

УДК: 378.147:004.9:021

Корніюк Дарія Андріївна

(наук. керівник – канд. пед. наук, доцент Яворська Т. М.)

Донецький національний університет імені Василя Стуса, м. Вінниця

**ІГРОВІ ПРАКТИКИ ЯК ІНСТРУМЕНТ РЕАЛІЗАЦІЇ
ПРОФЕСІЙНИХ КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ
СПЕЦІАЛЬНОСТІ 029 ІНФОРМАЦІЙНА, БІБЛІОТЕЧНА
ТА АРХІВНА СПРАВА**

Анотація. У роботі розглянуто можливості застосування професійних навичок здобувачів вищої освіти спеціальності 029 Інформаційна, бібліотечна та архівна справа в умовах гейміфікованого освітнього середовища. Проаналізовано основні професійні компетентності майбутніх фахівців інформаційної сфери та визначено особливості їх практичного застосування в процесі участі в настільній рольовій грі *Dungeons & Dragons*. Встановлено, що ігрові практики сприяють розвитку інформаційних, документознавчих, комунікаційних та організаційних навичок, а також формують здатність до командної взаємодії, прийняття рішень і планування діяльності. Обґрунтовано доцільність використання гейміфікації як ефективного інструменту розвитку фахових компетентностей здобувачів освіти в умовах цифровізації освітнього процесу.

Ключові слова: гейміфікація, ігрові практики, інформаційна, бібліотечна та архівна справа, професійні компетентності, інформаційна діяльність, освітній процес, *Dungeons & Dragons*.

У сучасному цифровізованому світі набирає популярності інноваційна форма освіти навчання на основі ігор. Це сучасний освітній підхід, який використовує інтерактивні та захоплюючі ігри, що поєднує елементи ігрового дизайну, як от співпраця, змагання та вирішення проблем із традиційними методами навчання, зокрема лекції або практична підготовка. Навчання із застосуванням гейміфікації збільшує залученість здобувачів вищої освіти та допомагає підготувати їх до майбутньої кар'єри.

Професійна підготовка здобувачів вищої освіти за спеціальністю 029 Інформаційна, бібліотечна та архівна справа (з 2025 року В13 Бібліотечна, інформаційна та архівна справа, далі – ІБАС) здійснюється відповідно до Стандарту вищої освіти України (бакалаврський рівень) [1], який визначає перелік загальних і фахових компетентностей, необхідних для професійної діяльності у сфері управління інформацією та документами.

До загальних компетентностей належать здатність до аналізу та синтезу інформації, застосування знань на практиці, використання інформаційно-комунікаційних технологій, комунікація та робота в команді, а також відповідальність за результати професійної діяльності. Фахові компетентності включають уміння здійснювати пошук, відбір і систематизацію інформації, організувати документообіг і забезпечувати збереження документів, працювати з інформаційними системами та базами даних, створювати й оформлювати документи відповідно до нормативних вимог, аналізувати інформаційні потоки та планувати професійну діяльність. В умовах цифровізації особливого значення набуває цифрова компетентність, що передбачає використання електронних сервісів і систем управління інформацією, а також здатність адаптуватися до технологічних змін.

XI Всеукраїнська наукова студентська конференція

«Інформаційні технології і системи в документознавчій сфері» (м. Вінниця, 09 квітня 2026 р.)

Розвиток зазначених компетентностей може здійснюватися не лише за допомогою традиційних форм навчання, а й у межах інноваційних освітніх підходів, зокрема гейміфікації.

Розглянемо для прикладу гейміфіковане середовище настільної рольової гри *Dungeons & Dragons* [2], що створює умови для практичного застосування професійних навичок документознавця у змодельованих ситуаціях. У процесі гри здобувачі освіти мають можливість використовувати знання та вміння, набуті під час навчання, у форматі інтерактивної діяльності.

Однією з ключових є навичка роботи з інформацією. Учасники гри отримують значні обсяги відомостей про події, персонажів і завдання, аналізують їх, відбирають важливі факти та приймають рішення. Така діяльність є аналогічною до роботи фахівця ІБАС, який здійснює пошук і оцінювання інформаційних ресурсів. Важливу роль відіграє також структурування та зберігання даних. Під час гри ведуться записи щодо характеристик персонажів, подій кампанії, ресурсів і результатів виконаних завдань, що фактично виконують функцію ігрової документації.

До ігрової документації належать аркуші персонажів [3], журнали подій, карти локацій та списки завдань. У процесі їх створення студенти застосовують навички оформлення, ведення та систематизації документів, характерні для професійної діяльності в галузі інформаційної, бібліотечної та архівної справи.

