



EUROPEAN CONFERENCE

Conference Proceedings



XIV International Science Conference
«People and the world: global problems of
human development»

December 18-20, 2023
Prague, Czech Republic

PEOPLE AND THE WORLD: GLOBAL PROBLEMS OF HUMAN DEVELOPMENT

Abstracts of XIV International Scientific and Practical Conference

Prague, Czech Republic

(December 18-20, 2023)

UDC 01.1

ISBN – 9-789-40370-718-1

The XIV International Scientific and Practical Conference "People and the world: global problems of human development", December 18-20, 2023, Prague, Czech Republic. 407 p.

Text Copyright © 2023 by the European Conference (<https://eu-conf.com/>).

Illustrations © 2023 by the European Conference.

Cover design: European Conference (<https://eu-conf.com/>).

© Cover art: European Conference (<https://eu-conf.com/>).

© All rights reserved.

No part of this publication may be reproduced, distributed, or transmitted, in any form or by any means, or stored in a data base or retrieval system, without the prior written permission of the publisher. The content and reliability of the articles are the responsibility of the authors. When using and borrowing materials reference to the publication is required. Collection of scientific articles published is the scientific and practical publication, which contains scientific articles of students, graduate students, Candidates and Doctors of Sciences, research workers and practitioners from Europe, Ukraine and from neighboring countries and beyond. The articles contain the study, reflecting the processes and changes in the structure of modern science. The collection of scientific articles is for students, postgraduate students, doctoral candidates, teachers, researchers, practitioners and people interested in the trends of modern science development.

The recommended citation for this publication is: Ibrahimli M.S. Problems of an innovative approach at enterprises in modern conditions. Abstracts of XIV International Scientific and Practical Conference. Prague, Czech Republic. Pp. 44-45.

URL: <https://eu-conf.com/ua/events/people-and-the-world-global-problems-of-human-development/>

47.	Маєв А.П., Петров І.Л. ШЛЯХИ ПІДВИЩЕННЯ КОНКУРЕНТОСПРОМОЖНОСТІ УКРАЇНСЬКИХ ЗВО В КОНТЕКСТІ СУЧАСНИХ ВИКЛИКІВ	215
48.	Мірошник І.В., Скар Н.О. ЗМІСТ ПОНЯТТЯ ЗВ'ЯЗНОГО МОВЛЕННЯ ТА ОСОБЛИВОСТІ ЙОГО РОЗВИТКУ В УЧНІВ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ	219
49.	Носовець Н.М., Горелько Д.М. РОЗВИТОК МЕДІАГРАМОТНОСТІ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ ТЕХНОЛОГІЙ	225
50.	Куртова О., Усс В. ЕФЕКТИВНІСТЬ ТРЕНУВАЛЬНОЇ ТА ЗМАГАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ В АСПЕКТІ ПСИХОЛОГІЧНИХ ОСОБЛИВОСТЕЙ СПОРТСМЕНІВ	228
51.	Пижук Ю.В. РОЛЬ МЕДИЧНОЇ СЕСТРИ В ПРОФІЛАКТИЦІ ЗАХВОРЮВАНЬ	231
52.	Саміленко О.М. РОЗВИТОК СИСТЕМНОГО МИСЛЕННЯ В МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ	236
53.	Романенко С., Коломейчук В. РІВНЬ СПЕЦІАЛЬНОЇ ФІЗИЧНОЇ ПІДГОТОВЛЕНOSTІ ФУТБОЛІСТІВ ЯК ЧИННИК ЕФЕКТИВНОЇ ЗМАГАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ	240
54.	Синенко О.А., Єфименко Н.Р., Коростиленко Л.П. БЕЗПЕРЕРВНИЙ ПРОФЕСІЙНИЙ РОЗВИТОК ПЕДАГОГІЧНИХ ПРАЦІВНИКІВ МЕДИЧНИХ ФАХОВИХ КОЛЕДЖІВ: НОВІ ВИКЛИКИ ТА МОЖЛИВОСТІ В УМОВАХ ЦИФРОВІЗАЦІЇ ОСВІТИ	244
55.	Стукалова Т.Г. ІНФОРМАЦІЙНА КОМПЕТЕНТНІСТЬ ПЕДАГОГА ЯК НЕОБХІДНА ВИМОГА СУЧАСНОГО СУСПІЛЬСТВА	248
56.	Третяк О.М., Клімцова І.І. ПЕДАГОГІЧНІ УМОВИ ЕФЕКТИВНОЇ ГЕЙМІФІКАЦІЇ ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ	252

