

II ВСЕУКРАЇНЬСЬКА НАУКОВО-ПРАКТИЧНА КОНФЕРЕНЦІЯ
З МІЖНАРОДНОЮ УЧАСТЮ

«ІННОВАТИКА В ОСВІТІ, ДИЗАЙНІ ТА МИСТЕЦТВІ»

Державний заклад «Південноукраїнський
національний педагогічний університет
імені К. Д. Ушинського»

**ХУДОЖНЬО-ГРАФІЧНИЙ
ФАКУЛЬТЕТ**

24-25 КВІТНЯ 2025 Р.
м. Одеса, Україна



Міністерство освіти і науки України

**Державний заклад «Південноукраїнський національний
педагогічний університет імені К. Д. Ушинського»
художньо-графічний факультет
кафедра професійної освіти та дизайну**

ЗБІРНИК МАТЕРІАЛІВ

**II ВСЕУКРАЇНСЬКОЇ НАУКОВО-ПРАКТИЧНОЇ КОНФЕРЕНЦІЇ
З МІЖНАРОДНОЮ УЧАСТЮ**

**«ІННОВАТИКА В ОСВІТІ, ДИЗАЙНІ
ТА МИСТЕЦТВІ»**

24-25 квітня 2025 р.

Одеса, 2025

УДК: 378:[37+7]:001.895

Ш87

Рекомендовано до друку Вченою радою Державного закладу
«Південноукраїнський національний педагогічний університет
імені К. Д. Ушинського» (протокол № 16 від 29.05.2025 р.)

Рецензенти:

Бредньова Віра Петрівна, кандидат технічних наук, професор кафедри
нарисної геометрії та інженерної графіки Одеської державної академії
будівництва та архітектури;

Бартенєва Ірина Олександрівна, кандидат педагогічних наук, доцент,
доцент кафедри педагогіки Державного закладу «Південноукраїнський
національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського»

Інноватика в освіті, дизайні та мистецтві : матеріали II Всеукраїнської
науково-практичної конференції з міжнародною участю, м. Одеса, 24-25 квітня
2025 року. Одеса: Університет Ушинського, 2025. 194 с.

До збірника увійшли матеріали II Всеукраїнської науково-практичної
конференції «Інноватика і освіті, дизайні та мистецтві», яка відбувалася у
Державному закладі «Південноукраїнський національний педагогічний
університет імені К. Д. Ушинського» 24-25 квітня 2025 року.

Матеріали конференції відображають науково-дослідницькі та
методико-орієнтовані підходи та сучасні тенденції, щодо використання
різноманітних інновацій, актуальних проблем в освіті, дизайні та мистецтві в
контексті сьогодення.

Збірник призначений для науковців (докторанти, аспіранти,
магістранти), здобувачів вітчизняних та зарубіжних закладів вищої освіти,
педагогічних працівників різних типів закладів освіти, художників,
дизайнерів, представників творчих спілок, арт-ринку.

Відповідальність за дотримання вимог академічної доброчесності в
текстах доповідей несуть їх автори.

© Державний заклад «Південноукраїнський
національний педагогічний університет
імені К.Д. Ушинського», 2025

