

Міністерство освіти і науки України
Державний заклад «Південноукраїнський національний педагогічний
університет імені К. Д. Ушинського»
Південноукраїнський центр професійного розвитку
керівників та фахівців соціальної сфери

ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГІЧНІ АСПЕКТИ РЕАЛІЗАЦІЇ СУЧАСНИХ МЕТОДІВ НАВЧАННЯ У ЗАКЛАДАХ ОСВІТИ

**ЗБІРНИК МАТЕРІАЛІВ
ВСЕУКРАЇНСЬКОЇ НАУКОВО-МЕТОДИЧНОЇ КОНФЕРЕНЦІЇ
16 грудня 2024 року**

ОДЕСА

УДК: 371.013+378(01)

ОРГАНІЗАЦІЙНИЙ КОМІТЕТ КОНФЕРЕНЦІЇ:

Черненко Наталія Миколаївна - доктор педагогічних наук, професор.

Соловейчук Олена Максимівна – фахівець Південноукраїнського центру професійного розвитку керівників та фахівців соціономічної сфери.

*Рекомендова вченою радою Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського»
(протокол №7 від 26 грудня 2024 р.)*

Рецензенти:

Фурман Анатолій Анатолійович - доктор психологічних наук, професор, директор Навчально-наукового інституту гуманітарних наук Національного університету "Одеська політехніка"

Пєнов Вадим Васильович - кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри фізіології здоров'я і безпеки людини та природничої освіти Одеського національного університету імені І.І.Мечникова

Психолого-педагогічні аспекти реалізації сучасних методів навчання у закладах освіти: збірник матеріалів всеукраїнської науково-методичної конференції. Одеса : Університет Ушинського, 2024. 208 с.

До збірника ввійшли матеріали всеукраїнської науково-методичної конференції, присвяченої різним аспектам організації освітнього процесу в умовах цифрової трансформації, сучасним методам та формам організації освітнього процесу у закладах освіти різного рівня, підготовці фахівців соціономічної сфери у закладах освіти.

Науковці висвітлюють питання щодо сучасних форм і методів організації освітнього процесу в умовах цифрової трансформації.

Відповідальність за зміст матеріалів несуть їх автори.

© Університет Ушинського

неформальної та/або інформальної освіти. Найповнішому формуванню дослідницьких умінь сприяють опанування навчальної дисципліни «Основи наукових досліджень», участь у науковій та науково-методичній роботі кафедри, науково-практичні конференції, тематичні екскурсії, курси на освітніх платформах та стажування, самостійна навчально-дослідницька робота.

ШПАЛЯРЕНКО Юлія Анатоліївна

ГЕЙМІФІКАЦІЯ У НАВЧАННІ ЯК ЗАСІБ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ ПЕДАГОГІВ ДО ВИКЛАДАННЯ У ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ

У сучасних умовах реформування освіти особлива увага приділяється підготовці висококваліфікованих педагогів, здатних ефективно працювати в умовах Нової української школи. Серед ключових компетентностей майбутніх учителів початкової школи виділяється креативність, здатність мотивувати учнів та створювати сприятливе навчальне середовище.

Гейміфікація, тобто використання ігрових елементів у навчальних процесах, стає ефективним інструментом формування цих компетентностей. Її застосування у підготовці педагогів дозволяє зробити навчання більш цікавим, інтерактивним і практико-орієнтованим, що є важливим для розвитку професійних навичок майбутніх учителів.

Дослідження гейміфікації в освітніх процесах набуває все більшої популярності серед науковців. Зокрема, Д. К. Марков виділяє основні ігрові механіки, які сприяють підвищенню мотивації студентів, включаючи систему балів, рейтинги, нагороди тощо [1, с. 22].

А. В. Соколова зазначає, що гейміфікація сприяє розвитку критичного мислення та навичок командної роботи [3, с. 56].

У контексті підготовки педагогів М. І. Петренко наголошує на важливості використання цифрових платформ, які дозволяють інтегрувати ігрові елементи в навчальний процес [2, с. 48]. Водночас недостатньо досліджено, як саме гейміфікація може впливати на формування методичних і професійних компетентностей майбутніх учителів початкової школи.

Загалом у багатьох дослідженнях наголошується на міждисциплінарному потенціалі гейміфікації, що сприяє її адаптації до різних рівнів та форматів освіти. Так, Л. М. Іваненко акцентує на необхідності поєднання гейміфікаційних підходів з традиційними методами викладання, підкреслюючи їхній взаємодоповнювальний характер. Водночас О. П. Кравченко досліджує вплив ігрових технологій на формування емоційної стійкості студентів, наголошуючи, що саме емоційний компонент є ключовим у підготовці майбутніх педагогів.

