

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

# **СУЧАСНІ МЕТОДИ ТА ФОРМИ ОРГАНІЗАЦІЇ ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ У ЗАКЛАДАХ ВИЩОЇ ОСВІТИ**

*ЗБІРНИК МАТЕРІАЛІВ  
ВСЕУКРАЇНСЬКОЇ НАУКОВО-МЕТОДИЧНОЇ КОНФЕРЕНЦІЇ  
15 червня 2022 року*

ОДЕСА

УДК: 371.013+378(01)

**ОРГАНІЗАЦІЙНИЙ КОМІТЕТ КОНФЕРЕНЦІЇ:**

**Черненко Наталія Миколаївна** - доктор педагогічних наук, професор кафедри освітнього менеджменту та публічного управління Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського»

**Соловейчук Олена Максимівна** – секретар Південноукраїнського центру професійного розвитку керівників та фахівців соціономічної сфери

*Рекомендова вченою радою Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського»  
(протокол №11 від 30.06.2022 р.)*

**Рецензенти:**

**Дарманська І. М.** - доктор педагогічних наук, доцент, декан факультету педагогічної освіти та філології Хмельницької гуманітарно-педагогічної академії.

**Княжева А. І.** - доктор педагогічних наук, професор, завідувачка кафедри педагогіки Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського».

**Сучасні методи та форми організації освітнього процесу у закладах вищої освіти:** збірник матеріалів Всеукраїнської науково-методичної конференції. Одеса : Університет Ушинського, 2022. 261 с.

До збірника ввійшли матеріали Всеукраїнської науково-практичної конференції, присвяченої різним аспектам організації освітнього процесу у закладах вищої освіти, сучасним методам та формам організації освітнього процесу у закладах освіти різного рівня, підготовці фахівців соціономічної сфери.

Науковці та студенти висвітлюють питання щодо сучасних методів та форм організації освітнього процесу у закладах вищої освіти.

Відповідальність за зміст матеріалів несуть їх автори.

- навчати здобувачів освіти самоосвіті,
- заохочувати здобувачів освіти навчатися один у одного (робота у парі, у команді),
- використовувати автентичне оцінювання (розробка відповідних критеріїв оцінювання різних видів роботи здобувачів освіти).

**Висновок.** Використання в контекстному навчанні різноманітних технологій зі значним потенціалом для детального розгляду теоретичних засад гуманітарних, соціальних, виробничих процесів; моделювання перспективних рішень професійних проблем; обговорення та поширення в діалогічному процесі актуальних морально-етичних дилем у загальнокультурному або професійному контексті, дозволить створити якісну платформу для реалізації практико зорієнтованої професійної підготовки в умовах закладу вищої освіти.

Контекстне навчання є перспективним, оскільки відображає специфіку професійної освіти, особливості підготовки сучасного фахівця.

#### **Список використаних джерел:**

1. Вербицкий А. А. Компетентностный подход и теория контекстного обучения. М. : ИЦ ПКПС. 2004. 84 с.
2. Словарь / под ред. А. В. Петровского // Психологический лексикон. Энциклопедический словарь : в 6 т. / ред.-сост. Л. А. Карпенко; под общ. ред. А. В. Петровского. М. : ПЕР СЭ, 2005. С. 79.
3. Berns R. G., Erickson P. M. Contextual Teaching and Learning: Preparing Students for the New Economy // The Highlight Zone: Research Work. 2001. № 2 (5). P. 1–8. URL: <https://ru.scribd.com/document/209938778/NCSTE-Highlight05-Contextual Teaching Learning> (дата звернення: 10.04.2022).
4. Johnson E. B. Contextual Teaching and Learning. Corwin Press, INC. A Sage Publications Company. Thousand Oaks, California. 2002. 196 p.].

