

ISSN (PRINT) 2413-1865
ISSN (ONLINE) 2663-2772
DOI 10.32999/KSU2413-1865

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХЕРСОНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
(м. Івано-Франківськ)

ЗБІРНИК НАУКОВИХ ПРАЦЬ

ПЕДАГОГІЧНІ НАУКИ



COLLECTION OF RESEARCH PAPERS

«PEDAGOGICAL SCIENCES»

Випуск 107



Видавничий дім
«Гельветика»
2024

РЕДАКЦІЙНА КОЛЕГІЯ:

Головний редактор:

Пермінова Людмила Аркадійвна – кандидатка педагогічних наук, професорка, Херсонський державний університет, Україна

Заступники головного редактора:

Петухова Любов Євгенівна – докторка педагогічних наук, професорка, Херсонський державний університет, Україна;

Слюсаренко Ніна Віталіївна – докторка педагогічних наук, професорка, Херсонський державний університет, Україна

Відповідальний секретар:

Гончаренко Тетяна Леонідівна – кандидатка педагогічних наук, доцентка, Херсонський державний університет, Україна

Технічний секретар:

Блах Валерія Сергіївна – кандидатка педагогічних наук, доцентка, Херсонський державний університет, Україна

Члени редакційної колегії:

Андрієвський Борис Макійович – доктор педагогічних наук, професор, Херсонський державний університет, Україна;

Бондаренко Ольга Володимирівна – кандидат педагогічних наук, доцент, Криворізький державний педагогічний університет, Україна;

Вінник Максим Олександрович – кандидат педагогічних наук, доцент, Херсонський державний університет, Україна;

Воропай Наталія Анатоліївна – кандидатка педагогічних наук, доцентка, Херсонський державний університет, Україна;

Глухов Іван Геннадійович – кандидат педагогічних наук, доцент, Херсонський державний університет, Україна;

Гнедкова Ольга Олександрівна – кандидатка педагогічних наук, Херсонський державний університет, Україна;

Голінська Тетяна Миколаївна – кандидатка педагогічних наук, доцентка, Херсонський державний університет, Україна;

Зорочкіна Тетяна Сергіївна – докторка педагогічних наук, професорка, Черкаський національний університет імені Богдана Хмельницького, Україна;

Князян Маріанна Олексіївна – докторка педагогічних наук, професорка, Одеський національний університет імені І. І. Мечникова, Україна;

Коваль Людмила Вікторівна – докторка педагогічних наук, професорка, Бердянський державний педагогічний університет, Україна;

Ковшир Олена Вікторівна – докторка педагогічних наук, професорка, Криворізький державний педагогічний університет, Україна;

Молнар Тетяна Іванівна – докторка педагогічних наук, доцентка, Мукачівський державний університет, Україна;

Мухаммет Демірбілек – доктор наук, магістр наук, Столейман Демірель Університет, Туреччина;

Нагрибельна Інна Анатоліївна – докторка педагогічних наук, професорка, Херсонська державна морська академія, Україна;

Носко Юлія Миколаївна – докторка педагогічних наук, професорка, Національний університет «Чернігівський колегіум імені Тараса Григоровича Шевченка», Україна;

Омельчук Сергій Аркадійович – доктор педагогічних наук, професор, Херсонський державний університет, Україна;

Пахомова Олена Володимирівна – кандидатка педагогічних наук, доцентка, Дніпровський національний університет імені Олеся Гончара, Україна;

Саган Олена Валеріївна – кандидатка педагогічних наук, доцентка, Херсонський державний університет, Україна;

Співаковський Олександр Володимирович – доктор педагогічних наук, професор, Херсонський державний університет, Україна;

Суріна Ірина – докторка соціологічних наук, професорка, Поморська Академія, м. Слупськ, Польща;

Тесленко Валентин Вікторович – доктор педагогічних наук, професор, Національний технічний університет України «Київський політехнічний інститут імені Ігоря Сікорського», Україна;

Хоружа Людмила Леонідівна – докторка педагогічних наук, професорка, Київський університет імені Бориса Грінченка, Україна;

Чайка Володимир Мирославович – доктор педагогічних наук, професор, Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка, Україна;

Чичук Антоніна Петрівна – докторка педагогічних наук, професорка, Закарпатський угорський інститут імені Ференца Ракоці ІІ, Україна;

Шевцов Андрій Гаррієвич – доктор педагогічних наук, професор, член-кореспондент Національної академії педагогічних наук України, Національний педагогічний університет імені М.П. Драгоманова, Україна

Збірник наукових праць «Педагогічні науки» є фаховим виданням (категорія «Б») на підставі Наказу МОН України № 886 від 02.07.2020 року (додаток № 4) з педагогічних наук (011 – Освітні, педагогічні науки, 012 – Дошкільна освіта, 013 – Початкова освіта, 014 – Середня освіта (за предметними спеціальностями), 015 – Професійна освіта (за спеціалізаціями)).