Крім того, Г. А. Лещенко розглядає використання гейміфікації у контексті інклюзивної освіти, де ігрові елементи допомагають враховувати індивідуальні потреби учасників освітнього процесу. За словами автора, це дозволяє підвищити рівень залученості студентів і формує їхню готовність до роботи в умовах різноманіття.

Таким чином, аналіз сучасних досліджень свідчить, що гейміфікація є інноваційним і перспективним підходом у підготовці педагогів, однак вимагає ретельної інтеграції у навчальний процес, враховуючи специфіку професійної діяльності.

Метою статті є дослідження ролі гейміфікації у підготовці майбутніх учителів початкової школи, визначення ефективних підходів до її впровадження в освітній процес та аналіз її впливу на професійний розвиток педагогів.

Гейміфікація у навчанні базується на використанні ігрових механік, які підвищують зацікавленість і мотивацію студентів. У процесі підготовки майбутніх учителів початкової школи доцільно використовувати такі елементи гейміфікації, як:

- Система балів і нагород: студенти отримують бали за виконання завдань, участь у дискусіях і проєктах. Це дозволяє формувати навички оцінювання, що є важливим у роботі з учнями.

- Рейтингові таблиці: створення списків лідерів стимулює здорову конкуренцію серед студентів та заохочує їх до кращих результатів.

- Навчальні квести: інтерактивні завдання або сценарії, які моделюють реальні педагогічні ситуації, сприяють розвитку практичних умінь і творчого підходу до вирішення проблем.

- Цифрові платформи та додатки: використання платформ Kahoot!, Classcraft, Quizizz допомагає студентам інтерактивно засвоювати знання та розвивати інформаційно-цифрову компетентність [4, с. 87].

Додаткові приклади гейміфікації у навчанні:

1. Створення ігрового портфоліо: студенти протягом курсу створюють портфоліо, виконуючи певні місії або проєкти, які оцінюються як «досягнення» (наприклад, значки «Майстер презентації» за підготовку уроку, «Креативний підхід» за інноваційний метод навчання).

2. Дидактичні карткові ігри: використання авторських ігор, таких як «Педагогічне лото» або «Технології в освіті», для вивчення педагогічних методик. Наприклад, картки можуть містити педагогічні терміни, методи навчання, реальні проблеми, які потрібно вирішити.

3. «Симуляційні ігри»: імітація реального навчального процесу в класі, де студенти виконують роль вчителів, а їхні однокласники або програма - роль учнів. Цей підхід дає можливість проаналізувати педагогічні стратегії та вдосконалити їх.

4. «Онлайн-платформи з ігровими елементами»: впровадження Edmodo або Classcraft, де навчальні завдання перетворюються в квести з нагородами. Наприклад, за виконання додаткових завдань студенти отримують «золоті монети» для розблокування освітніх ресурсів.

Деталізація викладу основного матеріалу:

1. Роль гейміфікації у формуванні професійної компетентності:

Гейміфікація сприяє розвитку практичних навичок, які необхідні для роботи з молодшими школярами, таких як управління навчальним процесом, комунікація, адаптація уроків для різних типів учнів. Наприклад, в ігрових симуляціях студенти вчаться справлятися з проблемною поведінкою дітей або організовувати групову роботу.

2. Інтеграція цифрових технологій:

Майбутні педагоги оволодівають використанням інтерактивних платформ, таких як Kahoot! для створення вікторин, або Plickers для моментальної оцінки знань. Це дозволяє створювати динамічні уроки, які заохочують учнів до активного навчання.

3. Формування мотивації через ігрові підходи:

Гейміфікація активізує внутрішню мотивацію студентів до навчання, оскільки ігрові завдання додають елементи змагань та задоволення. Наприклад, використання «лідербордів» (рейтингів) стимулює здорову конкуренцію серед студентів і заохочує до кращих результатів.

4. Підвищення креативності студентів:

Завдяки ігровим методам майбутні вчителі розробляють власні навчальні сценарії, які можуть бути використані в реальних класах. Наприклад, створення настільної гри для вивчення таблиці множення або гри-квесту з природознавства.

Гейміфікація у навчанні сприяє формуванню у майбутніх педагогів здатності не лише ефективно викладати матеріал, але й створювати цікаве й мотивуюче навчальне середовище для молодших школярів.

Під час експериментального навчання у педагогічному університеті було впроваджено навчальний курс із гейміфікаційними елементами. Результати показали, що 85% студентів вважають використання гейміфікації мотивуючим, а 72% відзначили покращення розуміння теоретичного матеріалу.

