

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
НАЦІОНАЛЬНА АКАДЕМІЯ ПЕДАГОГІЧНИХ НАУК УКРАЇНИ  
ІНСТИТУТ ПРОБЛЕМ ВИХОВАННЯ НАПН УКРАЇНИ  
РІВНЕНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ГУМАНІТАРНИЙ УНІВЕРСИТЕТ  
ОСВІТНЬО-РЕСУРСНИЙ ЦЕНТР РДГУ  
КАФЕДРА ПЕДАГОГІКИ ПОЧАТКОВОЇ, ІНКЛЮЗИВНОЇ ТА ВИЩОЇ ОСВІТИ

# ПРОФЕСІЙНИЙ РОЗВИТОК ПЕДАГОГА

МАТЕРІАЛИ  
ВСЕУКРАЇНСЬКОЇ НАУКОВО-ПРАКТИЧНОЇ КОНФЕРЕНЦІЇ  
«ОСВІТА І ВИХОВАННЯ  
В ІНФОРМАЦІЙНОМУ СУСПІЛЬСТВІ  
В УМОВАХ ВОЄННОГО ТА ПОВОЄННОГО СТАНУ»



27-28 КВІТНЯ 2023 РОКУ  
РІВНЕ

Рекомендовано до друку  
вченою радою Інституту проблем виховання НАПН України  
(протокол № 4 від 27 квітня 2023 р.),  
вченою радою Рівненського державного гуманітарного університету  
(протокол № 4 від 27 квітня 2023 р.)

**Рецензенти:**

**Безкорвайна О.В.**, доктор педагогічних наук, професор, завідувач кафедри міжкультурної комунікації, теорії та історії зарубіжної літератури Рівненського державного гуманітарного університету.

**Садова І.І.**, доктор педагогічних наук, доцент, професор кафедри педагогіки і методики початкової освіти Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка.

**Професійний розвиток педагога:** збірник матеріалів Всеукраїнської науково-практичної конференції «Освіта і виховання в інформаційному суспільстві в умовах воєнного та повоєнного стану», м. Рівне, 27-28 квітня 2023 р. Рівне: Рівненський державний гуманітарний університет, 2023. 208 с.

У збірнику представлено наукові матеріали, що включені до програми Всеукраїнської науково-практичної конференції «Освіта і виховання в інформаційному суспільстві в умовах воєнного та повоєнного стану».

У виданні висвітлюються актуальні проблеми розвитку освіти України, формування національної солідарності в учнівської та студентської молоді, організації інклюзивного навчання в закладах освіти, підготовки майбутніх учителів початкових класів до роботи в Новій українській школі та педагогів в умовах інформаційних впливів і воєнного стану.

Збірник рекомендований для науковців, викладачів, аспірантів, здобувачів вищої освіти і всіх тих, хто цікавиться питаннями історії та сьогодення системи освіти.

***Відповідальність за автентичність цитат, правильність фактів і посилань, достовірність матеріалів та грамотність несуть автори публікацій.***

***Думки авторів можуть не збігатися з позицією редколегії.***

© Кафедра педагогіки початкової,  
інклюзивної та вищої освіти  
Рівненського державного гуманітарного  
університету, 2023.

Укладання.

© Автори статей, 2023

популярності у сучасному світі, а також значній популярності серед молоді, соцмережі є однією із пріоритетних платформ для проведення різноманітних виховних заходів для старшокласників.

Список використаних джерел:

1. Гнатюк Р. Соціальні мережі: співвідношення позитиву і негативу. *Науковий огляд*. Вип. № 2, 18-25 січня 2019. С. 84–87.

2. Застосування електронних соціальних мереж як інструментів формування інформаційно-освітнього середовища навчання старшокласників: методичні рекомендації / О. Ю. Буров, О. О. Гриб'юк, Н. П. Дементієвська, О. В. Слободяник, П. С. Ухань, В. М. Барладим, В. В. Коваленко, Н. В. Яськова; за ред. О. П. Пінчук; Ін-т інформ. технологій і засобів навчання НАПН України. Київ: Педагогічна думка 2018. – с.: 31 іл.

3. Лучинкіна А. І. Аналіз мотиваційної складової інтернет-соціалізації. *Практична психологія та соціальна робота*. 2014. № 9. С. 1–4.