Журнал включено до наукометричної бази даних Index Copernicus (Республіка Польща)

Затверджено відповідно до рішення вченої ради Херсонського державного університету (протокол від 26.08.2024 р. № 2)

Свідоцтво про державну реєстрацію
друкованого засобу масової інформації – серія КВ № 23957-13797ПР
від 26.04.2019 р. видане Міністерством юстиції України

Офіційний сайт видання: <https://ps.journal.kspu.edu>

© Херсонський державний університет, 2024
© Оформлення «Видавничий дім «Гельветика», 2024

**ЗМІСТ****СЕКЦІЯ 1****ТЕОРІЯ І ПРАКТИКА НАВЧАННЯ**

- Петухова Л. Є., Поспелова О. О. ШТУЧНИЙ ІНТЕЛЕКТ
ЯК ВАЖЛИВИЙ КОНЦЕПТ СУЧАСНОЇ ОСВІТИ..... 5
- Рибалко І. В. ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ПІДГОТОВКИ ФАХІВЦІВ
ПОЗАШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ ДО ОРГАНІЗАЦІЇ СОЦІОКУЛЬТУРНОЇ
ДІЯЛЬНОСТІ.....13
- Цюпак І. М. НАУКОВІ ДОСЛІДЖЕННЯ З ПРОБЛЕМИ ФОРМУВАННЯ
КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ ДИТИНИ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ
З ОСОБЛИВИМИ ОСВІТНИМИ ПОТРЕБАМИ.....19

СЕКЦІЯ 2. ТЕОРІЯ І ПРАКТИКА ВИХОВАННЯ

- Вашак О. О., Бурсова С. С. ПЕДАГОГІЧНЕ ЗНАЧЕННЯ ІГРОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ
У РОЗВИТКУ ДІТЕЙ РАНЬОГО ВІКУ.....26

СЕКЦІЯ 3. ТЕОРІЯ І МЕТОДИКА ПРОФЕСІЙНОЇ ОСВІТИ

- Бурак В. Г. ІНТЕГРАЦІЯ ЦИФРОВОЇ ГЕЙМІФІКАЦІЇ
В ПРОФЕСІЙНУ ПІДГОТОВКУ МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ
ГОТЕЛЬНО-РЕСТОРАННОЇ СПРАВИ.....33
- Кондратьєва О. М. ФОРМУВАННЯ АНГЛОМОВНОЇ ГРАМАТИЧНОЇ
КОМПЕТЕНТНОСТІ МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ З ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ
В УМОВАХ ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАННЯ40
- Подольнчук С. В. ОСОБЛИВОСТІ ТЕХНІЧНОЇ ПІДГОТОВКИ
УЧИТЕЛІВ ТРУДОВОГО НАВЧАННЯ ТА ТЕХНОЛОГІЙ.....44
- Попов О. А. ВИКОРИСТАННЯ ПЕДАГОГІКИ ПРИГОД У ПРОЦЕСІ
ПРОФЕСІЙНОЇ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ СОЦІАЛЬНИХ
ПРАЦІВНИКІВ..... 50
- Саган О. В., Яковлева С. Д. ПІДГОТОВКА ПЕДАГОГІВ ДО РЕАЛІЗАЦІЇ
ГЕЙМІФІКАЦІЇ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ56
- Халло О. Є. ОРГАНІЗАЦІЙНО-ПЕДАГОГІЧНІ УМОВИ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ
ФАХІВЦІВ МЕДИЧНОЇ ГАЛУЗІ В УМОВАХ ІНФОРМАЦІЙНО-ОСВІТНЬОГО
СЕРЕДОВИЩА ЗАКЛАДІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ.....64

СЕКЦІЯ 4. СУЧАСНІ ПЕДАГОГІЧНІ ТЕХНОЛОГІЇ

- Бурцева О. Г. ВИКОРИСТАННЯ МЕДІАОСВІТНІХ ТЕХНОЛОГІЙ
ПРИ РОЗВ'ЯЗАННІ ТОТОЖНИХ ПЕРЕТВОРЕНЬ ВИРАЗІВ
У КУРСІ АЛГЕБРИ В ЗАКЛАДАХ ЗАГАЛЬНОЇ СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ.....69
- Зайцева В. В., Самойленко В. В. ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНИЙ ДОСВІД
У ДІЯЛЬНОСТІ ВЧИТЕЛЯ-СЛОВЕСНИКА.....76
- Процай Л. П., Гібалова Н. В., Макаренко Я. М. ОСОБЛИВОСТІ ДИЗАЙНУ
ЦИФРОВОГО ОСВІТНЬОГО КОНТЕНТУ ДЛЯ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ.....84



CONTENTS

SECTION 1. THEORY AND PRACTICE OF TEACHING

Petukhova L. Ye., Pospelova O. O. ARTIFICIAL INTELLIGENCE AS AN IMPORTANT CONCEPT OF MODERN EDUCATION.....	5
Rybalko I. V. THEORETICAL ASPECTS OF TRAINING SPECIALISTS OF EXTRACURRICULAR EDUCATION FOR THE ORGANIZATION OF SOCIO-CULTURAL ACTIVITIES.....	13
Tsiupak I. M. SCIENTIFIC RESEARCH ON THE PROBLEM OF DEVELOPING COMPETENCIES IN PRESCHOOL CHILDREN WITH SPECIAL EDUCATIONAL NEEDS.....	19

SECTION 2. THEORY AND PRACTICE OF UPBRINGING

Vashak O. O., Bursova S. S. PEDAGOGICAL IMPORTANCE OF PLAY ACTIVITIES IN THE DEVELOPMENT OF YOUNG CHILDREN.....	26
--	----

SECTION 3. THEORY AND METHODS OF PROFESSIONAL EDUCATION

Burak V. H. INTEGRATION OF DIGITAL GAMIFICATION IN PROFESSIONAL TRAINING OF FUTURE SPECIALISTS IN HOTEL AND RESTAURANT BUSINESS	33
Kondratieva O. M. FORMATION OF GRAMMATICAL COMPETENCE OF FUTURE IT-SPECIALISTS IN DISTANCE LEARNING.....	40
Podolyanchuk S. V. FEATURES OF TECHNICAL TRAINING OF LABOR EDUCATION AND TECHNOLOGY TEACHERS.....	44
Popov O. A. THE USE OF ADVENTURE EDUCATION IN THE PROFESSIONAL TRAINING OF FUTURE SOCIAL WORKERS	50
Sagan O. V., Yakovleva S. D. PREPARATION OF TEACHERS FOR THE IMPLEMENTATION OF GAMIFICATION IN THE EDUCATIONAL PROCESS.....	56
Khallo O. Ye. ORGANIZATIONAL AND PEDAGOGICAL CONDITIONS FOR THE TRAINING OF FUTURE SPECIALISTS IN THE MEDICAL FIELD IN THE CONDITIONS OF THE INFORMATIONAL AND EDUCATIONAL ENVIRONMENT OF HIGHER EDUCATION INSTITUTIONS	64