***ПРОКОФ'ЄВА Лілія Анатоліївна,  
ТІТОВА Ганна Віталіївна***

### **ГЕЙМІФІКАЦІЯ ЯК МЕТОД ФОРМУВАННЯ СТІЙКОЇ МОТИВАЦІЇ ДО ЗАНЯТЬ ФІЗИЧНОЮ КУЛЬТУРОЮ**

У статті розкривається значення сучасних ігрових технологій у процесі вивчення фізичної культури з метою розвитку творчого потенціалу школярів та формування стійкого інтересу й мотивів до систематичних занять фізичною культурою,

Ключові слова: ігрові технології, гейміфікація, мотивація, інтерес.

**Постановка проблеми** Сучасна система освіти в Україні на усіх рівнях зазнала безліч змін та нововведень протягом останніх років і продовжує видозмінюватись згідно вимог та потреб суспільства. Інформатизація освіти визначає розвиток таких трендів, як мобільне навчання, онлайн навчання та ін.

Розвиток комп'ютерних мереж і веб-додатків роблять освіту доступнішою, а використання інтерактивних сервісів дозволяє здійснювати це більш цікаво, підвищуючи мотивацію до навчання. Ще одним ключовим освітнім трендом сучасної освіти є її гейміфікація (ігрофікація) – використання елементів комп'ютерних ігор у неігрових ситуаціях. Основна мета і завдання цього процесу полягають у залученні учнів до навчання новим видам діяльності, та підвищенні уваги й поліпшенні їх мотивації при вирішенні практичних завдань. У процесі навчання формується критичне мислення, креативність, співпраця та комунікація, а також навички у сфері інформації, медіа та технологій (Binkley et al., 2014).

В основі формування в учнів інтересу та мотивації до занять фізичною культурою є складна рухова діяльність з підключенням процесів осмислення і вправлення. Як зазначає Л. Вареніна, сучасні освітні дослідження вказують на те, що зацікавленість до вивчення впливу ігор на навчання зростає, значущість ігрових технологій не вичерпується лише їх розважально-реактивними можливостями, а їх феномен полягає саме у тому, що будучи розрядкою та розвагою, вона водночас здатна перерости у навчання, у творчість, у моделювання людських стосунків.

Водночас, дослідження показали, що розважальні ігри здатні сприяти осмисленому вивченню через надання гравцям адаптивних викликів, цікавості, самовираження, відкриття, негайного зворотного зв'язку, чітких цілей, контролю над гравцями, занурення, співпраці, конкуренції, змінної винагороди та низького рівня невдач (наприклад, Anderson, 2011; Gee, 2007; Squire, 2011).

Сьогодні, як ніколи, високо мотивовані та талановиті школярі потребують нових підходів у навчанні фундаментальних та професійних дисциплін, що підтверджують дослідження багатьох учених у цій галузі.

**Актуальність теми**, обраної нами для дослідження, полягає у дослідженні впливу ігрових технологій на формування позитивних мотивів, які б спонукали учнів до активних занять фізичними вправами, розвивали інтерес та свідоме творче ставлення до уроку фізичної культури.

Потреба в застосуванні гейміфікації виникла в силу необхідності модернізації застарілих мотиваційних схем, де заохочення і покарання вже не дають потрібного результату. Адже, навчання на основі ігор, особливо серйозних ігор, що наповнені змістом, швидко підхоплюються учнями й можуть з успіхом застосовуватися в освітньому процесі. Використання гри у сучасному освітньому просторі, через розповсюдження інформаційно-комунікаційних технологій та індивідуальних електронних приладів, стало масовим явищем і дало змогу розширити спектр доступних ігор для учнів.