© Колектив авторів, 2025

Калініченко І. І. РОЗВИТОК ТЕХНІЧНОЇ ТВОРЧОСТІ ШКОЛЯРІВ ЧЕРЕЗ УЧАСТЬ У КОНКУРСАХ ТА ОЛІМПІАДАХ З «ТЕХНОЛОГІЙ»	43
Klevets V., Shtainer T. THE ESSENCE OF GAMIFICATION AND ITS ROLE IN VOCATIONAL TRAINING	47
Коновалова Д. С., Усов В. В. ВАЖЛИВІСТЬ УЧНІВСЬКОГО ПРОЄКТУ НА УРОКАХ ТРУДОВОГО НАВЧАННЯ ТА ТЕХНОЛОГІЙ В ЗАКЛАДАХ ЗСО	51
Краснобаєва А. Ф., Савчук О. П. ВАЖЛИВІСТЬ МОТИВАЦІЇ УЧНІВ НА УРОКАХ ІНФОРМАТИКИ В ЗАКЛАДАХ ЗСО	55
Лисеменкова С. С. ПРОФЕСІЙНА ОСВІТА ЧЕРЕЗ ПРАКТИКУ: ЕФЕКТИВНІСТЬ ПРОЄКТНО-ТЕХНОЛОГІЧНОГО ПІДХОДУ	59
Лісовська О. М. ІНДИВІДУАЛЬНИЙ ПІДХІД У РОБОТІ З УЧНЯМИ ПРОФЕСІЙНО- ТЕХНІЧНОГО ЗАКЛАДУ	63
Манзюк М. О., Колесова О. А. ВПРОВАДЖЕННЯ МЕЙКЕРСЬКОЇ ОСВІТИ НА УРОКАХ «ТЕХНОЛОГІЙ»	67
Ноздрова К. В., Ноздрова О. П., ФОРМУВАННЯ ПРОФЕСІЙНОЇ КУЛЬТУРИ МАЙБУТНІХ ЮРИСТІВ: ІННОВАЦІЙНИЙ АСПЕКТ	71
Підлубна І. Л. ПРАКТИКО-ОРІЄНТОВАНИЙ ПІДХІД У РОБОТІ З УЧНЯМИ ЗАКЛАДІВ ПТО	76
Попелишкіна А. В., Цина В. І. ЗАРУБІЖНИЙ ДОСВІД ФОРМУВАННЯ ПЕДАГОГІЧНОЇ КУЛЬТУРИ БАКАЛАВРІВ З ПРОФЕСІЙНОЇ ОСВІТИ (ДИЗАЙН)	79
Romanchuk O., Lisohor A. THE ROLE OF THE PROJECT METHOD IN THE PROFESSIONAL TRAINING OF FUTURE SPECIALISTS IN CLOTHING DESIGN	85
Rubakha V., Shtainer T. INTERACTIVE AND PROJECT METHODS AS A MEANS OF FORMING ENTREPRENEURIAL SKILLS OF STUDENTS OF VOCATIONAL (VET) EDUCATION	88
Рудой В. В. ПІДВИЩЕННЯ СТУПЕНЯ ЗАЦІКАВЛЕНОСТІ СТУДЕНТІВ ДО ОСВОЄННЯ ПРЕДМЕТА НА ПРАКТИЧНИХ ЗАНЯТТЯХ З КЕРАМІКИ	91

THE ESSENCE OF GAMIFICATION AND ITS ROLE IN VOCATIONAL TRAINING

Klevets Viktoria

*Student, at the Faculty of Art and Graphics
The State Institution «South Ukrainian National Pedagogical
University named after K. D. Ushynsky», Odessa, Ukraine;*

Shtainer Tetiana

*Scientific supervisor: Lecturer
at the Department of Professional Education and Design
The state institution «South Ukrainian National Pedagogical
University named after K. D. Ushynsky», Odesa, Ukraine*

Keywords: gamification, vocational education, motivation, game technologies, digital education, educational process, vocational training.

The modern system of vocational education faces a number of challenges, in particular, the digitalization of the educational process, the need to develop soft skills and the formation of a sustainable motivation for lifelong learning. In response to these needs, gamification is becoming increasingly widespread as an innovative approach to organizing learning. It involves the use of game mechanics in non-game contexts in order to increase the involvement, activity and efficiency of participants in the educational process [2].

The concept of “gamification” was first introduced in 2002, and received wide scientific and practical recognition after 2010. According to the definition of K. Deterding, gamification is the application of game design elements in non-game contexts, such as education, business, healthcare, etc. [2]. This approach integrates the motivational principles inherent in the game environment into traditional educational practices, transforming passive learning into active and effective learning.

The main features of gamification in the educational process are:

- clear definition of learning goals;
- use of points, badges, ratings as motivational tools;
- provision of real-time feedback;
- gradual complexity of tasks;
- combination of elements of rivalry and cooperation;
- aesthetic design of digital educational environments [9].