SECTION 4. MODERN PEDAGOGICAL TECHNOLOGIES

Burtseva O. G. THE USE OF MEDIA EDUCATIONAL TECHNOLOGIES IN SOLVING IDENTICAL TRANSFORMATIONS OF EXPRESSIONS IN THE ALGEBRA COURSE IN INSTITUTIONS OF GENERAL SECONDARY EDUCATION.....	69
Zaitseva V. V., Samoilenko V. V. INFORMATION AND COMMUNICATION EXPERIENCE IN THE ACTIVITIES OF A LANGUAGE TEACHER.....	76
Protsai L. P., Gibalova N. V., Makarenko Ya. M. FEATURES OF DESIGN OF DIGITAL EDUCATIONAL CONTENT ARE FOR JUNIOR SCHOOLCHILDREN.....	84



СЕКЦІЯ 1. ТЕОРІЯ І ПРАКТИКА НАВЧАННЯ

УДК 373.3.022.091.2:004.8

DOI <https://doi.org/10.32999/ksu2413-1865/2024-107-1>**ШТУЧНИЙ ІНТЕЛЕКТ ЯК ВАЖЛИВИЙ КОНЦЕПТ СУЧАСНОЇ ОСВІТИ**

Петухова Любов Євгенівна,
докторка педагогічних наук, професорка,
в.о. деканеси педагогічного факультету
Херсонський державний університет
Petuhova@ks.ks.ua
orcid.org/0000-0002-0751-6961

Поспелова Олександра Олексіївна,
фахівчиня редакційно-видавничого відділу
Херсонський державний університет
Oleksandra.Pospelova@university.ks.ua
orcid.org/0009-0007-6095-6425

Мета статті полягає в теоретичному аналізі значимості та практичному обґрунтуванні ролі трисуб'єктної дидактики у роботі вчителя початкових класів; висвітлені проблем та впливу штучного інтелекту на освітній процес молодших школярів.

Методи. Під час написання статті автори використовували наступні науково-педагогічні методи дослідження: метод аналізу методичної та педагогічної літератури; теоретичні (аналіз, індукція, систематизація, узагальнення, порівняння), емпіричні (опитування, бесіда, інтерв'ювання); методи статистичної обробки.

Результати. Підсумки проведеного опитування, яке здійснювалось серед вчителів початкових класів, доводять значимість побудови освітнього процесу початкової школи згідно концепції трисуб'єктної дидактики, а також актуальність та доцільність введення нового суб'єкта в освітню систему – штучного інтелекту. Це підтверджується високими результатами впливу цих технологій на якість знань та умінь учнів, підвищення мотивації та пізнавальної активності молодших школярів під час засвоєння освітніх компонентів.

Висновки. У ході дослідження, автори дійшли висновку, що в сучасних умовах, коли освітня система стикається з зовнішніми проблемами такими як: війна, обстріли, відключення світла, втрата змоги навчання в закладі освіти офлайн тощо, організація освітнього процесу має спиратись на концепцію трисуб'єктної дидактики, яка в свою чергу, дає змогу побудувати ефективний освітній простір для якісного засвоєння освітніх компонентів молодшими школярами завдяки інструментам ІКТ та ШІ; сприятиме розвитку у дітей навичок soft skills, підвищенню мотивації та стимулюванню їх до активної пізнавальної діяльності. Зі сторони вчителів, це дасть змогу автоматизувати більшість завдань, що дозволить приділяти більше персоналізованої уваги учням.

Ключові слова: трисуб'єктність, інформаційно-комунікаційні технології, штучний інтелект, освітні виклики.

ARTIFICIAL INTELLIGENCE AS AN IMPORTANT CONCEPT OF MODERN EDUCATION

Petukhova Liubov Yevhenivna,
Doctor of Pedagogical Sciences, Professor,
Dean of the Faculty of Pedagogy
Kherson State University
Petuhova@ks.ks.ua
orcid.org/0000-0002-0751-6961

Pospelova Oleksandra Oleksiivna,
Master's student of the Faculty of Pedagogy of the Faculty of Education
Kherson State University
Oleksandra.Pospelova@university.ks.ua
orcid.org/0009-0007-6095-6425



The purpose of the article is to theoretically analyze the significance and practical justification of the role of three-subject didactics in the work of primary school teachers; to highlight the problems and impact of artificial intelligence on the educational process of primary schoolchildren.

Methods. When writing the article, the authors used the following scientific and pedagogical research methods: method of analysis of methodological and pedagogical literature; theoretical (analysis, induction, systematization, generalization, comparison), empirical (survey, conversation, interviewing); methods of statistical processing.

Results. The results of the survey conducted among primary school teachers prove the importance of building the educational process of primary school in accordance with the concept of three-subject didactics, as well as the relevance and feasibility of introducing a new subject into the educational system – artificial intelligence. This is confirmed by the high results of the impact of these technologies on the quality of students' knowledge and skills, increasing the motivation and cognitive activity of junior schoolchildren in the process of learning educational components.