Термін гейміфікація (ігрофікація, англ. *gemi-fication*) став частиною методичної термінології у освіті, саме через підвищений інтерес до ігор, що впроваджені у різних областях. Під ігрофікацією, розуміють використання ігрових елементів у неігровому контексті. Незважаючи на досить активне використання ігор у педагогічній практиці, сам термін ігрофікація доки не отримав розповсюдження. Науковці А. Безсмертний, А. Редькіна, Л. Вареніна

та ін., зазначають, що ігрофікація є одним із ефективних методів формування та підвищення мотивації, але у освітньому процесі даний метод використовується досить рідко, через відсутність систем, які об'єднують змагальний, ігровий та візуалізований підходи і активізують навчально-пізнавальну діяльність. В свою чергу, Вареніна Л. пропонує звернути увагу на можливість розвитку і розкриття творчих здібностей учнів через використання ігрових технологій. Практичний досвід використання вказаного підходу дозволяє значно підвищити ефективність освітнього процесу. Авторка вказує, що гра може виступати і засобом і формою самоконтролю у освітньому процесі. У педагогічному процесі елементами ігрофікації виступають різні ігрові стратегії, які підвищують інтерес учнів до процесу навчання, та є засобом формування стійкої мотивації [1].

Вище вказані науковці вважають, що гра визначається як певний процес, в якому беруть участь дві або кілька сторін, які конкурують між собою і переслідують певну мету. Використання сторонами тієї чи іншої стратегії може призвести до перемоги чи поразки. Гра – це такий вид діяльності, в якому відтворюються соціальні стосунки між людьми. У грі виділяють такі структурні елементи: сюжет, ролі, правила. Гравці розподіляють ролі та втілюють їх відповідно до сюжету, підкоряючись певним правилам.

Багато дослідників гри відзначають мобілізацію та активізацію можливостей особистості, реалізацію її творчого потенціалу, оскільки грі притаманні такі характеристики, як імпровізація, дух суперництва, емоційна складова та задоволення. Але значення ігрової технології неможливо обмежити та оцінити лише розважально-рекреативними можливостями.

На основі вивчених публікацій ми зазначаємо, що у сучасній системі освіти, яка впроваджує активізацію та інтенсифікацію навчального процесу, формування необхідних компетенцій, можна рекомендувати використання ігрових технологій при викладанні будь-яких предметів та дисциплін.

У зарубіжній та вітчизняній науці велика кількість праць присвячена вивченню ігор у рамках освітнього процесу. Серед сучасних вітчизняних дослідників, що описують використання ігрових елементів, особливу позицію займає А. Мазеліс. На думку вченого, основним принципом гейміфікації виступає забезпечення зворотного зв'язку від користувача та швидке освоєння всіх функціональних можливостей. До методів гейміфікації А. Мазеліс відносить створення легенди, що забезпечує ефект причетності користувачів до досягнення загальної мети. Автор виділяє такі суттєві риси, як механіка (використання елементів, властивих для ігрового процесу, наприклад, віртуальні нагороди, статуси, окуляри, віртуальні товари), естетика (загальне залучення в гру, що викликає емоційний відгук), соціальна взаємодія (різні техніки між користувацької взаємодії), динаміка (використання сценаріїв, які вимагають реакції та уваги користувача в реальному часі)

А. Безсмертний та А. Гаєнкова, дають визначення ігрового навчального комунікаційного середовища, під яким розуміється єдина високотехнологічна соціалізована та інформаційна освітня платформа, що створює умови для

мотивування та саморозвитку учнів і педагогів, які взаємодіють творчо в освітньому процесі.

Ігрове освітнє середовище, на думку дослідника, приваблює учнів низкою переваг:

- безперервно оновлюваними технічними засобами, за допомогою яких відбувається процес навчання; ігровими продуктами, у яких необхідно зробити практичне рішення задач; можливістю взаємодіяти з іншими користувачами платформи;
- персональним середовищем, створеної учнями – особистим кабінетом, особистими сервісами, мережевим портфоліо, виходом у мережеве співтовариство;
- можливістю індивідуалізованого навчання та розвитку, самостійним плануванням режиму та пошуком необхідного та достатнього;
- новим типом взаємовідносин в освітньому процесі, формально-неформальним, де відбувається пізнання через комунікацію і соціалізацію, самонавчання і можливість навчання у відриві від класичної класно-урочної системи [2].

