Національна академія педагогічних наук України
Міністерство освіти і науки України
Відділення загальної середньої освіти НАПН України
Інститут педагогіки НАПН України
Rēzeknes Tehnoloģiju akadēmija (Республіка Латвія)
LUMEN Conference Center (Румунія)
Харківський національний педагогічний університет імені Г. С. Сковороди
Мелітопольський державний педагогічний університет імені Богдана Хмельницького
Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка
Переяслав-Хмельницький державний педагогічний університет
імені Григорія Сковороди
Кам'янець-Подільський національний університет імені Івана Огієнка
Полтавський національний педагогічний університет імені В. Г. Короленка

«СВІТ ДИДАКТИКИ: ДИДАКТИКА В СУЧАСНОМУ СВІТІ»

Збірник матеріалів
ІІ МІЖНАРОДНОЇ НАУКОВО-ПРАКТИЧНОЇ
ІНТЕРНЕТ-КОНФЕРЕНЦІЇ

22-23 листопада 2022 року

Київ
«Видавництво Людмила»
2023

УДК 37.02(063) DOI: https://doi.org/10.32751/world_didactics2
С95

Рекомендовано до друку вченою радою Інституту педагогіки НАПН України (протокол No16 від 15 грудня 2022 року)

РЕЦЕНЗЕНТИ:

Засєкіна Тетяна Миколаївна, доктор педагогічних наук, старший науковий співробітник, заступник директора з науково-експериментальної роботи Інституту педагогіки НАПН України

Опалюк Тетяна Леонідівна, доктор педагогічних наук, професор, завідувач кафедри соціальної педагогіки і соціальної роботи Кам'янець-Подільського національного університету імені Івана Огієнка

Базиль Людмила Олександрівна, доктор педагогічних наук, доцент, учений секретар Інституту професійної освіти НАПН України

РЕДАКЦІЙНА КОЛЕГІЯ:

Малихін Олександр Володимирович, доктор педагогічних наук, професор
Арістова Наталія Олександрівна, доктор педагогічних наук, професор
Попов Роман Анатолійович, доктор педагогічних наук, доцент
Алєксєєва Світлана Володимирівна, доктор педагогічних наук, старший науковий співробітник
Загорулько Марина Олександрівна, кандидат педагогічних наук
Тетик Валентина Романівна
Ліпчевська Інна Леонідівна

С95 Світ дидактики: дидактика в сучасному світі: зб. матеріалів ІІ Міжнародної науково-практичної інтернет-конференції, 22-23 листопада 2022 р. / за наук. ред. доктора педагогічних наук, професора, дійсного члена (академіка) НАПН України О. Топузова; доктора педагогічних наук, професора О. Малихіна. Київ : «Видавництво Людмила», 2023. 299 с.

ISBN 978-617-555-081-6

До збірника увійшли матеріали учасників ІІ Міжнародної науково-практичної конференції «Світ дидактики: дидактика в сучасному світі» (22-23 листапада 2022 р.).

У матеріалах конференції розглянуто питання теорії і методології сучасних дидактичних процесів; організації освітнього процесу в Україні в умовах воєнного стану; компенсації освітніх втрат в умовах воєнного стану в Україні та повоєнний період (інноваційні підходи, технології, моделі, методики, методи і засоби навчання); психолого-дидактичних проблем організації освітнього процесу в умовах інформаційного суспільства; тенденцій розвитку сучасної дидактики (зарубіжний досвід); трансформаційних процесів в освіті ХХІ століття (дистанційне та змішане навчання); формальної, неформальної, інформальної освіти; інноваційних підходів, технологій, методик, методів, прийомів і засобів навчання.

Збірник адресовано науковцям, науково-педагогічним працівникам, педагогам, докторантам, аспірантам, студентам.

УДК 37.02(063)

За зміст публікацій, достовірність інформації, цитат, покликань на літературні джерела відповідальність несуть автори.

ISBN 978-617-555-081-6
© Інститут педагогіки НАПН України, 2023
© «Видавництво Людмила», 2023

ІННОВАЦІЙНІ ПІДХОДИ, ТЕХНОЛОГІЇ, МЕТОДИКИ, МЕТОДИ, ПРИЙОМИ І ЗАСОБИ НАВЧАННЯ

Арістова Н. О.
Інститут педагогіки НАПН України
(Київ, Україна)
Махович І. А.
Інститут педагогіки НАПН України
(Київ, Україна)

ГЕЙМІФІКАЦІЯ ЯК ЗАСІБ ПІДВИЩЕННЯ МОТИВАЦІЇ НАВЧАННЯ СТУДЕНТІВ КОМП'ЮТЕРНИХ СПЕЦІАЛЬНОСТЕЙ

Завдяки прискоренню темпів розвитку цифрових технологій і цифровізації суспільства зростає потреба у підготовці висококваліфікованих фахівців комп'ютерних спеціальностей, здатних і готових вільно орієнтуватися в інформаційному просторі, використовувати цифрові технології задля ефективного виконання поставлених завдань, а також застосовувати здобуті знання, уміння та навички задля досягнення особистих і професійних цілей. Зважаючи на це, дослідження, присвячене проблемі підвищення мотивації навчання студентів комп'ютерних спеціальностей засобами гейміфікації, набуває особливого значення.