ПЕДАГОГІЧНІ УМОВИ ЕФЕКТИВНОЇ ГЕЙМІФІКАЦІЇ ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ

Третяк Оксана Миколаївна,
кандидат педагогічних наук, доцент кафедри педагогіки початкової,
інклюзивної та вищої освіти, доцент
Рівненський державний гуманітарний університет

Клімцова Ірина Іванівна,
здобувач ступеня вищої освіти «магістр»,
Рівненський державний гуманітарний університет;
асистент вчителя, Томашгородський ліцей № 2
Сарненського району Рівненської області

Питання якості освіти, практичної зорієнтованості її змісту набуває особливої актуальності. Здобувачі освіти втрачають інтерес до навчання, знижується їх мотивація та ініціатива, і як результат – успішність школярів. Нові виклики, які стоять перед суспільством, змушують впроваджувати інноваційні форми, методи і засоби навчання в освітній процес початкової школи.

У Державному стандарті початкової освіти зазначено, що метою початкової освіти є всебічний розвиток дитини, її талантів, здібностей, компетентностей та наскрізних умінь відповідно до вікових та індивідуальних психофізіологічних особливостей і потреб, формування цінностей, розвиток самостійності, творчості та допитливості [2].

В умовах Нової української школи та з метою вирішення вищезазначених проблем, реалізація освітнього процесу має бути найбільшою мірою спрямована на активізацію навчальної та пізнавальної діяльності здобувачів початкової освіти. В час інформаційних змін, коли дитина з народження має доступ до інформації, володіє навичками користування гаджетами, зацікавити учнів, стимулювати їх пізнавальну активність до навчання стало ще важче.

Вважаємо за необхідне звернутися до гейміфікації як інноваційної технології, спрямованої на формування практичних навичок здобувачів освіти початкової школи. 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.

Використання ігрових технік у процесі навчання здобувачів освіти досліджували у своїх працях Ш. Амонашвілі, Н. Бібік, М. Вашуленко, Г. Селевко, В. Беспалько, О. Пехота, Н. Матяш, Н. Ничкало, М. Савчин, С. Сисоєва та інші. Особливості гейміфікації в освітньому процесі є предметом дослідження О. Блудової, О. Ільїної, О. Карабін, С. Кравченка, Ю. Мальованого, С. Переяславської, Л. Сергєєвої, О. Смагіної, Г. Скасків тощо.

У вільній вікіпедії гейміфікація (ігровізація, геймізація, англ. gamification) розглядається як використання ігрових практик та механізмів у неігровому контексті для залучення кінцевих користувачів до розв'язання проблем [1].

У дослідженнях С. Переяславської та О. Смагіної подано узагальнене визначення «гейміфікації». Гейміфікація у їх розумінні – це інтеграція елементів гри та ігрового мислення у процесі діяльності, відмінній від гри. Гейміфікація в освіті, як зазначають автори, означає процес поширення гри на різноманітні сфери освіти, що дозволяє розглядати гру у трьох аспектах: як метод навчання та виховання; як форму виховної роботи та як засіб організації цілісного освітнього процесу [5].