Conclusions. In the course of the study, the authors came to the conclusion that in modern conditions, when the educational system faces external problems such as war, shelling, power outages, loss of the ability to study in an educational institution offline, etc., the organization of the educational process should be based on the concept of three-subject didactics, which, in turn, allows building an effective educational space for the quality learning of educational components by younger students through ICT and AI tools; will help children develop soft skills, increase motivation and stimulate them to active cognitive activity. On the part of teachers, it will automate most of the tasks, allowing them to pay more personalized attention to students.

Key words: *tri-subjectivity, information and communication technologies, artificial intelligence, educational challenges.*

Вступ. Освітня система на сучасному етапі розвитку адаптується та трансформується до стрімких змін, що детермінують серйозні виклики для сучасного освітнього процесу.

Через наслідки пандемії та повномасштабного вторгнення РФ в Україну, більшість шкіл були вимушені змінити формат навчання в залежності від ситуації в регіоні, що призвело до проблеми організації ефективного та доступного для кожного освітнього середовища. Нейтралізатором цього виклику є інформаційно-комунікаційні технології (далі – ІКТ), які відіграють ключову роль в забезпеченні безперервності освітнього процесу. Новітньою революціонізуючою силою на рівні з інформаційно-комунікаційними технологіями виступає штучний інтелект (далі – ШІ), який вже продемонстрував ряд переваг для організації якісного та доступного освітнього середовища.

Мета статті – проаналізувати та обґрунтувати доцільність та актуальність побудови освітнього процесу на основі концепції три-суб'єктної дидактики; визначити роль впливу ШІ на молодших школярів.

Методологія та методи. У ході роботи над дослідженням, для упорядкування наукового матеріалу, аналізу та інтерпретації результатів отриманих у ході опитування було використано ряд методів, серед яких можна виділити: теоретичні – аналіз, індукція, метод аналізу методичної та педагогічної літератури; емпіричні – опитування, бесіда, інтерв'ювання; методи статистичної обробки.

Теоретичне обґрунтування проблеми. Важливу увагу у нашому дослідженні приділено реалізації освітнього процесу через концепцію три-суб'єктної дидактики, яка була прийнята в наукове середовище ще у 2009 році, і показала себе, як потужна наукова розробка.

Автором цієї концепції, є доктор педагогічних наук, професор Любов Євгенівна Петухова.

Сьогодні на педагогічному факультеті Херсонського державного університету викладається предмет «Трисуб'єктна дидактика» і працює лабораторія зі створення продуктів для користування в дистанційному форматі: Веб-мультимедіа енциклопедія «Історія педагогіки», веб-мультимедіа енциклопедія «Дари Фрідріха Фребеля», веб-мультимедіа енциклопедія з дисциплін природничого циклу. Наша робота носить методичний характер, адже проаналізовано можливості та переваги побудови освітнього процесу через концепцію трисуб'єктної дидактики в умовах міграційної кризи, де третім суб'єктом виступає штучний інтелект.

Вітчизняні науковці, серед яких Л. Петухова, О. Співаковський, Н. Воропай, В. Коткова, А. Бальоха та ін., досліджували питання трисуб'єктної дидактики. Однак, попри таку актуальність, існує недостатня кількість інформації, щодо можливостей впровадження концепції трисуб'єктної дидактики та технологій штучного інтелекту в початковій школі в умовах міграційної кризи.

Результати та дискусії. Успішне впровадження як штучного інтелекту, так й інформаційно-комунікаційних технологій вимагає комплексного підходу, який стосується технологічних та педагогічних аспектів, а також врахування наслідків зовнішніх впливів на початкову освіту. Як зазначають А. Бальоха та Л. Петухова: «сьогодення вимагає від учителя початкової школи мати не лише базові знання та навички роботи з комп'ютерними технологіями, а й вміння створювати дидактичні та методичні матеріали, ефективно використовувати інформаційні технології в освітньому



процесі початкової школи» (Петухова, Бальоха, 2016). Забезпечення доступу всіх учасників освітнього процесу до необхідних ресурсів, програм, пристроїв має вирішальне значення для створення рівноправного та справедливого освітнього середовища. Врахування наслідків та впливів зовнішніх факторів дає можливість адміністрації ЗЗСО та, безпосередньо, вчителям початкової освіти вчасно реагувати на зміни та адаптувати освітню діяльність для потреб здобувачів молодшого шкільного віку.

Як ми знаємо, динаміка взаємовідносин між учасниками освітнього процесу відбувається за допомогою підходів різного характеру, спочатку це були суб'єкт-об'єктний та суб'єкт-суб'єктний підходи. Але внаслідок COVID-19, військового стану в Україні, які суттєво змінили демографічну структуру населення та спричинили кризову міграцію, прийшло розуміння активного впровадження ІКТ та ШІ, як повноправних суб'єктів освітнього середовища, що призвело до зміни суб'єкт-суб'єктної взаємодії та побудови освітнього процесу на основі трисуб'єктних відносин.

У дослідженні ми спираємось а визначення Л.Петуховою поняття «трисуб'єктна дидактика» як «одиного із напрямів педагогічної науки про найбільш загальні закономірності, принципи та засоби організації навчання, що забезпечує свідоме та міцне засвоєння системи знань, умінь і навичок у межах рівноправних взаємин учня (студента), учителя (викладача) та інформаційно-комунікаційного педагогічного середовища» (Петухова, 2014), що дозволяє розглядати ШІ, як повноцінний компонент трисуб'єктної дидактики та в свою чергу відкриває нові перспективи перед освітою.

Трисуб'єктність у цьому контексті передбачає взаємодію трьох суб'єктів – вчителя, учня та технологій ШІ. Значення цієї взаємодії для кожного з суб'єктів можна переглянути у таблиці 1.