Аналіз наукових праць українських і зарубіжних дослідників (Н. Арістова, В. Бугаєва, Р. Горбатюк, Н. Дічек, Н. Дика, О. Жерновникова, В. Кабак, В Карпюк, А. Ковтун, М. Кордубан, О. Малихін, О. Макаревич, С. Мелікова, О. Наливайко, Н. Наливайко, Л. Перетяга, С. Переяславська, О. Смагіна, Т. Ярмольчук, A. Angelova, G. Kiryakova, S. Wanasek, L. Yordanova), які вивчають питання, пов'язанні з підвищенням якості підготовки здобувачів вищої освіти загалом і студентів комп'ютерних спеціальностей зокрема, дають змогу стверджувати, що одним із дієвих засобів підвищення мотивації навчання є гейміфікація.

Незважаючи на те, що поняття «гейміфікація» було введено до наукового обігу Ніком Пеллінгом лише в 2002 році, воно швидко набуло великого поширення (Pelling, 2011). На сьогодні сучасна українська й зарубіжна наукова педагогічна література налічує різні тлумачення сутності і змісту гейміфікації.

У зарубіжній науковій літературі поняття «гейміфікація» має наступні потрактування, а саме:

- застосування елементів відеоігор в освітньому процесі [*переклад надано в авторській редакції*] (Wanasek, 2022);

- ефективний підхід, який забезпечує позитивні зміни в поведінці та ставленні здобувачів освіти до навчання, підвищення мотивації навчання, активне залучення до участі в освітньому процесі [*переклад надано в авторській редакції*] (Kiryakova, Angelova, Yordanova, 2014).

S. Wanasek (2022) вважає, що гейміфікація не лише сприяє залученню здобувачів освіти до активної навчально-пізнавальної діяльності, а й суттєвим чином впливає на їхній когнітивний та фізичний розвиток. На думку дослідниці, такий ігровий метод пошуку ідей для розв'язання проблем, як брейнстормінг, стимулює творче й аналітичне мислення здобувачів освіти, а також поліпшує швидкість, з якою їхній мозок здатний обробляти отриману інформацію. Більш того, застосування гейміфікації в освітньому процеси надає змогу, по-перше, побудувати розвивальне освітнє середовище, яке позитивним чином вливає на особистісний розвиток здобувачів освіти, а по-друге, забезпечити їхню успішну соціалізацію й розвиток соціальних навичок. Невіддільними елементами гейміфікації, які мають бути впроваджені в освітню діяльність здобувачів освіти, є рейтинги учасників ігор відповідно до здобутих результатів (у тому числі, складання списків учасників ігор, списків лідерів тощо); використання спеціальних відзнак задля їхнього заохочення; урізноманітнення видів ігор, а також поєднання традиційних й онлайн ігор (S. Wanasek, 2022).

Розглянемо визначення, надані українськими дослідниками. Так, наприклад, В. Бугаєва вважає, що гейміфікація є «інструментом, який сприяє створенню умов для формування активної професійної поведінки майбутніх фахівців ІТ галузі, оскільки цей процес припускає зміну поведінки людини і спрямовує її відповідно до певних освітніх цілей» (2018, с. 134).

О. Макаревич під гейміфікацією розуміє «застосування ігрових механік характерних для відеоігор у програмних інструментах для неігрових сфер з метою залучення користувачів і споживачів, підвищення їхньої зацікавленності у вирішенні прикладних завдань, використання продуктів, послуг» (2015, с. 275). Учений слушно стверджує, що переваги застосування гейміфікації в освітньому процесі закладів вищої освіти полягають у її мотиваційних властивостях, котрі сприяють підвищенню пізнавального інтересу й пізнавальної активності здобувачів освіти, формуванню позитивного ставлення до освітньої діяльності.