Як зазначає Д. Півнев і Ч. Крук в ігровому освітньому середовищі інструментами залучення уваги учнів виступають почуття, емоції, цінності, самореалізація, інтеракція з освітнім співтовариством, а також можливість впливати на події в ігровому просторі. Формування внутрішньої мотивації до навчання починається з залучення в гру. У ігровій ситуації мотивація учнів спрямована на вирішення практичних завдань високого рівня складності, при самостійному виборі інструментарію. Пошукова активність сприяє розвитку внутрішніх мотиваторів, таких як самооцінка, моральні принципи, інтереси та переконання[3].

Основною відмінністю використання ігрових платформ (комунікаційного освітнього середовища) від традиційних форм освіти є активна участь користувачів; знання тут не транслюються, а добуваються учнями самостійно. На початковому етапі роботи навчальний матеріал опрацьовується учнями самостійно (аналогічно навчанню в традиційному освітньому середовищі), потім їм пропонується вирішити практичні завдання у віртуальній грі [3].

І. Бахметьева зазначає, що однією з найважливіших характеристик гейміфікації – є ігровий дизайн, під яким розуміють візуалізацію змісту в ігровому стилі. Будь-який дизайн завжди має на меті урізноманітнити навчальний матеріал зробити його доступним і зрозумілим та спрямованим на учнів. Процес гейміфікації передбачає впровадження в освітній процес елементів комп'ютерних ігор і соціальних мереж, що дозволить створити більш зручне для учнів середовище і підвищити мотивацію. Головна особливість гри полягає в здібності захопити гравця на довгий час, утримувати його увагу. Дана якість приваблює розробників комп'ютерних ігор і є психологічної базою як для традиційних педагогічних ігор та і для ігрофікації.

Як передбачає С. Нікітін ігрофікація незабаром займе лідируючі позиції серед додаткових освітніх технологій. Автор пропонує ряд способів гейміфікації навчання, перерахуємо їх:

1. Створення ігрових моментів, що підтримують мету навчання. Це дозволяє розвивати мислення та кмітливість.

2. Використання нагород у освітньому процесі. Отримання заохочення за виконання завдання сприяє максимальному прояву здібностей школярів.

3. Матеріалізація ідей. Роблячи ідеї відчутними і зрозумілими, педагог спрощує засвоєння матеріалу учнями.

4. Поділ курсу за рівнями складності. Кожен рівень передбачає подолання перешкод і протистояння при постійному наростанні складності змісту.

5. Перевага практики над теорією. У гейміфікованому навчанні учні повинні оперувати знаннями, застосовувати їх, а не лише мати теоретичну сторону.

6. Заохочення самостійності. Використання ігрофікації в навчанні дозволяє учням виявляти більше самостійності і вчитися на власному досвіді.

7. Включення рольових ігор у процес навчання. У рольовій грі учень діє від імені свого персонажа, використовуючи знання і навички для вирішення завдань у незвичайній ситуації.

8. Створення ситуації суперництва. Гейміфікація навчання передбачає суперництво та протистояння учнів у процесі досягнення цілей. Результати діяльності можуть відображатися у турнірній таблиці.

9. Створення ситуативності в освітньому процесі. Ситуативне навчання використовується у навчальних симуляціях, де учні вивчають систему, граючи з її моделлю [2].

Досвід застосування віртуальних ігор показує, що бажання вчитися в учнів значно зростає. За відсутності мотивації навчання нічого очікувати ефективним, підвищення мотивації необхідно орієнтуватися вирішення практичних завдань і отримання видимих результатів (І.Бахметьєва).