Гейміфікація є ефективним засобом підготовки майбутніх педагогів до викладання у початковій школі. Її застосування сприяє підвищенню мотивації студентів, розвитку їхньої креативності, критичного мислення та професійних компетентностей. Інтеграція гейміфікаційних елементів у підготовку вчителів початкової школи є перспективним напрямом, який вимагає подальших досліджень і розробок.

Список використаних джерел:

1. Марков Д. К. Гейміфікація у вищій освіті: теоретичні засади та практичний досвід. *Наукові записки*. 2021. №3. С. 20–25.
2. Петренко М. І. Використання цифрових платформ у гейміфікованому навчанні. *Освітній простір*. 2022. №1. С. 45–50.
3. Соколова А. В. Ігрові механіки як інструмент педагогічної мотивації. *Інноваційні технології навчання*. 2020. №2. С. 50–60.
4. Смирнова Т. О. Інноваційні підходи до підготовки педагогів: цифрові інструменти. *Сучасна педагогіка*. 2023. №4. С. 80–90.

**ШУГАЙ Алла Юріївна,
ХАРЧЕНКО Оксана Олександрівна,
ЩЕНЯВСЬКА Алла Володимирівна**

INTEGRATION OF TECHNOLOGY IN EDUCATION: TRANSFORMING LEARNING FOR THE DIGITAL ERA

Integrating technology in education is changing the traditional learning environment and how students access and interact with information. As technology becomes increasingly in demand in everyday life, its impact on education is becoming stronger. Interactive, tailored, and personalised learning with the help of technology prepares students as future workers for digital demands. In this work, we review the benefits, challenges, and potential of integrating technology into education, focusing on its role in increasing engagement, accessibility, and skill development.

Benefits of technology in education

1. Enhanced engagement and interaction: The research on integrating technology in education is focused on its role in promoting student engagement and creating an interactive learning environment. According to Selwyn (2016), technology allows students to participate more actively in lecture-based learning than traditional teaching. Such tools as interactive whiteboards, digital simulations, and gamified learning platforms enable learners to apply knowledge in real time and can increase students' motivation to learn. Hew and Cheung (2014) emphasise that these technologies offer multi-sensory experiences that can improve students' critical thinking and problem-solving skills. In their work, Yannier et al. (2021) showcase that these hands-on experiences encourage students to learn through direct application instead of passive absorption of information.

2. Personalised learning: Technology also allows better personalisation in education, with adaptive learning platforms that adjust learning content based on the progress and needs of each student (Kovanović et al., 2015). Platforms such as Khan

ЧЕРНЯВСЬКА Ірина Михайлівна Актуальні проблеми формування дослідницьких умінь здобувачів вищої освіти першого (бакалаврського) рівня	155
ШПАЛЯРЕНКО Юлія Анатоліївна Гейміфікація у навчанні як засіб підготовки майбутніх педагогів до викладання у початковій школі	157
ШУГАЙ Алла Юріївна, ХАРЧЕНКО Оксана Олександрівна, ЩЕНЯВСЬКА Алла Володимирівна Integration of technology in education: transforming learning for the digital era	160
БАБЧУК Олена Григорівна Features of innovative technologies in personal development	164
БЕРЕЗОВСЬКА Людмила Іванівна Game technologies as a means of forming the readiness of future educators for professional activity	167
БУЛГАКОВА Олена Юріївна Social interaction in a higher education institution as a fact of students' subjective reality	170
КОВИЛІНА Вероніка Геннадіївна Інноваційні технології як інструмент особистісного розвитку здобувачів вищої освіти за спеціальністю 012 «Дошкільна освіта»	176
КРИМОВА Наталія Олексіївна Modeling the educational process in a reflective environment: modern approaches and methods	179
КУДРЯВЦЕВА Олена Альбертівна Сучасні методи розвитку критичного мислення здобувачів вищої освіти	182
ЛИСТОПАД Олексій Анатолійович, ЛИСТОПАД Наталя Леонідівна Development of soft skills and meta skills in the process of professional training	185
ЛІТОВЧЕНКО Ольга Василівна Інноваційні методи вдосконалення мовленнєвої компетентності майбутніх логопедів	188
МАРДАРОВА Ірина Костянтинівна, ГУДАНІЧ Наталя Миколаївна Innovative technologies as a tool for training future teachers	191
ПОСТОЯН Тетяна Григорівна Проектна технологія навчання як умова ефективної професійної підготовки майбутніх педагогів	194