

як за рахунок впровадження нових технологій, так і в зв'язку з поповненням чи вилученням із системи документів, внаслідок проведення в установі щорічної експертизи їх цінності.

Список використаних джерел

1. Кулешов С. Г. Загальне документознавство: навч. посіб. Київ: Видавничий дім «Києво-Могилянська академія», 2012. 124 с.



УДК: 004.8:004.738.5:316.77

Федір Рудиченко, аспірант

Державний університет інформаційно-комунікаційних технологій, м. Київ

ГЕЙМІФІКАЦІЯ ЦИФРОВИХ ПЛАТФОРМ З ЕЛЕМЕНТАМИ ШІ

Анотація. У дослідженні актуалізовано потенціал гейміфікації в поєднанні з технологіями штучного інтелекту (ШІ) в організації освітньої діяльності. Проаналізовано можливості освітніх цифрових платформ, що інтегрують елементи гри та інтелектуального аналізу даних, а також окреслено переваги й виклики такого підходу. Увагу зосереджено на таких складових: адаптивне навчання (персоналізація складності завдань, маршрутів навчання), впровадження елементів генеративного ШІ щодо створення динамічного контенту (запитання, кейси, ситуації), використання інтелектуальних чат-ботів у ролі віртуального тьютора, співрозмовника, опонента, а також аналіз даних задля моніторингу прогресу, прогнозування успішності, рекомендацій у формуванні індивідуальної траєкторії.

Ключові слова: гейміфікація, штучний інтелект, цифрові освітні платформи, соціальні комунікації, адаптивне навчання, EdTech.

У цифрову епоху відбувається трансформація підходів до налагодження соціальних комунікацій, де важливо розвивати м'які навички, критичне мислення, цифрову грамотність та комунікативну активність. На сьогодні актуалізувалося зростання ролі цифрових технологій у професійній підготовці фахівців. На ринку послуг спостерігається постійна потреба в активних, інтерактивних та персоналізованих формах навчання. У цьому контексті синергія гейміфікації та штучного інтелекту відкриває нові можливості для навчального процесу у сфері соціальних комунікацій. Гейміфікація та штучний інтелект (ШІ) стають ефективними засобами залучення й мотивації здобувачів освіти та учасників навчального процесу [1, с. 5]. Це відкриває нові можливості для організації навчального процесу, стимулює активну участь здобувачів освіти, сприяє розвитку цифрової, медійної та комунікативної компетентності. Звідси мета роботи – проаналізувати можливості

поєднання гейміфікаційних механізмів та технологій штучного інтелекту в роботі цифрових освітніх платформ у контексті соціокомунікаційних технологій.

Освітнє середовище, що динамічно трансформується під впливом цифрових технологій, визначає осучаснення методик роботи та механізмів стимулювання і мотивації здобувачів освіти до навчального процесу. Одним із найбільш перспективних підходів у цьому контексті є гейміфікація – використання ігрових елементів для підвищення мотивації та активності здобувачів. У поєднанні з технологіями штучного інтелекту (ШІ) вона формує нову якість освітнього досвіду, особливо в галузі соціальних комунікацій, де велике значення мають навички критичного мислення, обробки даних та великих масивів інформації, комунікації, інформаційної аналітики.

Гейміфіковані цифрові платформи, збагачені ШІ-функціоналом, дають можливість створювати персоналізовані траєкторії навчання, адаптувати складність завдань, формувати сюжетні сценарії навчального процесу та забезпечувати зворотний зв'язок у режимі реального часу [2]. Прикладами є навчальні симулятори, інтерактивні кейси, інтелектуальні чат-боти, а також середовища з вбудованими генеративними мовними моделями, які імітують спілкування з користувачами, створюють навчальні матеріали на запит. Такий підхід дає можливість ефективно моделювати професійні ситуації (проведення інформаційної кампанії, кризової комунікації або побудови PR-стратегії). Гейміфіковані інструменти сприяють формуванню практичних навичок взаємодії, публічної комунікації, медіаграмотності, а також розвивають інформаційно-аналітичні компетентності.

До переваг гейміфікованого навчання з елементами ШІ варто зарахувати такі напрями як підвищення мотивації та залученості, індивідуалізацію освітнього процесу, розвиток командної взаємодії та комунікативних навичок, інтерактивність і гнучкість навчального середовища. Елементи ШІ у гейміфікованих платформах можна уявити сьогодні у вигляді адаптивного навчання, генеративного штучного інтелекту, чат-ботів, аналізу даних [1]. Кожен із них сприяє побудові власної програми навчання, дотримання таймінгу, визначення рівня опанування програмними завданнями.

В організації власної системи виправдане адаптивне навчання. Тут штучний інтелект дає можливість налаштовувати навчальний контент під індивідуальні потреби здобувача. Наприклад, система аналізує відповіді користувача і автоматично пропонує завдання відповідного рівня складності. Сьогодні платформи *Smart Sparrow* або *Knewton* використовують такі механізми адаптації, забезпечуючи гнучке просування у навчанні залежно від прогресу та темпу засвоєння знань.