Отже, як зазначають Л. Жиділова та К. Ляшенко, впровадження гейміфікації допомагає вчителю мотивувати дітей і залучати їх до освітнього процесу, дозволяє дітям вчитися в інтерактивному середовищі, в якому вони можуть тренуватися, робити помилки і виправляти їх тощо. Тобто ігрофікація – це активний стиль навчання, від якого неможливо втомитися.

На сьогоднішній день педагоги спільно з дизайнерами комп'ютерних ігор розробляють візуалізовані моделі навчання та модульні навчальні програми на базі віртуальних ігор. Ігрові модулі грають роль систематизованого способу освоєння навчального матеріалу, який дозволяє отримати практичні знання учням у різних предметних областях (М. Ермолаєва). Ситуаційні моделі застосовуються в іграх, в яких навчання засноване на прикладі підходу case-study з використанням можливостей комп'ютерних ігор (створення діалогів, візуалізація героїв, довкілля) (М. Безсмертний М. Гаєнкова)[4].

Окрім того, згідно до оновленого Державного стандарту базової середньої освіти здобувач освіти має володіти ключовими компетентностями, до яких

належить і компетентність щодо, здорового способу життя яка реалізується через уроки фізичної культури та позаурочні форми фізичного виховання, що передбачає уміння свідомо ставитися до власного здоров'я та здоров'я інших; організувати гру чи інший вид рухової діяльності, спілкуватися в різних ситуаціях фізкультурно-спортивної діяльності.

Тому актуальним питанням сьогодення є використання гейміфікації на уроках фізичної культури та в позаурочний час, що сприятиме краще організувати активне освітнє середовище, забезпечити різні форми інтегрованого навчання, здійснювати моніторинг розвитку учнів різного віку згідно до Концепції Нової української школи та оновленого Державного стандарту базової середньої освіти, методикам компетентнісного навчання. Отже, використання у навчально-виховному процесі фізичної культури квестів та інших ігрових технологій стимулюватиме інтерес учнів, сприятиме використанню знань засвоєних раніше, а ігрові елементи будуть викликати позитивні емоції щодо вивчення нових фізичних вправ та формуватимуть стійку мотивацію та стимулюватимуть учнів наповнення власного життя активними вправами та руховими діями.

Перспективу подальших досліджень ми вбачаємо у формуванні готовності майбутніх учителів фізичної культури до впровадження гейміфікації у навчальний процес фізичної культури.

#### **Список використаних джерел:**

- 1.Томілова О.В. Досвід застосування концепції Гейміфікація для підвищення ефективності навчальних занять. [Електронний ресурс]:URL: <http://dgng.pstu.ru/conf2015/papers/94/>
- 2.Никитин С. И. Геймификация, игрофикация, играизация в образовательном процессе // Молодой ученый, 2016. - №9. - С. 1159-1162.
- 3.Пивнев Д.И. Роль игрофикации в образовании: опыт создания игрового модуля// Гуманитарная информатика, 2017. - №12.- С.43-46.
- 4.Ільченко О. В. Використання web-квестів у навчально-виховному процесі – [Електронний ресурс]/О. В. Ільченко. – Режим доступу: [http://osvita.ua/school/lessons\\_summary/edu\\_technology/30113/](http://osvita.ua/school/lessons_summary/edu_technology/30113/).

***ПРОСЕНЮК Анжела Іванівна,  
РУДЕНКО Юлія Анатоліївна***

### **РОЗВИТОК КУЛЬТУРНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ ДОШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ ЗАСОБАМИ ІНТЕРАКТИВНОГО НАВЧАННЯ В ПРОЦЕСІ ВИКЛАДАННЯ ФАХОВИХ МЕТОДИК**

У реформуванні сучасної освіти зростає необхідність використання педагогічних ідей, спрямованих на посилення конструктивної ролі вихователя – фахівця, який забезпечує освітні потреби дітей вже на початковій ланці системи освіти. Спонукає також до перегляду ролі й місця вихователя у переліку