Для виявлення проблем, які постають перед педагогічними кадрами початкової школи в процесі професійної діяльності, а також у визначенні ролі ШІ для організації освітнього процесу молодших школярів в умовах міграційної кризи, нами було проведено опитування та подальший аналіз існуючої проблеми. Адже,

як зазначають О. Співаковський, Л. Петухова, В. Коткова, існує небезпека надмірного використання інформаційних технологій та ресурсів, що сприятиме невмінню користувача критично осмислювати інформацію та робити висновки (Співаковський, 2014). Тому, наше дослідження передбачає аналіз існуючого стану інтеграції ШІ, і визначенні доцільності його використання у практиці освітнього процесу в умовах міграційної кризи.

Важливо розуміти, що самі по собі технології ШІ не зможуть підвищити мотивацію учнів та вплинути на пізнавальну активність. Лише у плідній співпраці всіх учасників освітнього процесу стане можливим досягнення позитивних результатів. Тому, ми вважаємо за необхідне провести дослідження серед вчителів початкових класів для оцінки актуальності побудови освітнього процесу через концепцію трисуб'єктної дидактики, а також у визначенні доцільності використання ШІ в освітньому процесі початкової школи.

У процесі аналізу наукової літератури та під час підготовки до дослідження, нами було сформульовано та виділено чотири основні критерії за якими оцінювався вплив ШІ на освітній процес у початковій школі: якість знань і навичок учнів, мотивація учнів, активність учнів у класі та задоволеність вчителів щодо використання ШІ.

Пропонуємо ознайомитись з кожним із критеріїв більш детально та порівняти результати опитування, щодо доцільності використання ШІ в освітньому процесі.

Якість знань і вмінь учнів є важливим критерієм, адже інтеграція цих технологій має призвести до покращення глибини розуміння учнями предметів, розвитку критичного мислення та здібностей до креативного вирішення проблем. Використовуючи інтерактивні посібники та матеріали, можливості персоналізації освітнього процесу, ШІ покращує та сприяє ефективнішій взаємодії з навчальною програмою.

Перше питанням, яке входить до розкриття змісту цього критерію – «Як ви оцінюєте якість знань та умінь ваших учнів після використання ШІ в освітньому процесі?». 73,3% вчителів відповіли, що використання ШІ значно вплинуло на покращення якості знань (результати вказані на рисунку 1).

Таблиця 1

Вплив штучного інтелекту на суб'єктів освітнього процесу

Вчитель	Учень	Штучний інтелект
Застосовує ШІ для автоматизації рутинних завдань, створення індивідуальних навчальних планів, аналізу прогресу учнів.	Використовує ШІ як інструмент для навчання, отримання зворотного зв'язку, персоналізації освітнього процесу.	Виступає як активний учасник процесу навчання, адаптуючись до потреб кожного учня та надаючи персоналізовану підтримку.

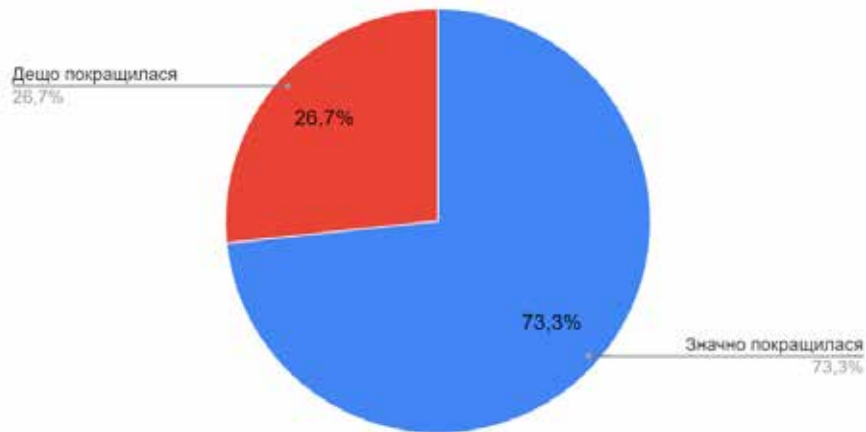


Рис. 1. Перше питання критерію якості знань (ШІ)

Як ми бачимо, більшість опитаних вчителів відзначили помітне покращення якості знань учнів після впровадження технологій ШІ в освітній процес. Це пов'язано, зокрема, з можливістю індивідуалізації навчання, збільшенням кількості практичних завдань та підвищенням мотивації учнів.

З метою визначення найбільшого зростання знань і умінь молодших школярів під час засвоєння освітніх компонентів, нами було запропоновано друге питання – «З яких предметів Ви помітили найбільше покращення знань та умінь учнів при використанні ШІ?». Відсоткове співвідношення результатів опитування представлено на рисунку 2.

Найвищий рівень ефективності ШІ, спостерігається під час вивчення інтегрованого курсу «Я досліджую світ». Це пов'язано з тим, що цей курс охоплює широкий спектр дисциплін, які легко адаптуються до інтерактивних форматів навчання. Віртуальні експерименти, симуляції та мультимедійні матеріали дозволяють учням більш глибоко зануритись у вивчення теми та розвинути ключові компетентності 21 століття, такі як критичне мислення, креативність та співпраця.

Штучний інтелект також сприяє значному покращенню мовленнєвих навичок учнів, зокрема читання, письма та розмовного мов-

лення. Індивідуалізовані навчальні траєкторії, що створюються за допомогою інтеграції штучного інтелекту, дозволяють кожному учневі навчатись у власному темпі та отримувати миттєвий зворотний зв'язок.

Незважаючи на нижчий показник, використання штучного інтелекту в математиці також демонструє позитивні результати. Адже технології штучного інтелекту дозволяють візуалізувати абстрактні математичні поняття, генерувати завдання відповідно до індивідуальних потреб учнів.