In vocational education, gamification performs a number of important functions. In particular:

- motivational – forms interest in complex or routine topics through emotional involvement;
- diagnostic – allows you to evaluate intermediate results using rating systems;
- developmental – contributes to the formation of critical thinking, creativity, team interaction;
- individualized – provides a personalized educational trajectory taking into account the level of training of the education seeker [4].

To achieve these functions, various components are used in the practice of gamified learning:

- badges – virtual awards for completing tasks;
- levels – gradual advancement with increasing complexity;
- leaderboards – rating tables that stimulate competition;
- quests – series of interconnected tasks with a plot structure;
- avatars – personalized visual images of participants [7].

As a result of the use of such elements, the educational process becomes more interactive, emotionally rich and attractive for young people who grew up in the conditions of digital culture. This is especially relevant for vocational education institutions that prepare specialists for work in digital production.

Examples of the use of gamification in professional training using modern educational platforms such as Moodle, Kahoot!, Classcraft are illustrative. Simulations and virtual projects involving teamwork and a competitive format are used in the training of future designers. For students of technical specialties, production quests, digital simulators, and laboratory simulations are effective [3].

Ukrainian vocational (vocational and technical) education institutions have already recorded positive experience in implementing gamified solutions. In particular, integrated educational games are used in electromechanics, metalworking, and restaurant management, which simulate real production processes, allowing students to feel like direct participants in professional activities [8].

The main advantages of gamification in the educational process include:

- increasing motivation and student engagement;
- improving the acquisition of theoretical knowledge and practical skills;

- developing responsibility and self-control;
- creating an emotionally comfortable and supportive educational environment;
- developing the experience of reflection and adaptation to new challenges [5].

At the same time, certain limitations and risks inherent in gamified learning should be taken into account. In particular:

- game elements can distract from the substantive part of learning;
- not all teachers have the proper level of understanding of the goals and methods of gamification;
- difficulties in adapting typical game mechanics to the specifics of individual professions;
- the risk of reducing intrinsic motivation in case of excessive external stimulation [1].

In order to minimize the above risks and increase the effectiveness of gamification in the educational process, it is advisable to adhere to the following principles:

- integrate gamification with traditional teaching methods;
- adapt game approaches to the age and psychological and pedagogical characteristics of students;
- base tasks on realistic professional scenarios;
- implement an effective feedback system;
- take into account the level of digital competence of participants in the educational process [6].

Thus, gamification acts as a promising tool for the modernization of vocational education, which contributes to the intensification of training, ensuring its flexibility and efficiency. It allows not only to diversify the educational process, but also to deepen the understanding of professional knowledge, contributing to the formation of practically oriented competencies. Further research in this area should be aimed at developing adaptive, methodologically sound models of gamified training, taking into account the professional orientation and digital transformation of education.

References

1. Buckley, P., Doyle, E. Gamification and Student Motivation. *Interactive Learning Environments*, 2016, Vol. 24(6), pp. 1162–1175.
2. Deterding, S. Gamification: Designing for Motivation. ACM Press, 2011. 15 p.

3. Educational Platforms and Their Gamification Potential: Analytical Review. *Education and Management*, 2022, Vol. 25, No. 1, pp. 112–118.
4. Khoruzha, L.L. Gamification as an Innovative Learning Technology. *Innovative Pedagogy*, 2021, Issue 35, pp. 123–127.
5. Korneieva, L.O. Pedagogical Potential of Gamification in Professional Training of Specialists. *Educational Discourse*, 2022, No. 3, pp. 82–87.
6. Kovalchuk, I.M. Methodological Conditions for Effective Implementation of Gamification in the Educational Process. *Pedagogical Mastery*, 2023, No. 2, pp. 31–36.
7. Savchenko, L.V. Experience of Using Gamification in Vocational Training of VET Students. *Vocational Education*, 2021, No. 4, pp. 45–49.
8. Serhiienko, V.P. Psychological and Pedagogical Aspects of Game-Based Technologies in Vocational Education. *Pedagogy and Psychology of Vocational Education*, 2020, No. 2, pp. 56–61.
9. Zichermann, G., Cunningham, C. Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. O'Reilly Media, 2011. 208 p.