Окремий напрям ШІ, який здатен створювати новий контент на основі наданих даних або запитів, це генеративний ШІ. Такий ШІ не просто обробляє інформацію, а *генерує* її (текст, зображення, відео, музику, коди тощо). З-поміж прикладів

генеративного ШІ – ChatGPT (OpenAI), який генерує тексти, пояснення, приклади, сценарії, питання; DALL·E (OpenAI) створює зображення за текстовим описом; Copilot (GitHub) пише код за описом програміста. Synthesia, Pictory створюють відео з тексту; Murf, ElevenLabs генерують людське мовлення зі штучного голосу [2].

На практиці генеративний ШІ створює навчальні ситуації, тренажери, віртуальні ролі (як-от віртуального опонента під час навчальної дискусії), допомагає швидко формувати тести, кейси, мультимедійний контент, сприяє персоналізації навчання (створює тексти або задачі саме для конкретного здобувача). Моделі, подібні до ChatGPT, здатні створювати персоналізований контент (питання для самоконтролю, ситуативні завдання, приклади комунікаційних помилок або вдалих стратегій інформаційної взаємодії).

Особливої популярності у віртуалізованому світі набувають інтелектуальні чат-боти. Гейміфіковані платформи часто інтегрують чат-ботів, які виконують функції віртуальних наставників або опонентів у навчальних дискусіях. Наприклад, бот може зіграти роль умовного клієнта в ситуації конфлікту, на який потрібно знайти комунікаційне рішення. Така технологія реалізована у симуляторах на базі Botpress або Tidio AI. Завдяки функції аналіз даних, ШІ відстежує активність здобувача, аналізує виконані завдання, виявляє прогалини у знаннях і пропонує цільові навчальні матеріали. На основі таких даних система формує прогнози успішності та надає рекомендації [2].

Загалом, елементи гейміфікації у цифрових освітніх платформах сприяють розвитку мотивації та залученості (ігрові елементи – бали, рейтинги, досягнення, стимулюють внутрішню конкуренцію та бажання досягати нових цілей); гнучкості і персоналізації (навчальний процес адаптується до потреб, можливостей та інтересів користувача); розвитку цифрових і комунікаційних навичок (практичні завдання, імітація реальних кейсів – сприяють формуванню навичок медіапланування, інформаційного аналізу, кризової комунікації).

У роботі зі штучним інтелектом варто брати до уваги етичні аспекти. Використання персональних даних у цифрових платформах із ШІ вимагає чітких правил конфіденційності. Важливо забезпечити прозорість процесів оцінювання й ухвалення рішень ШІ. Методичне забезпечення вимагає відповідної підготовки викладачів до роботи з новими інструментами, методик та програм. Існує великий ризик розвитку «перегейміфікації». Надмірна кількість ігрових елементів без змістовного наповнення може знизити ефективність навчання. Важливо зберігати баланс між грою та змістом [1].

Отже, інтеграція гейміфікації та штучного інтелекту в освітній процес має значний потенціал для розвитку освіти у всіх галузях, однак потребує зваженого

підходу до розробки й впровадження відповідних платформ. Подальші дослідження мають бути спрямовані на розробку ефективних моделей гейміфікованого навчання з урахуванням специфіки інформаційної та комунікаційної діяльності. Гейміфікація цифрових платформ у поєднанні з ШІ є перспективним напрямом розвитку освіти. Водночас необхідною є подальша розробка моделей, методик та етичних стандартів.

Список використаних джерел

1. Островська Н. В. Прикладні соціально-комунікаційні технології. Запоріжжя, 2017. 110 с.
2. Матвієнко О., Цивін М. Цифровізація: освітній контекст. *Вісник Книжкової палати*. 2020. № 11. 52 с. DOI: 10.36273/2076-9555.2020.11(292).28-35.



УДК: 30/651:378/004.5:001.2

Тетяна Сидоренко, канд. філол. наук, доцент

Державний університет інформаційно-комунікаційних технологій, м. Київ

ФОРМУВАННЯ КОМУНІКАТИВНОЇ КУЛЬТУРИ ФАХІВЦІВ ДІЛОВОДСТВА В УМОВАХ ЦИФРОВОЇ ТРАНСФОРМАЦІЇ ОСВІТИ

Анотація. У тезах обґрунтовано процес формування комунікативної культури майбутніх фахівців діловодства в контексті цифрової трансформації освітнього простору. Описано сутність поняття «комунікативна культура», її значення для фахівців документно-інформаційної сфери, а також проаналізовано виклики та можливості, які виникають у зв'язку з цифровізацією освітнього процесу. Обґрунтовано доцільність упровадження інноваційних форм і методів навчання, які сприяють розвитку комунікативної компетентності майбутніх діловодів.

Ключові слова: комунікативна культура, діловодство, цифрова трансформація, освіта, цифрова компетентність, професійна підготовка, комунікація.

Вступ. Цифрова трансформація освіти зумовлює суттєві зміни у професійній підготовці фахівців із діловодства. Сучасні технології вимагають від них високого рівня цифрової грамотності та комунікативної компетентності, здатності ефективно взаємодіяти в цифровому середовищі. У цьому контексті особливу увагу слід приділити формуванню у фахівців діловодства комунікативної культури, яка передбачає не лише знання норм офіційно-ділового стилю, але й здатність адаптуватися до нових умов комунікації.

Питання формування комунікативної культури фахівців із діловодства було предметом дослідження як вітчизняних, так і зарубіжних науковців, зокрема