На думку О. Карабіна, гейміфікація - це «процес використання ігрового мислення і динаміки ігор для залучення здобувачів початкової освіти до вирішення завдань, перетворення освітнього процесу на гру» [3]. На думку автора та його однодумців, гейміфікація у початковій школі означає впровадження ігор, ігрових технік та ігрових практик з освітньою метою.

Отже, під гейміфікацією освітнього процесу початкової школи ми розуміємо використання ігор та ігрових елементів (з використанням цифрових додатків чи без них) з метою реалізації освітніх цілей.

Однак, часто поняття «гейміфікація» ототожнюється з цифровізацією, проте гейміфікація можлива і без цифрових додатків, зокрема, через застосування таких її елементів як шкала додаткових балів, заохочення, таблиця лідерів тощо. Зазначені елементи гейміфікації мотивують здобувачів початкової освіти до активного залучення в освітній процес і роблять складні завдання більш «приємними», допомагають перетворити монотонність на захоплюючий квест та сформувані лідерські якості через здорову конкурентність [4].

Розвинене технологічне середовище створює оптимальні умови для побудови успішного освітнього середовища, в якому здобувачі початкової освіти будуть прагнути до нових знань, мають можливість в ігровій формі відпрацьовувати вміння і навички, будувати ефективну взаємодію тощо.

Структурні елементи гейміфікації представлено у вигляді піраміди за такими рівнями:

- компоненти гейміфікації (зовнішні атрибути: нагороди, значки, символи тощо);
- принципи роботи (змагання і взаємодія з учасниками гри, очікування перемоги, зворотний зв'язок);
- динаміка гри (прогрес гравця, стосунки між учасниками гри, емоції).

Особливою відмінністю гейміфікації в навчанні здобувачів початкової освіти є їх право на помилку, що дозволяє здобувачам почувати себе вільно, комфортно, не боятися осуду та покарання за помилки, зникає страх перед неправильними діями, а на зміну йому приходить ініціативність та впевненість, радість від успіху, вдовolenість своїми досягненнями і результатами. Здобувачі освіти самостійно обирають варіанти дій, що заохочує їх до пізнавальної активності та формує почуття відповідальності за власні вчинки [3; 6].

Гейміфікація в освітньому процесі здатна сформувати відчуття прогресу й почуття задоволення від витрачених зусиль та отриманого результату.

Ефективність використання гейміфікації в освітньому процесі початкової школи пояснюється тим, що вона:

- стимулює пізнавальну активність здобувачів початкової освіти;
- розвиває психічні процеси школярів (розумові навички, просторову уяву, пам'ять, реакцію);
- заохочує до роботи в інтерактивному середовищі;
- формує практичні вміння та навички роботи у групах із закріпленням навчального матеріалу;
- сприяє організації самостійної роботи учнів молодшого шкільного віку тощо [3].

До недоліків впровадження гейміфікації в освітній процес можна віднести:

- нерозуміння цілей і завдань навчання;
- невміння впроваджувати ігрові механіки;
- недостатня комунікація під час освітнього процесу;
- вдосконалення підготовки вчителів початкових класів з використання інформаційних технологій та засобів;
- наявність часових витрат, пов'язаних із розробкою та впровадженням ігрової діяльності [3].

Отже, цінність гри як провідного виду діяльності здобувачів початкової освіти полягає в тому, що вона допомагає учасникам перенести навчальну діяльність в ігрову ситуацію з метою засвоєння здобувачами освіти соціального досвіду. Гейміфікація захоплює та веде здобувачів початкової освіти в уявне інформаційне середовище, стимулює пізнавальну активність до вивчення навчального матеріалу.

Відтак, використання гейміфікації в освітньому процесі спрямоване на реалізацію ключових потреб кожного школяра; робить його захоплюючим і цікавим; змагання і винагорода за досягнення дозволяють учням не тільки підвищувати свій статус і отримати ще одну форму саморозкриття, а й отримати стимул до прояву наполегливості, розвитку творчих здібностей.