Використання штучного інтелекту на уроках мистецтва сприяє розвитку творчих здібностей молодших школярів. Однак, через специфіку предмета, можливості використання штучного інтелекту є обмеженими порівняно з іншими дисциплінами.

Третє питання «Чи є якісь конкретні приклади того, як ШІ допоміг Вашим учням засвоїти нові знання або вдосконалити свої навички?», спрямоване на визначення найбільш ефективних інструментів ШІ, які впливають на якісне засвоєння знань та вдосконалення своїх навичок учнями.

За результатами відповідей можемо окреслити основні напрямки впливу штучного інтелекту на засвоєння знань та вдосконалення навичок, серед них:

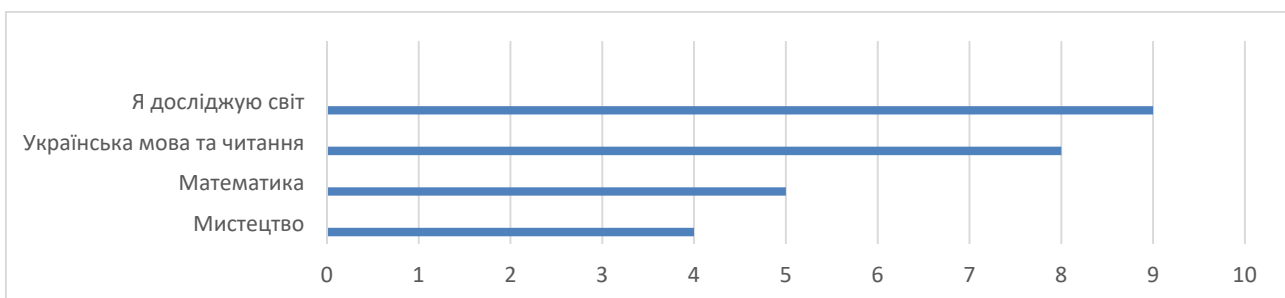


Рис. 2. Розподіл навчальних компонентів за частотою згадувань в опитуванні

1. Підвищення інтересу до навчання – штучний інтелект сприяв більш активній взаємодії учнів з матеріалом, підвищенню мотивації та інтересу. Інтерактивні інструменти, такі як чат-боти та віртуальна реальність стимулювали зацікавленість.

2. Розвиток критичного мислення та вдумливого читання – учні стали краще аналізувати інформацію та осмислювати прочитане, що в свою чергу сприяло розвитку аналітичних навичок та більш глибокому розумінню матеріалу.

3. Покращення навичок обчислень та розвитку логіки – штучний інтелект позитивно вплинув на швидкість та якість виконання математичних обчислень, що свідчить про розвиток логічного мислення.

4. Розвиток креативності – сприяння розвитку творчих здібностей. Зокрема, згадується про створення казок та здатності написання оригінальних текстів. Можемо стверджувати, що технології штучного інтелекту можуть стимулювати нестандартне мислення та творчий підхід до завдань.

5. Розвиток зв'язного мовлення та комунікації – штучний інтелект надає учням можливість практики у комунікації, що сприяє розвитку мовних та соціальних навичок.

6. Пізнавальна діяльність – технології віртуальної реальності допомагають учням краще розуміти теми, через можливість унаочнення та доступності.

Наступний критерій – мотивація учнів до навчання. Захоплююче та інтерактивне освітнє середовище, може значно підвищити інтерес школярів до навчання, що в свою чергу призводить до підвищення академічної успішності. Крім того, персоналізований характер освіти на основі ШІ може задовольняти індивідуальні стилі навчання, підвищуючи мотивацію та залученість кожного учня.

Для визначення рівня мотивації молодших школярів було поставлено перше питання «Як Ви оцінюєте мотивацію ваших учнів до навчання під час/після використання ШІ в освітньому процесі?». 53,3% вчителів визнають значне підвищення рівня мотивації. Результати вказані на рисунку 3.

Результати другого запитання цього критерію – «Які використані Вами онлайн-ресурси, методи та інструменти ШІ найбільше сприяли підвищенню мотивації учнів до навчання?» нами узагальнено у таблиці 2.

Вирішальним фактором для оцінки ефективності ШІ в освітній діяльності початкової школи є рівень активності учнів на уроках. Інтегруючи ці технології в освітнє середовище, молодші школярі розвивають вміння досліджувати, експериментувати а також розвивати основні навички 21-го століття – soft skills.

Для оцінки цього критерію було запропоновано два питання, які розкривають можливості підвищення активності учнів на уроках. Результати першого питання – «Як ви оцінюєте активність ваших учнів на уроках під час використання ШІ в освітньому процесі?» показують, що 80% вчителів, вказали на його актуальність у підвищенні активності (рисунок 4).

Другим питанням було – «Назвіть методи та інструменти ШІ, які найбільше сприяли підвищенню активності учнів на уроках?». За результатами опитування, нами було виділено основні групи методів та інструментів, які, на думку вчителів, сприяли підвищенню активності учнів на уроках:

1. Інтерактивні платформи (KazkaFun, Learning, Wordwall, Matific, Genially, Edpuzzle, Liveworksheets) – дозволяють створювати різноманітні інтерактивні завдання, ігри та презентації, що робить навчання більш цікавим і залучає учнів до активної участі.

