка складалась з наступних етапів.

I етап. Розгортання OJS. На даному етапі передбачається тестування хостингу та вибору доменного імені для майбутнього електронного видання.

II етап передбачає затвердження публікаційної моделі видання, результатом якого має бути затвержене Положення про електронне видання «Юний дослідник».

III етап передбачає розробку науково-методичного забезпечення електронного журналу відкритого доступу «Юний дослідник».

Враховуючи, що майбутніми авторами наукових публікацій є учні, які цікавляться дослідницькою діяльністю та мають бажання у майбутньому професійно займатися науковою або науково-дослідною діяльністю, то, зрозуміло, що і електронне видання повинно мати свої особливості у порівнянні із традиційними науковими виданнями, в яких публікуються результати саме наукової діяльності наукових працівників.

Наступною особливістю діяльності відкритого електронного наукового видання «Юний дослідник» є попередня організаційна та методична підготовка майбутніх авторів та рецензентів, які мають обов'язково зареєструватись на платформі (<https://competences.neolms.eu>) та у цікавій для них ролі та відповідно пройти навчання для авторів (1-ий рівень) або навчання для рецензентів. Обов'язковим є наступність – стати рецензентом (2-ий рівень) можливо тільки після опанування ролі автора (1-ий рівень) та публікації як мінімум однієї статті у електронному виданні «Юний дослідник» (<https://ojs.iod.gov.ua/index.php/ejd>).

Усвідомлюючи, що цільова аудиторія нашого проекту (учнівська молодь, яка цікавиться науковою або пошуково-дослідницькою діяльністю) не має власного досвіду наукової публікаційної діяльності та досвіду рецензування інших публікацій нами було створено окрему навчальну платформу, на якій і

передбачається підготовка учнів до такої діяльності із застосування гейміфікації.

Для створення платформи дистанційного навчання нами була використана електронна система управління навчанням, що використовується для розробки, управління та поширення навчальних онлайн-матеріалів із забезпеченням спільного доступу – NEO LMS (<https://competences.neolms.eu>).

Під час створення архітектури електронних навчальних курсів (ЕНК) ми користувались загальними рекомендаціями з технології створення дистанційного курсу Бикова В., Кухаренко В., Сиротенко Н., Рибалко О., Богачкова Ю. (Биков В. Ю., 2019); рекомендаціями Морзе Н. із стандартизації та уніфікації ЕНК (Морзе Н. В., 2014); рекомендаціями Величко В., Омельченко С., Федоренко Е. з питань забезпечення якості ЕНК (Величко В. В., 2021).

Електронний навчальний курс (ЕНК) «Для авторів наукових публікацій» складається з 7 модулів: «Вступ» «Етичні питання», «Зміст публікацій», «Процедура публікацій», «Робота з OJS», «На що потрібно звернути увагу», «Проектна діяльність». ЕНК «Для рецензентів наукових публікацій» складається з 7 модулів: «Роль рецензента», «Ваша мотивація бути рецензентом», «Ваш час», «Як підготувати хорошу рецензію», «Огляд інструментів OJS», «Процедура рецензування», «Проектна діяльність». ЕНК «Для майбутніх редакторів» пропонує опанувати основні завдання, необхідні для редактора наукового журналу; навчає аналізувати та вирішувати типові проблеми, які можуть виникати під час редагування наукового журналу; сценарії допомоги іншим членам команди журналу; навчання ефективному пошуку в Інтернеті.

Курс складається з 12 модулів: «Вступ до наукового журналу», «Створення редакційної колегії», «Редакція та редакційна політика», «Редакційна роль та відповідальність», «Редакційний процес», «Виробничий процес», «Управління процесом», «Просування журналу та його індексація», «Юридичні питання», «Редакційні політики та стандарти», «Стратегічне

планування», «Проектна діяльність».

Висновки. Підсумовуючи, ми вважаємо, що створення та підтримка відкритого електронного наукового журналу для учнівської молоді є перспективним розвитком наукової освіти та розвитку необхідної для учнівської молоді публікаційної діяльності.

Залучення юних дослідників до публікаційної діяльності у відкритих електронних журнальних системах дозволить суттєво розвинути науковий стиль мовлення, сформує навички аргументації та інтерпретації в побудові логіки опису процедури дослідження та обґрунтуванні його висновків. Інструменти гейміфікації, в свою чергу, є мотивацією до такої діяльності та можуть бути активно використані в системі заохочення до публікаційної діяльності.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. О. Спірін, Л. Лупаренко (2017), *Досвід використання програмної платформи OPEN JOURNAL SYSTEMS для інформаційно-комунікаційної підтримки науково-освітньої діяльності*, Інформаційні технології і засоби навчання, №5(61), с.196–218. doi: <https://lib.iitta.gov.ua/708594/2/1910-7974-1-CE.pdf>
2. С. Іванова, В. Дем'яненко, А. Дудко, А. Кільченко, Ю. Лабжинський, Л. Лупаренко, Т. Новицька, С. Новицький, О. Спірін, В. Ткаченко, М. Шиненко, Н. Яськова, А. Яцишин (2020), *Відкриті електронні науково-освітні системи у науково-дослідній діяльності: методичний посібник*. Педагогічна думка, Київ, 208 с.
3. В. Биков, В. Кухаренко, Н. Сиротенко, О. Рибалко, Ю. Богачкова (2019), *Технологія створення дистанційного курсу: Навчальний посібник*". ХНПУ імені Г. С. Сковороди; «Мітра», 81 с.
4. Н. Морзе, А. Кочарян, *Модель стандарту ІКТ-компетентності викладачів університету в контексті підвищення якості освіти*, Інформаційні технології і засоби навчання, 43(5), с.27-39, doi:

http://nbuv.gov.ua/UJRN/ITZN_2014_43_5_5

5. V. Velychko, S. Omelchenko, I. Khyzhniak, E. Fedorenko, *Developing and using open electronic educational resources in educational activities*, Journal of Physics: Conference Series, №1 (1840), doi: <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1742-6596/1840/1/012063/meta>