Гра як спосіб гейміфікації передбачає наявність здорової конкуренції, яка слугує мотивом до здійснення ефективної освітньої діяльності. Вона підсвідомо спонукає здобувача освіти на досягнення поставлених цілей.

Нами виокремлено такі педагогічні умови ефективного застосування гейміфікації в освітньому процесі початкової школи, а саме:

- відповідність використаних ігротехнік психологічним особливостям та віковим можливостям учнів початкової школи;
- врахування їхнього досвіду роботи з цифровими технологіями;
- використання різноманітних мультимедійних засобів, їх урізноманітнення;
- застосування ігрових прийомів, які стимулюють розвиток мотиваційної сфери і пізнавальної активності учнів;
- відповідність використаних ігор меті та завданням уроку;
- врахування темпу роботи кожного учня;

- чітке дотримання вимог щодо проведення уроку із застосуванням гейміфікації.

Для забезпечення ефективного освітнього процесу з використанням гейміфікації необхідно:

- уникати монотонності, враховувати зміну діяльності здобувачів освіти за її рівнями: упізнавання, відтворення, застосування;

- орієнтуватися на розвиток розумових здібностей школярів, тобто рівень спостережливості, асоціативності, порівняння, аналогії, виділення головного, узагальнення, уяви тощо;

- дати можливість успішно працювати на уроці із застосуванням ігрових технологій здобувачам різного рівня успішності;

- враховувати фактор пам'яті дитини (оперативної, короткочасної та довготривалої). Обмежено слід контролювати те, що введено тільки на рівні оперативної та короткочасної пам'яті.

Отже, виокремлені нами педагогічні умови ефективного застосування гейміфікації в освітньому процесі початкової школи є запорукою успіху в навчанні, комфортної атмосфери в учнівському колективі та позитивної міжособистісної взаємодії здобувачів початкової школи.

Гейміфікація реалізовувалася нами як за допомогою цифрових додатків так і без них під час освітнього процесу та виконуючи амостійну роботу вдома. Під час проведення уроків у початковій школі ми використовували гейміфікацію через освітні платформи, на яких самостійно розробляли ігрові завдання відповідно до теми і мети уроку; онлайн-платформи, тренажери, квести тощо. Зокрема:

- «Вчи.юа» - це міжнародна онлайн платформа, де учні початкової школи всієї України вивчають математику в інтерактивній формі;

- «Кроки до успіху» - електронний тренажер з математики «Вивчаю таблицю множення»;

- «Таблиця множення» - мобільний додаток, який у ігровій формі дозволяє вчити таблицю множення;

- «Дитячий тренажер грамотності» - це цікава навчальна гра у якій текстові, словникові та малюнкові тренажери спрямовані на підвищення рівня знань здобувачів початкової освіти з української граматики;

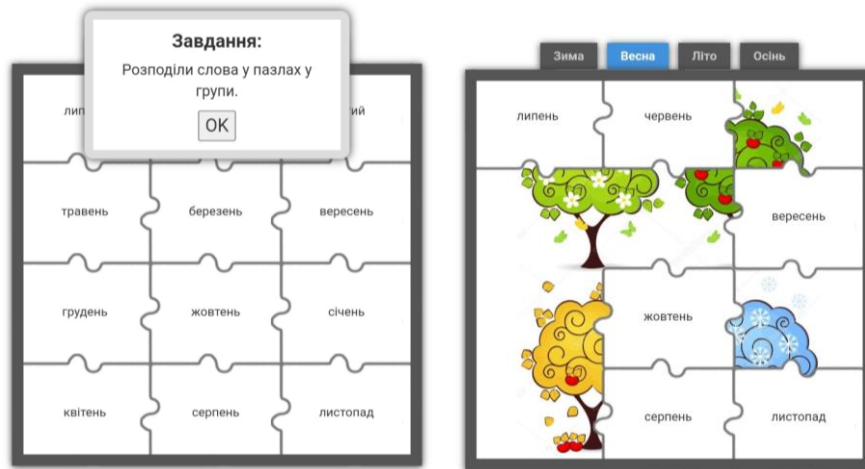
- «Аліса вивчає українську мову» - пізнавальна та цікава комп'ютерна програма для підвищення рівня знань з української мови. Разом з головною героїнею з відомої казки Л.Керрола Алісою здобувачам початкової освіти пропонують помандрувати у світ української мови, закріпити знання про текст, слова ввічливості, частини мови, перенос слів;

