

РОЗВИТОК ПУБЛІКАЦІЙНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ УЧНІВ ЗАСОБАМИ ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

Кочарян Артур Борисович,
к. п. н., старший співробітник
відділу проектування розвитку обдарованості,
Інститут обдарованої дитини НАПН України,
м. Київ, Україна

Анотація. Представлені проміжні результати виконання проєкту «Науково-методичне забезпечення створення електронного журналу відкритого доступу для оприлюднення результатів наукової діяльності учнів Малої академії наук України» на виконання програми спільної діяльності Міністерства освіти і науки України та Національної Академії Педагогічних Наук України на 2021-2023 роки. Обґрунтовано доцільність підготовки юних дослідників до публікаційної діяльності у фахових виданнях. Деталізовані етапи реалізації проєкту «Науково-методичне забезпечення створення електронного журналу відкритого доступу для оприлюднення результатів наукової діяльності учнів Малої академії наук України». 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. Визначена проблема підготовки юних дослідників до діяльності рецензентів і подано вирішення даної проблеми – підготовка їх на створеній платформі дистанційного навчання NEO LMS.

Ключові слова: публікаційна діяльність, гейміфікація, наукова діяльність

Публікаційна діяльність є невід'ємною складовою сучасних наукових досліджень та є одним із ключових показників наукової діяльності наукових та

науково-педагогічних працівників. Бурхливий розвиток інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ) дозволив удосконалити ці методи, створити сучасні системи ідентифікації науковців та бібліографічні і наукометричні бази даних [1]. Одночасно із поширенням даних у системі Open Science про результати наукової діяльності з'явилась і практика відкритого доступу до результатів наукових досліджень [2], що дозволило отримати відкритий доступ до результатів наукової діяльності як окремих науковців, так установ, в яких вони проводять дослідження.

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.

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 [3]. 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.

Ми впевнені, що зазначена талановита та обдарована учнівська молодь продовжує отримувати в умовах воєнного стану в Україні спеціалізовану освіту наукового спрямування, проводить дослідницьку діяльність, результати якої продовжують публікують в наукових виданнях. Враховуючи тенденцію до глобальної цифровізації та відкритого наукового простору ми впевнені у необхідності публікацій саме у відкритих електронних журнальних системах на платформі Open Journal Systems.

Для отримання зазначених переваг та на виконання програми спільної діяльності Міністерства освіти і науки України та Національної Академії Педагогічних наук України на 2021-2023 роки командою відділу проектування розвитку обдарованості дитини Інститут обдарованої дитини НАПН України на платформі OJS було розгорнуто відкритий електронний журнал для талановитої та обдарованої молоді <https://ojs.iod.gov.ua>.

Нами було розроблено дорожню карту, яка складалась з наступних етапів (рис. 1):



Рис.1. Дорожня карта створення відкритого електронного журналу

I етап передбачає розгортання платформи OJS та її первинні налаштування. На даному етапі необхідно визначитися із вибором хостингу та доменого імені для майбутнього електронного видання.

II етап передбачає процедуру вибору та затвердження публікаційної моделі електронного видання. Результатом даного етапу має бути затвержене Положення про електронне видання.

III етап передбачає організаційну підготовку команди рецензентів, а саме їх навчання до публікаційної діяльності як в ролі авторів так і в ролі рецензентів.

IV етап передбачає організацію випуску першого номеру видання.

Зупинимось більш детально на I етапі – етапі вирішення технічних завдань. Результатом даного етапу є розгорнутий на сервері та структурований за архітектурою електронний журнал.

Враховуючи, що однією з гіпотез нашого дослідження зі створення та використання електронного журналу відкритого доступу для оприлюднення результатів науковій діяльності учнів було припущення, що саме гейміфікація процесу 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, - вважаємо доцільним зупинитись більш детально на самому процесі гейміфікації публікаційної діяльності.

Як ми вже зазначали, одна із особливостей електронного видання полягає у моделі рецензування публікацій, яка передбачає командну діяльність для рецензування однієї статті: двоє рецензентів з числа учнівської молоді та одного наукового керівника (або консультанта), який координуватиме їх діяльність.

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 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».

Отже, кожен майбутній рецензент повинен мати власний досвід успішної публікації в електронному науковому виданні «Юний дослідник» з дотриманням усіх вимог для автора.

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.

Під час реалізації гейміфікації на платформі дистанційного навчання ми дотримувались загальноприйнятих її структурних компонентів:

- Гравці. Гравцями є всі користувачі платформи, які були зараховані на електронний навчальний курс.

- Аватар – графічне відображення користувача (гравця). Аватар дозволяє відобразити специфічні риси характеру користувача і допомогти створити максимально правильне перше враження у співрозмовників.

- Профіль користувача – персональна сторінка користувача, яка містить загальні дані про користувача, його ідентифікацію, а також всю його навчальну та іншу діяльність на платформі, включно із рейтингами та досягненнями.

- Правила – регламент дій користувача, який змушує дотримуватися певної логіки та дій. Правила розробляються централізовано на всі курси, на кожен курс окремо та на кожну діяльність окремо. Шаблони правил представлені на платформі і дозволяють максимально автоматизувати процес їх налаштування.