## **ПОНЯТТЯ ГЕЙМІФІКАЦІЇ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ**

**Третяк Оксана Миколаївна,**

кандидат педагогічних наук, доцент кафедри педагогіки початкової, інклюзивної та вищої освіти,

**Клімцова Ірина Іванівна,**

здобувач ступеня вищої освіти «магістр»,  
Рівненський державний гуманітарний університет

На сучасному етапі розвитку освіти в Україні гостро постає питання якості освіти, практичної зорієнтованості її змісту. Учні втрачають інтерес до навчання, знижується мотивація та ініціатива, а як наслідок – і успішність школярів. Нові виклики, які стоять перед суспільством, змушують впроваджувати інноваційні форми, методи і засоби навчання в освітній процес початкової школи.

В умовах воєнного стану та з метою вирішення вищезазначених проблем, реалізація освітнього процесу має бути найбільшою мірою спрямована на активізацію навчальної та пізнавальної діяльності здобувачів освіти. Вважаємо за необхідне звернутися до гейміфікації як інноваційної технології, спрямованої на формування softskills («м'яких» навичок) учнів початкової школи.

Гейміфікація набуває неабиякої актуальності і перетворилася на один із сучасних трендів освіти. Гейміфікація освітнього процесу має на меті залучення уваги здобувачів освіти, підвищення їх зацікавленості у вирішенні освітніх завдань і подальше застосування отриманих знань; створення комфортних умов навчання, за яких кожен здобувач відчує свій власний успіх [5].

Термін «гейміфікація» вперше застосовано у 2002 році розробником відеоігор Н. Плелінгом. Проте особливої актуальності гейміфікація набула в 2010 р., коли ігрові елементи були інтегровані в освітній процес. Нині зростаюча популярність гейміфікації в освіті пов'язана з усвідомленням її потенціалу у стимулюванні мотивації до навчання, позитивного впливу на зміну поведінки, формування дружньої конкуренції та співпраці в різних контекстах, таких як розвиток комунікативної компетентності, уміння працювати в колективі, формування соціальної лояльності тощо [1].

Гейміфікація (ігрофікація, геймізація) – це використання ігрових практик і механізмів у неігровому контексті для вирішення поставлених завдань [4, с. 5].

У дослідженнях С. Кравченко [1], проаналізовано семантику поняття «гейміфікація» на основі зарубіжних публікацій. Відтак, зарубіжні дослідники трактують поняття гейміфікації як:

- використання ігрових елементів та ігрових методик у неігровому контексті (К. Вербах);
- використання принципів ігрової методики, естетики і мислення з метою залучення суб'єктів освіти до навчального процесу, підвищення мотивації, активізації навчання (К. Капп);

- використання ігрової технології у поєднанні з набутим традиційним досвідом із метою цифровізації навчання через мотивацію людей для досягнення своїх цілей (фахівці корпорації Гартнер);
- розвиваючий підхід для підвищення мотивації та залучення учнів шляхом включення елементів ігрового дизайну в освітнє середовище (Х. Дічев і Д. Дічева).

За переконанням Г. Скасків [3], гейміфікація – це процес використання ігрового мислення та динаміки самої гри для залучення здобувачів освіти до вирішення проблем, реальних чи віртуальних, попередньо трансформованих у гру. За таких умов кожен ігровий елемент розглядають як інтегровану структурну одиницю конкретної життєвої ситуації, що мотивує учасника до певної поведінки у створених для вирішення поставленої проблеми умовах.

Науковці С. Переяславська та О. Смагіна [2], узагальнюючи визначення «гейміфікації», розглядають її як інтеграцію елементів гри та ігрового мислення в діяльності, відмінній від гри. Гейміфікація в освіті, на думку авторів – це процес поширення гри на різні сфери освіти, який дозволяє розглядати гру і як метод навчання і виховання, і як форму виховної роботи, і як засіб організації цілісного освітнього процесу.

Часто поняття «гейміфікація» ототожнюється з цифровізацією, проте можна використовувати гейміфікацію без цифрових додатків, наприклад, через застосування таких елементів гейміфікації як шкала додаткових балів, заохочення, таблиця лідерів тощо. Такі елементи мотивують учнів до активного залучення в освітній процес і роблять складні завдання більш «приємними», перетворюють монотонність на захоплюючий квест, а також допомагають сформувати лідерські якості через здорову конкурентність [1].

Ознаки гейміфікації освітнього процесу: підвищена активізація гравців; багатofункціональність; додаткова мотивація; проста передача та засвоєння інформації; проста і цікава форма.

Отже, актуальність гейміфікації викликана тим, що гра мотивує здобувачів виконувати певні завдання впродовж тривалого часу; підвищує розвиток пізнавальної активності і самостійності; розкриває потенційні можливості і здібності школярів; створює комфортні умови навчання та урізноманітнює навчальну діяльність.