- Платформи Wordwall, Learningapps.org , Iddevelor , Kachoot тощо.

Наведемо приклади. Розробляючи ігри для освітнього процесу ми використовували платформу Learningapps.org.

Зокрема, на уроці Я досліджую світ на тему «Ознаки осені. Осінні місяці» під час актуалізації опорних знань пригадували місяці. Завдання: Розподілити слова у пазлах за групами. Наприклад: зима – грудень, січень, лютий. Якщо місяць

обрано неправильно, тобто не відповідає зазначеній порі року, програма зазначає, що наприклад, листопад не належить до категорії «весна». Якщо завдання виконано правильно, всі пазли відкрито!



На платформі Wordwall пропонували учням гру «Ненаголошені [е], [и] в корені слова на уроці української мови на тему «Орфограма. Дбір перевірених слів до слів з ненаголошеними голосними [е], [и] в корені слова». Гру можна проводити у різних формах.

- Відповідники. Учні потрібно перетягнути усі ключові слова до їх визначень.
- Знайди відповідність. Учні запропоновано ряд слів з ненаголошеними голосними. У бігучій стрічці вони бачать слово з наголошеним голосним, їм потрібно обрати слово, правопис якого можна перевірити поданим словом. Наприклад: дерева – дерево; веснонька – весна; гриб –гриби; крила – крило тощо.
- Вікторина. Запропоновано учням слово з наголошеним приголосним, їм потрібно обрати з поданих слів відповідне слово з ненаголошеним. Наприклад: веснонька – (озеро, широкий, весна, крило).

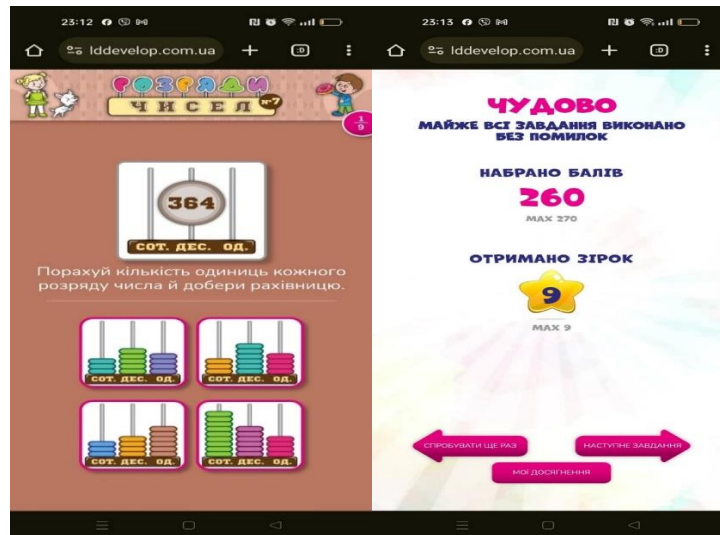


По завершенню гри вчитель отримує список переможців, де зазначена позиція учня, кількість балів і час, за який виконано завдання.