Важливо зазначити, що участь у грі сприяє розвитку аналітичних і організаційних навичок, зокрема планування дій, розподілу ролей і оцінювання можливих ризиків, що наближує ігрову діяльність до процесів управління інформаційними проектами.

Водночас гейміфікація створює середовище активної взаємодії, у якому здобувачі освіти навчаються співпрацювати, обмінюватися інформацією та спільно приймати рішення. Розвиток комунікаційних навичок відбувається через обговорення стратегій, аргументацію власних пропозицій і досягнення спільних домовленостей. Рольова взаємодія допомагає подолати психологічні бар'єри, розвинути впевненість у спілкуванні та навички публічного мовлення, а також адаптувати стиль комунікації залежно від ситуації.

Організаційні навички формуються через необхідність планування ігрового процесу, розподілу функцій між учасниками та ведення обліку ресурсів. Такий формат діяльності наближений до організації реальних проектів, де важливими є координація дій і контроль виконання завдань. Гнучкість ігрового середовища сприяє розвитку здатності швидко реагувати на зміни, переглядати плани та приймати рішення в умовах невизначеності.

Отже, аналіз ігрових практик дає змогу виявити чіткі паралелі між діяльністю учасників ігор і професійними компетентностями здобувачів освіти спеціальності 029 ІБАС. Ігрове середовище можна розглядати як модель професійної діяльності, у якій студенти застосовують навички пошуку, аналізу та систематизації інформації, ведення документації, ефективної комунікації та організації роботи.

Загалом навчання на основі ігор надає можливість персоналізованого навчання. Студенти можуть адаптувати своє навчання відповідно до своїх інтере-

сів та цілей, вибравши різноманітні віртуальні середовища або сценарії. Внаслідок цього навчальний досвід кожного студента стає більш індивідуальним відповідно до його уподобань та потреб. У процесі застосування ігрових практик студенти отримують цінне уявлення про те, що потрібно для досягнення успіху в реальному світі – чого не можна досягти просто за допомогою традиційних методів навчання. Також навчання на основі ігор дає змогу студентам стати активно залученими замість пасивних одержувачів інформації, що врешті обіцяє забезпечити ефективний спосіб підготовки завтрашніх лідерів до успіху в будь-яких кар’єрних шляхах, які вони обирають.

Список використаних джерел

1. Стандарт вищої освіти України за спеціальністю 029 «Інформаційна, бібліотечна та архівна справа» (бакалаврський рівень). *Міністерство освіти і науки України*. URL: <https://osvita.ua/doc/files/news/630/63010/029-informatsiyna-bibliotечna-ta-arkhiv.pdf> (дата звернення: 22.02.2026).
2. Яворська Т. М. Цифрові тренди розвитку бібліотек в інформаційному суспільстві. *Інформація та соціум: матеріали V Міжнародної науково-практичної конференції*. (25 черв. 2020 р.). Вінниця: ДонНУ імені Василя Стуса, 2020. С. 58–60.
3. Dungeons & Dragons. *Wikipedia: The Free Encyclopedia*. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Dungeons_%26_Dragons (дата звернення: 24.02.2026).
4. Character Sheets. *D&D Compendium*. URL: <https://www.dnd-compendium.com/dm-resources/character-sheets> (дата звернення: 24.02.2026).



УДК: 339.138:004.77

Криворучко Ангеліна Миколаївна
(*наук. керівник – ст. викладач Бабенко Ж. В.*)
Рівненський державний гуманітарний університет, м. Рівне

SCIARO.AI ЯК АЛЬТЕРНАТИВА ПРОСУВАННЮ ІНФОРМАЦІЙНИХ ПРОДУКТІВ

Анотація. На основі аналізу вітчизняних та зарубіжних практик розроблено систему SCIARO.AI як сучасну платформу доступу до інформаційних продуктів інформаційно-аналітичних центрів. Подано характеристику її архітектури та функціональних особливостей. Запропоновано розгляд SCIARO.AI як нового альтернативного способу просування інформаційних продуктів.

Ключові слова: інформаційні продукти та послуги, цифрове середовище, Internet-маркетинг, засоби просування, інформаційно-аналітичні центри, Національний інститут стратегічних досліджень, SCIARO.AI.

В умовах динамічного розвитку сучасного інформаційно-комунікаційного середовища спостерігається тенденція до розширення ринку інформаційних продуктів та послуг (ІПП). Як наслідок – зростає конкуренція між суб’єктами інформаційної діяльності. Головні вектори підвищення конкурентоспроможності інформаційних інституцій вбачаються, з одного боку, у розробці оптимально-