#### Список використаних джерел:

1. Кравченко С.М. Гейміфікація: до аналізу семантики поняття. *Львівський науковий форум*. V Міжнародна науково-практична конференція «Теоретичні та практичні аспекти розвитку науки та освіти». С. 13–14. URL: [https://lib.iitta.gov.ua/730698/2/%D0%93%D0%B5%D0%B9%D0%BC%D1%96%D1%84%D1%96%D0%BA%D0%B0%D1%86%D1%96%D1%8F\\_%D0%B4%D0%BE%20%D0%B0%D0%BD%D0%B0%D0%BB%D1%96%D0%B7%D1%83%20%D1%81%D0%B5%D0%BC%D0%B0%D0%BD%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B8%20%D0%BF%D0%BE%D0%BD%D1%8F%D1%82%D1%82%D1%8F.pdf](https://lib.iitta.gov.ua/730698/2/%D0%93%D0%B5%D0%B9%D0%BC%D1%96%D1%84%D1%96%D0%BA%D0%B0%D1%86%D1%96%D1%8F_%D0%B4%D0%BE%20%D0%B0%D0%BD%D0%B0%D0%BB%D1%96%D0%B7%D1%83%20%D1%81%D0%B5%D0%BC%D0%B0%D0%BD%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B8%20%D0%BF%D0%BE%D0%BD%D1%8F%D1%82%D1%82%D1%8F.pdf)
2. Переяславська С.О., Смагіна О.О. Гейміфікація як сучасний напрям вітчизняної освіти. URL: <https://openedu.kubg.edu.ua/journal/index.php/openedu/article/view/230>
3. Скасків Г.М. Впровадження технологій гейміфікації в освітній процес ЗВО. *Науковий часопис НПУ імені М.П.Драгоманова. Серія 5. Педагогічні науки: реалії та перспективи*. Вип. 83, 2021. С. 156–161.
4. Харченко Н. Квести для управлінців. Київ: видавнича група «Шкільний світ», 2017. 180 с.
5. Шабатура Т. Креативні методи навчання: гейміфікація освітнього процесу. URL: <https://osau.edu.ua/wp-content/uploads/2022/07/Gejmifikatsiya-v-osvitnomu-protsesi.pdf>

<b><i>Сойчук Руслана Леонідівна</i></b>	ФОРМУВАННЯ НАЦІОНАЛЬНОЇ СОЛІДАРНОСТІ СТУДЕНТСЬКОЇ МОЛОДІ В УМОВАХ ВОЄННОГО ТА ПОВОЄННОГО СТАНУ _____	147
<b><i>Стаханова Євгенія Олександрівна</i></b>	НАВЧАННЯ У НАДЗВИЧАЙНИХ УМОВАХ: ЯК НЕ ЗАГАСИТИ ІНТЕРЕС МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ ДО ЧИТАННЯ _____	152
<b><i>Стельмашук Жанна Григорівна</i></b>	ФОРМУВАННЯ ЕМОЦІЙНОЇ СТІЙКОСТІ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ ПОЧАТКОВИХ КЛАСІВ В УМОВАХ ВІЙНИ В УКРАЇНІ _____	154
<b><i>Таджибаєва Ганна Русланівна</i></b>	НАУКОВІ ДОСЛІДЖЕННЯ ПРОБЛЕМИ ФОРМУВАННЯ ДОСЛІДНИЦЬКИХ УМІНЬ ДІТЕЙ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ _____	157
<b><i>Теслюк Юлія Олександрівна</i></b>	ОСОБЛИВОСТІ РОЗВИТКУ ОБРАЗНОГО МИСЛЕННЯ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ _____	160
<b><i>Ткач Олена Олександрівна</i></b>	СУТНІСТЬ ІНКЛЮЗИВНОЇ ОСВІТИ _____	162
<b><i>Трейтяк Дмитро Вячеславович</i></b>	ЗНАЧЕННЯ СОЦІАЛЬНИХ МЕРЕЖ У ПРОЦЕСІ ФОРМУВАННЯ НАЦІОНАЛЬНОЇ СОЛІДАРНОСТІ У СТАРШОКЛАСНИКІВ _____	166
<b><i>Третьак Оксана Миколаївна, Клімцова Ірина Іванівна</i></b>	ПОНЯТТЯ ГЕЙМІФІКАЦІЇ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ _____	168
<b><i>Фурманець Людмила Василівна</i></b>	ОРГАНІЗАЦІЯ ІНКЛЮЗИВНОГО НАВЧАННЯ УЧНІВ З ОСОБЛИВИМИ ПОТРЕБАМИ В ЗАГАЛЬНООСВІТНІЙ ШКОЛІ _____	172
<b><i>Цюпак Ірина Миколаївна</i></b>	ПІДГОТОВКА МАЙБУТНІХ ВИХОВАТЕЛІВ ДО ЗДІЙСНЕННЯ НАУКОВИХ ДОСЛІДЖЕНЬ З ВИРІШЕННЯ АКТУАЛЬНИХ ПРОБЛЕМ ДОШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ _____	175
<b><i>Шворак Наталія Миколаївна</i></b>	ПЕДАГОГІЧНІ УМОВИ ОРГАНІЗАЦІЇ КОМАНДНОЇ РОБОТИ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ У НОВІЙ УКРАЇНСЬКІЙ ШКОЛІ _____	178
<b><i>Шевченко Марина Олегівна</i></b>	ЄВРОІНТЕГРАЦІЯ ЯК СТРАТЕГІЯ РОЗВИТКУ ВИЩОЇ ОСВІТИ УКРАЇНИ _____	181