Схожої думки дотримуються українські науковці О. Жерновникова, Л. Перетяга, А. Ковтун, М. Кордубан, О. Наливайко, Н. Наливайко (2020). У своєму дослідженні «Технологія формування цифрової компетентності майбутніх учителів засобами гейміфікації» учені зазначають, що застосування гейміфікації в підготовці здобувачів вищої освіти сприяє організації активного освітнього середовища, забезпеченню різних форм інтегрованого навчання та здійсненню ефективного моніторингу їхнього розвитку, що значним чином впливає на підвищення мотивації навчання (Жерновникова, Перетяга, Ковтун, Кордубан, Наливайко, Наливайко, 2020).

С. Переяславська та О. Смагіна наголошують на тому, що гейміфікація в освіті є «процесом поширення гри» (2019, с. 251) на її різні сфери. Саме таке тлумачення гейміфікації надає дослідницям змогу розглядати гру як певну дидактичну тріаду, оскільки будь-яка гра може виконувати три функції, зокрема, методу навчання і виховання, форми організації освітнього

процесу та засобу навчання. Учені акцентують увагу на тому, що застосування ігор в освітній діяльності сприяє не лише підвищенню мотивації навчання, а й активізації психічної діяльності здобувачів освіти, зокрема, уваги, мислення, пізнавального інтересу тощо. Серед основних компонентів гейміфікованого освітнього процесу дослідниці виокремлюють наступні: здобувачів освіти (учасники гри); завдання, які мають виконати учасники гри; бали, здобуті учасниками гри під час виконання певного завдання; рівні складності завдань; певна винагорода за завершення дій та обов'язкове складання рейтингів учасників гри відповідно до їхніх досягнень (Переяславська, Смагіна, 2019). Проте, незважаючи на численні переваги гейміфікаціїї, на глибоке переконання вчених, її широкому упровадженню в освітній процес університетів заважають наступні чинники, а саме: їхня недосконала матеріально-технічна база; недостатній рівень цифрової компетентності науково-педагогічних працівників; низький рівень володіння методологією і методикою гейміфікації, а також англійською мовою, що є вагомою перешкодою до використання інтернет-платформ (Переяславська, Смагіна, 2019).

Отже, здійснений теоретичний аналіз наукової педагогічної літератури надає змогу стверджувати, що застосування гейміфікації у підготовці студентів різних спеціальностей (у тому числі й комп'ютерних) сприяє підвищенню мотивації навчання, ретельному плануванню освітньої діяльності, а також ефективному розвитку особистісних і професійно-орієнтованих навичок.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Арістова Н. О. (2002). Проблема поняття «мотивація учіння» в науковій літературі. *Теоретичні питання культури, освіти та виховання, 22*, 97–100.

2. Арістова Н. О. (2015). Формування мотивації вивчення іноземної мови у студентів вищих навчальних закладів: монографія. Київ: ТОВ «ГЛІФМЕДІЯ».

3. Бугаєва, В. (2018). Гейміфікація як спосіб формування активної професійної поведінки майбутніх фахівців ІТ галузі. *Educational Challenges, 0*(56), 129–135. doi: https://doi.org/10.5281/zenodo.577567.

3. Жерновникова О. А., Перетяга Л. Є., Ковтун А. В., Кордубан М. В., Наливайко О. О., Наливайко Н. А. (2020). Технологія формування цифрової компетентності майбутніх учителів засобами гейміфікації. *Інформаційні технології і засоби навчання, 75*(1), 170–185. doi: https://doi.org/10.33407/itlt.v75i1.3036.

4. Макаревич О. О. (2015). Гейміфікація як невід'ємний чинник підвищення ефективності елементів дистанційного навчання. *Молодий вчений, 2*(17), 275–278.

5. Малихін О. В. (2016). Формування індивідуальних стратегій навчання засобами комп'ютерних технологій як педагогічна проблема. *Вісник Чернігівського національного педагогічного університету імені Т. Г. Шевченка, 133*, 124–126.

6. Малихін О. В. (2010). Психолого-педагогічні основи системи самостійних робіт з використанням нових інформаційних технологій. *Засоби навчальної та науково-дослідної роботи, 33*, 81–89.

7. Малихін О. В., Карпюк В. А. (2018). Методика застосування ІКТ у процесі формування лінгвокраїнознавчої компетентності студентів-філологів. *Інформаційні технології і засоби навчання, 68*, 112–124.

8. Малихін О. В., Ярмольчук Т. М. (2020). Актуальні стратегії навчання у

професійній підготовці фахівців з інформаційних технологій. *Інформаційні технології і засоби навчання, 76*(2), 43–57.

9. Переяславська С. О., Смагіна О. О. (2019). Гейміфікація як сучасний напрям вітчизняної освіти. *New Pedagogical Approaches in STEAM Education : Electronic Scientific Professional Journal – Open Educational E-Environment of Modern University I, Special Edition*, 250–260.