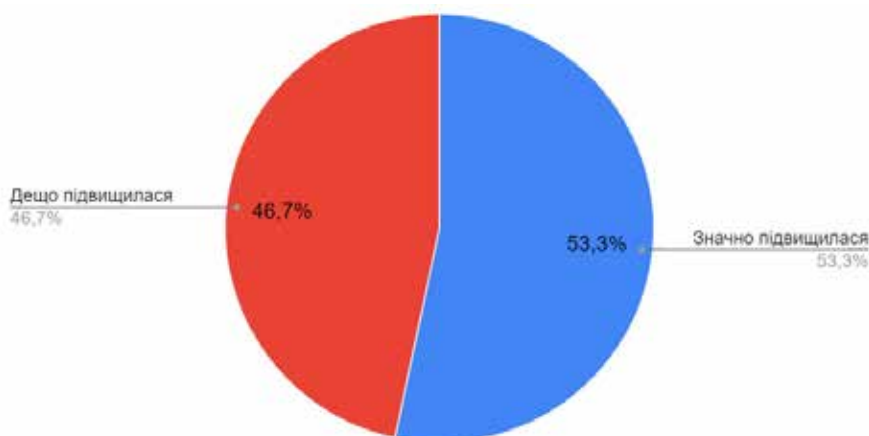


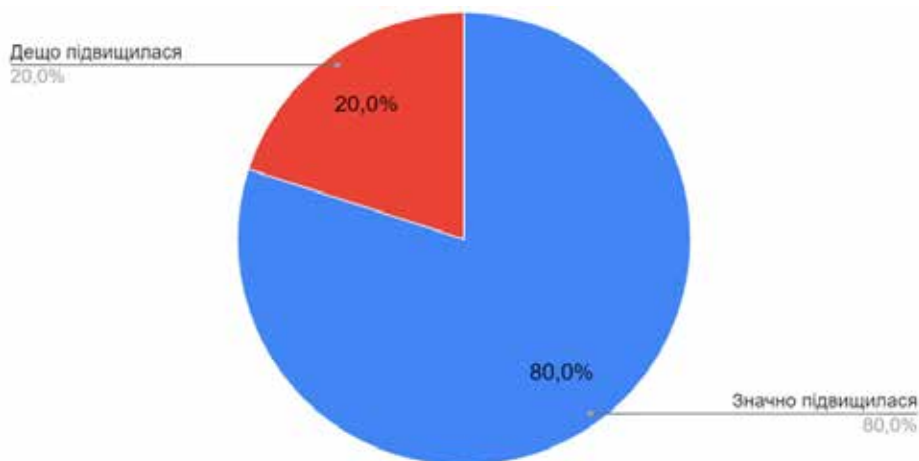
Рис. 3. Перше питання критерію мотивації до навчання (ШІ)



Таблиця 2

Методи та інструменти штучного інтелекту, що сприяли підвищенню мотивації

Платформа	Кількість згадувань	Характеристика	Переваги
KazkaFun	9	Інтерактивна платформа, яка дозволяє учням створювати власні казки, взаємодіяти зі штучним інтелектом та розвивати креативність.	Розвиток мовлення, уяви та здатності до творчого мислення. Підвищення мотивації учнів через інтерактивність подачі матеріалу.
Learning	4	Освітня платформа, яка пропонує різноманітні інтерактивні матеріали для учнів, спрямовані на вивчення різних предметів в ігровій формі.	Сприяє активному залученню учнів та підвищенню мотивації до навчання.
Jamboard	3	Інтерактивна дошка, розроблена компанією Google, яка дозволяє вчителю та учням працювати разом у реальному часі, створювати нотатки, схеми та малюнки.	Полегшує інтерактивне навчання та співпрацю, робить освітній процес більш динамічним та мотивуючим.
Wordwall	3	Онлайн-інструмент для створення інтерактивних навчальних матеріалів.	Створення матеріалів, відповідно до індивідуальних потреб учнів, підвищення інтелекту та залученості через ігрову форму.
Matific	4	Онлайн-ресурс для вивчення математики, який пропонує учням інтерактивні завдання у формі гри.	Адаптація під рівень знань кожного учня, покращення навичок розв'язування задач і стимулювання інтересу до математики.
Genially	2	Інструмент для створення інтерактивних презентацій, інфографіки.	Візуальна привабливість, простота використання, різноманітність форматів.
Liveworksheets	3	Створення інтерактивних робочих аркушів.	Автоматична перевірка результатів, підвищення зацікавленості учнів.
Bing	2	Генерація зображень, пошук інформації.	Візуалізація навчального матеріалу, стимулювання креативності.
Віртуальна та доповнена реальність	1	Імерсивне навчання.	Залученість всіх учнів, унаочнення та доступність.
Edpuzzle	2	Створення інтерактивних відеоуроків.	Персоналізація навчання, аналітика даних.


Рис. 4. Перше питання критерію активності (ШІ)



2. Генератори контенту (Bing, KazkaFun) – дозволяють швидко створювати зображення, тексти та інші матеріали для уроків, що дозволяє зробити уроки цікавішими та сприяє підвищенню активності на уроках.

3. Інструменти для співпраці (Jamboard) – дозволяє учням спільно працювати над проектами, що розвиває навички комунікації та співпраці.

4. Чат-боти (ChatGPT, чат з видатними людьми) – дозволяють учням спілкуватись з віртуальними помічниками, що робить навчання більш персоналізованим та цікавим.

5. Віртуальна та доповнена реальність – дозволяє створювати імерсивні освітні середовища, що підвищує залученість учнів до навчання.

Останній критерій – задоволеність вчителів щодо використання ШІ, сприяє оцінці доцільності їх інтеграції в освітній процес початкової школи. Уявлення та знання вчителів, щодо можливостей технологій, задовольняють та сприяють ефективному використанню інструментів для кращого засвоєння освітніх компонентів молодшими школярами.

Перше питання цього блоку було спрямоване на оцінку задоволеності вчителів щодо використання ШІ в освітньому процесі. За результатами, які представлені на рисунку 5, 66,7% вчителів вказують на високу задоволеність у використанні ШІ.