- Бали, нагороди, рівні, бейджи, сертифікати – елементи гейміфікації, які дозволяють підтримувати мотивацію до навчальної діяльності. Зазначені

елементи можуть призначатись миттєво (автоматизовано) після виконання певної діяльності або дотримання певного правила або після валідації вчителя (під час реалізації командної роботи, яка передбачає змістову перевірку діяльності учасників команди).

Отже, 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.

Діяльність із відкритими електронними журналами навчає бути незалежними та наполегливими для отримання результату. Гейміфікація на етапі навчання роботи із такими відкритими журнальними системами дозволяє орієнтувати на результат публікаційної діяльності: опублікована стаття, прийнята рецензія, індексація власних публікацій та ін.

Під час навчання на платформі NEO LMS юні дослідники створюють власний продукт – наукову публікацію, яка є реальним персональним досвідом для створення власного продукту, а не просто діяльності заради процесу. Учні повинні спробувати, відчувати невдачу, спробувати знову для отримання того результату, що вони хочуть отримати. Це своєрідна гра у процес майбутньої наукової або дослідницької діяльності, завдяки якій відбувається моделювання власної творчої поведінки та формування навичок наукової творчості.

Створення закладами загальної середньої та позашкільної освіти сприятиме на нашу думку популяризації публікаційної діяльності здобувачів освіти цих закладів та дозволить останнім створювати портфоліо своїх власних наукових праць.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Попов М., Комаровський І., Яценко В., Комаровський В. (2021). Застосування сервісів наукометричних баз для самопозиціонування науковця.

Актуальні проблеми державного управління, 2(83), с.39-45. [Електронний ресурс]. Доступно: <http://uran.oridu.odessa.ua/article/view/237225>

2. Спірін О. М., Лупаренко Л. А. Досвід використання програмної платформи OPEN JOURNAL SYSTEMS для інформаційно-комунікаційної підтримки науково-освітньої діяльності. *Інформаційні технології і засоби навчання*, №5(61), с.196–218. [Електронний ресурс]. Доступно: <https://lib.iitta.gov.ua/708594/2/1910-7974-1-CE.pdf>

3. Іванова С.М., Дем'яненко В. М., Дудко А. Ф., Кільченко А. В., Лабжинський Ю. А., Лупаренко Л. А., Новицька Т. Л., Новицький С. В., Спірін О. М., Ткаченко В. А., Шиненко М. А., Яськова Н. В, Яцишин А. В. (2020). Відкриті електронні науково-освітні системи у науково-дослідній діяльності: методичний посібник. *Київ: Педагогічна думка, 2020, 208 с.*

4. Довгий С.О., Гальченко М.С. (2020). Про співпрацю Інституту обдарованої дитини НАПН України і Малої академії наук України щодо запровадження спеціалізованої освіти наукового спрямування. Наукова доповідь на засіданні Президії НАПН України 19 березня 2020 р. *Вісник Національної академії педагогічних наук України*, 2(1). <https://doi.org/10.37472/2707-305X-2020-2-1-2-4>

5. Vijayan V. (2019). Design and Implementation of Open Journal System (OJS) for Rajagiri Journals: A Review. [Електронний ресурс]. Доступно: <https://digitalcommons.unl.edu/libphilprac/2699/>

6. Mumen, M. A., Oganda, F. P., Lutfiani, N., Handayani, I. (2020). Implementation of OJS Based iJC Media E-Journal System at University of Pramita Indonesia. *APTISI Transactions on Management (ATM)*, 4(2), 168–177. [Електронний ресурс]. Доступно: <https://doi.org/10.33050/atm.v4i2.1338>

7. M. Thai, N. Sheeran, D. J.Cummings (2019), We're all in this together: The impact of Facebook groups on social

8. Mardin, H., Nane, L. (2021). Improving reference management skills through mendeley training and APA style citation techniques and submitting articles to OJS-based journals. *Fisheries and Society*, 1(6), 157–162. [Електронний ресурс].

Доступно: <https://doi.org/10.35635/fs.v1i6.7>

9. Ковальова О. (2021). Теоретичні основи визначення інноваційних практик наукової освіти Малої Академії Наук України. *Інноваційні трансформації в сучасній освіті: виклики, реалії, стратегії* : зб. матер. III Всеукр. відкр. наук.-практ. онлайн-форуму, Київ, 15–16 черв. 2021. [Електронний ресурс]. Доступно: https://lib.iitta.gov.ua/728590/1/Innovatsiini_transformatsii_v_suchasni_osviti.pdf#page=252

10. Ковальова О.А., Міленіна М.М., Кузьменко Г.В., Бабійчук О.В., Дубінана О.В., Бурласенко Т.І., Казакова О.І. (2021). Збірник інноваційних практик наукової освіти учнів Малої академії наук України. *Інститут обдарованої дитини НАПН України, 2021, 122 с.* [Електронний ресурс]. Доступно: https://lib.iitta.gov.ua/727852/1/Zbirnyk%20innov%20praktik_Kovaleva_%D0%B3%D0%BE%D1%82%D0%BE%D0%B2%D0%BE.pdf

11. Морзе Н. В., Кочарян А. Б. (2014). Модель стандарту ІКТ-компетентності викладачів університету в контексті підвищення якості освіти. *Інформаційні технології і засоби навчання*, (43, вип. 5), 27-39.