10. Підготовка майбутних педагогів до використання інформаційно-комунікаційних технологій в професійній діяльності: монографія. (2020). Луцьк: Гадяк Ж. В. [вид.] : Волиньполіграф.

11. Kiryakova, G., Angelova, A., Yordanova, L. (2014). Gamification in education. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/320234774_GAMIFICATION_IN_EDUCATION.

12. Malykhin O. V. & Aristova N. O. (2019). Motivation for Learning English as a Second Language in Higher School: Comparative Analysis in Diachronic Aspect. *Edukacja – Technika – Informatyka, 2*/28/2019, 170-175.

13. Malykhin, O., Aristova, N., Dichek, N, Dyka, N. (2021). Formation of top job skills of tomorrow among computer engineering and information technologies undergraduate students in the process of learning English. *Vide. Tehnologija. Resursi - Environment, Technology, Resources, 2*, 249–254.

14. Malykhin, O., Aristova, N., Melikova, S. (2021). Soft skills development strategies for computer engineering and information technologies undergraduate students devised in the process of learning English. *Vide. Tehnologija. Resursi - Environment, Technology, Resources, 2*, 255–260.

15. Pelling, N. (2011). The (short) prehistory of "gamification"… *Funding Startups (& other impossibilities)*. Retrieved from https://nanodome.wordpress.com/2011/08/09/the-short-prehistory-of-gamification/

16. Wanasek, S. (2022). 4 Classroom Gamification Elements And Examples. *ClassPoint*. Retrieved from https://blog.classpoint.io/4-classroom-gamification-examples/.

Беземчук Л. В.
Харківський національний педагогічний університет імені Г.С. Сковороди (Харків, Україна)

У Юе
Харківський національний педагогічний університет імені Г.С. Сковороди (Харків, Україна)

ІНТЕГРОВАНИЙ ЗМІСТ МУЗИЧНОЇ ОСВІТИ (МЕТОДИЧНЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ПІДГОТОВКИ МАГІСТРІВ НА ДИСЦИПЛІНАХ ПРОФЕСІЙНО-ОРІЄНТОВАНОГО ЦИКЛУ ПЕДАГОГІЧНИХ УНІВЕРСИТЕТІВ УКРАЇНИ ТА КИТАЮ)

Серед науковців що досліджують проблему підготовки магістрів в університетах музично-педагогічного профілю існує достатня кількість публікацій з питань забезпечення студентів конкретними методами

Kotova A. V., Serdiuk V. M. ***183***
The Main Principles Of Stidents' Individual Work Ogranisation During English Classes
Олійник О. С. ***186***
Відповідальність як особистісна якість неформального лідера учнівського колективу
Омельченко С. О., Гармаш О. М. ***189***
Механізми індивідуалізації процесу вивчення іноземної мови за професійним спрямуванням здобувачів немовних спеціальностей
Сакун В. С. ***192***
Особливості формування підприємницької компетентності учнів старшої школи
Стешенко О. Л. ***195***
Європейський вимір сучасних підходів підготовки студентів економічних спеціальностей до професійної кар'єри
Ступак О. Т. ***197***
Формування цифрової компетентності студентів дизайнерських спеціальностей в контексті сучасних вимог сталого розвитку

ІННОВАЦІЙНІ ПІДХОДИ, ТЕХНОЛОГІЇ, МЕТОДИКИ, МЕТОДИ, ПРИЙОМИ І ЗАСОБИ НАВЧАННЯ

Арістова Н. О., Махович І. А. ***201***
Гейміфікація як засіб підвищення мотивації навчання студентів комп'ютерних спеціальностей
Беземчук Л. В., У Юе ***204***
Інтегрований зміст музичної освіти (методичне забезпечення підготовки магістрів на дисциплінах професійно-орієнтованого циклу педагогічних університетів України та Китаю)
Василишина Н. М. ***208***
Інноваційні техніки ефективної організації освітнього процесу майбутніх фахівців в Україні
Галаєвська Л. В. ***211***
Особливості використання методу мовної гри на уроках української мови
Гостіщева Н. О., Харченко Т. І. ***215***
Використання нейронної технології DALL-E в навчанні лексики англійської мови
Дідик Н. М. ***218***
Артпедагогіка як інноваційна технологія професійної підготовки фахівців соціальної сфери
Засєкін Д. О. ***222***
Формування фізичних понять на основі їх пропедевтики у природознавчих курсах 5-6-х класів
Захарова Г. Б., Бондаренко Ю. Р. ***225***
Умови застосування елементів мобільного навчання при вивченні нерівностей на уроках математики в початковій школі