<i>Shkabarina Marharyta Andriivna, Marchuk Oksana Oleksandrivna, Melnychuk Liliia Borysivna</i>	THE IMPLEMENTATION OF THE PARTNERSHIP PEDAGOGY AS A WAY TO THE PROFESSIONAL DEVELOPMENT OF TEACHERS	184
<i>Яковець Алла Василівна</i>	STEM-ТЕХНОЛОГІЇ ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ ТЕХНОЛОГІЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ УЧНІВ ПОЧАТКОВИХ КЛАСІВ	186
<i>Яковишина Тетяна В'ячеславівна</i>	УДОСКОНАЛЕННЯ ОСВІТНЬОГО СЕРЕДОВИЩА У СИСТЕМІ ФОРМУВАННЯ ПРОФЕСІОНАЛІЗМУ МАЙБУТНЬОГО ПЕДАГОГА	189
<i>Яремівич Марія Андріївна</i>	ГРОМАДЯНСЬКІСТЬ, ЇЇ РОЛЬ ТА ВАЖЛИВІСТЬ У КОНТЕКСТІ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ ПОЧАТКОВИХ КЛАСІВ НУШ В УМОВАХ ІНФОРМАТИЗАЦІЇ СУСПІЛЬСТВА	194
<i>Яремчук Наталія Ярославівна</i>	ПРОФЕСІЙНА ДИСТАНЦІЙНА ПІДГОТОВКА ВЧИТЕЛЯ ПОЧАТКОВИХ КЛАСІВ: ВИКЛИК СЬОГОДЕННЯ	197



**НАУКОВЕ ВИДАННЯ**

**ПРОФЕСІЙНИЙ РОЗВИТОК ПЕДАГОГА**

**МАТЕРІАЛИ**

**ВСЕУКРАЇНСЬКОЇ НАУКОВО-ПРАКТИЧНОЇ КОНФЕРЕНЦІЇ**

**«ОСВІТА І ВИХОВАННЯ В ІНФОРМАЦІЙНОМУ СУСПІЛЬСТВІ  
В УМОВАХ ВОЄННОГО ТА ПОВОЄННОГО СТАНУ»**

**27-28 КВІТНЯ 2023 РОКУ**

**ВІДПОВІДАЛЬНИЙ ЗА ВИПУСК: ПРОФ. Р.Л.СОЙЧУК**

**КОМП'ЮТЕРНА ВЕРСТКА ТА ДИЗАЙН: Л.М.СОЛОВЕЙ**

**ВИДРУКОВАНО:**

**КАФЕДРА ПЕДАГОГІКИ ПОЧАТКОВОЇ, ІНКЛЮЗИВНОЇ ТА ВИЩОЇ ОСВІТИ**

**РДГУ**

**ВУЛ. ПЛАСТОВА, 31, КАБ. 02, М. РІВНЕ, 33000**

**НАКЛАД: 100 ПРИМІРНИКІВ.**

**ПІДПИСАНО ДО ДРУКУ 27.04.2023 Р.**

**ДРУК ОФСЕТНИЙ.**

**УСІ МАТЕРІАЛИ І ДОПОВІДІ КОНФЕРЕНЦІЇ ДРУКУЮТЬСЯ В АВТОРСЬКІЙ РЕДАКЦІЇ.**