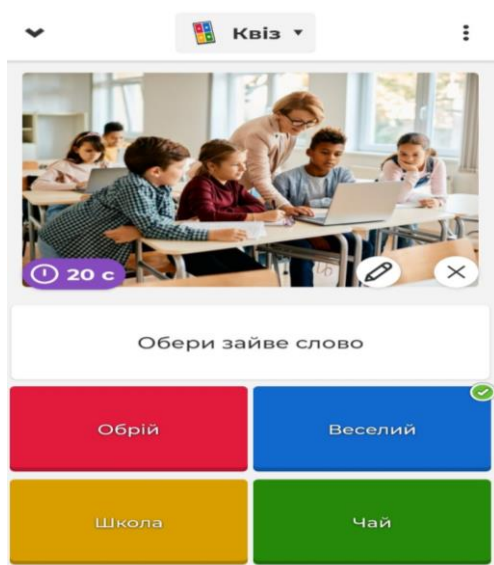
Використовували платформу Iddevelor. На уроці математики з теми «Розрядний склад числа. Складені задачі на знаходження різниці двох добутоків» проводили гру на тему «Розряди чисел: вивчаємо клас одиниць № 7». Це завдання спрямоване допомогти дитині засвоїти розряди чисел.

Учням запропоновано виконати завдання з підрахунку кількості кісточок на рахівниці і визначити розряд числа. Наприклад, число 237 – це 2 сотні, 3 десятки і 7 одиниць.

Виконавши всі запропоновані завдання, учень отримує свій результат.



Серед улюблених ігор здобувачів освіти – це гра Kahoot. Ігри Kahoot можна використовувати на будь-якому етапі уроку, залежно від поставленої мети, вона легка у використанні, займає небагато часу, допомагає вчителю перевірити рівень знань учнів. Варіанти відповідей можуть бути «так» або «ні»; обрати один або декілька із запропонованих варіантів тощо. Вчитель обирає час, відведений на кожне запитання. Азарту цій грі додає музичне оформлення, плин часу, показ лідерів і, як результат, п'єдестал з переможцями. Кожен хоче опинитися на вершині п'єдесталу, а для цього потрібні знання.



Ми демонструємо Кахут, що використовували на уроці української мови з метою перевірки знань учнів з тем «Частини мови», «Члени речення», «Змінювання іменників за числами».

Підсумовуючи, можемо відзначити, що елементи уроку з використанням гейміфікації сприяють удосконаленню сучасного уроку. Оскільки ігрові прийоми на уроці спрямовані як на кожного учня класу, так і на весь колектив цілому. Кожна така гра викликає в здобувачів початкової освіти власні почуття, захоплення і бажання отримати позитивний результат, відповісти на поставленні запитання, бути активним до всього, що відбувається в освітньому процесі.

Гейміфікація передбачає введення елементів гри не тільки у цифровому форматі, але й створення ситуації успіху, збирання фішок, нагородження, бонуси тощо.

Отже, використання гейміфікації в освітньому процесі позитивно впливає на особистість кожного здобувача початкової освіти, захоплює його до навчання, пробуджує інтерес, захоплює побаченим стимулює до власних перемог в освітньому процесі. Гейміфіковані уроки цікаві, емоційні, творчі, різнопланові. Гейміфікація дозволяє оживити освітній процес, а зокрема урок, поєднати його з тими видами діяльності, що реалізують потреби кожного школяра.

Список літератури:

1. Вікіпедія. URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%93%D0%B5%D0%B9%D0%BC%D1%96%D1%84%D1%96%D0%BA%D0%B0%D1%86%D1%96%D1%8F>
2. Державний стандарт початкової освіти, затверджений Постановою Кабінету Міністрів України «Про затвердження Державного стандарту початкової загальної освіти» від 22 лютого 2018 р.
3. Карабін О.Й. Гейміфікація в освітньому процесі як засіб розвитку молодших школярів. *Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах*. 2019. № 67. Т.1. С. 44-47.
4. 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
5. 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>.
6. Скасків Г.М. Впровадження технологій гейміфікації в освітній процес ЗВО. *Науковий часопис НПУ імені М.П.Драгоманова*. Серія 5. Педагогічні науки: реалії та перспективи. Випуск 83, 2021. С. 156-161.