Останні два питання «Які переваги використання штучного інтелекту Ви помітили в освітньому процесі?» та «Які недоліки використання штучного інтелекту Ви помітили в освітньому процесі?», є ключовими для з'ясування доцільності використання ШІ в освітньому процесі початкової школи, оскільки розуміння переваг та недоліків дозволяє оцінити реальний вплив штучного інтелекту на освітню систему в умовах стресу та невизначеності. Для наочного представлення даних, відповіді респондентів проаналізовано та подано у таблиці 3.

Основні позитивні моменти використання штучного інтелекту в освітньому процесі початкової школи включають підвищення мотивації, активності учнів, зменшення помилок та доступність, що полегшує роботу вчителів і робить навчання цікавішим. Серед основних викликів виділяють можливість залежності, мовні бар'єри та високу вартість. Однак значна кількість вчителів не виявляє серйозних недоліків, або ж працює над їх виправленням.

Відповідно до отриманих у ході дослідження даних, ми можемо з впевненістю зазначити, що інтеграція ШІ в освітній процес початкової школи має значні перспективи для підвищення якості засвоєння знань, мотивації, пізнавальної активності і взагалі підвищенні ефективності всієї освітньої системи. Завдяки ретельному розгляду переваг та потенційних

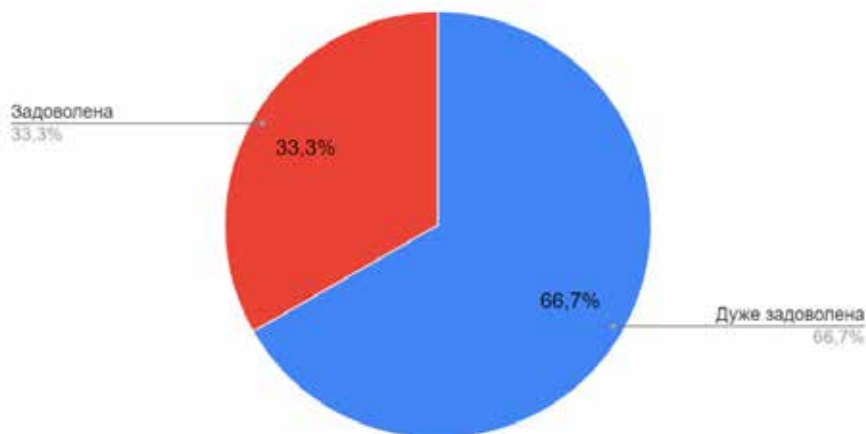


Рис. 5. Перше питання критерію задоволеності використання ШІ

Таблиця 3

Переваги та недоліки використання ШІ і освітньому процесі

Переваги	Недоліки
<i>Відповіді вчителів</i>	
Підвищення мотивації та зацікавленості учнів; Розвиток творчих здібностей; Зменшення людських помилок; Доступність навчальних матеріалів; Економія часу; Цифровізація навчання.	Можлива залежність від технологій штучного інтелекту; Обмеження функціоналу штучного інтелекту; Мовний бар'єр; Висока вартість деяких інструментів; Технічні обмеження.



викликів, а також застосуванню цілісного підходу, який залучає всіх зацікавлених сторін, використання ШІ буде відігравати одну з ключових ролей у досягненні ефективності та продуктивності освіти.

Висновки. Трансформаційний зсув і справді спонукає до використання нових методів, підходів, засобів навчання. Незважаючи на виклики, які постають перед нами, продумане та стратегічне використання ШІ зможуть забезпечити безперервність освітнього процесу та гарантуватимуть отримання кожним здобувачем якісної освіти незалежно від зовнішніх факторів, таких як міграційна криза та війна. Для цього слід будувати освітній процес через концепцію трисуб'єктної дидактики, згідно якої, всі суб'єкти будуть мати відповідні ролі та функції, які в свою чергу сприятимуть організації ефективного освітнього простору. Для цього слід чітко окреслити переваги та виклики, з якими ми можемо зіткнутись під час інтеграції ШІ в освітнє середовище.

Неодмінним є вплив і на рівень професіоналізму вчителів. Автоматизуючи завдання та надаючи зворотний зв'язок в режимі реального часу, вчителі зможуть зосередитись на наданні персоналізованої підтримки, розвитку критичного мислення та навичок вирішення проблем молодших школярів.

У той же час, важливо визначати потенційні проблеми та обмеження, пов'язані з використанням ШІ в освіті. Нами було висловлено занепокоєння щодо можливості заміни людської взаємодії та важливості підтримки балансу між технологіями та традиційними методами навчання: слід розглядати питання цифрової справедливості та доступності, щоб гарантувати рівні можливості для всіх учасників освітнього процесу.

Отже, впровадження інноваційних технологій, хоч і може здаватись складним завданням, але в свою чергу це є інтеграційним чинником для ефективного освітнього процесу

молодших школярів, особливо в умовах сьогодення, коли більшість дітей не можуть здобувати освіту в рідних школах, були вимушені переїхати, чи залишитись у небезпечному місці у зв'язку з повномасштабним вторгненням. Тому, саме технології ШІ зможуть допомогти підтримати та адаптувати освіту до умов сучасності, через побудову освітнього процесу на основі концепції трисуб'єктної дидактики.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Петухова Л. (2014) Трисуб'єктна дидактика в моделі інноваційного розвитку освітніх систем. *Педагогічні науки* : зб. наук. праць. № 65. С. 74–80.
2. Петухова Л. Є., Бальоха А. С. (2016) Професійна підготовка майбутнього вчителя початкових класів у моделі трисуб'єктної дидактики. *Вища освіта України у контексті інтеграції до європейського освітнього простору* : [XI-а Міжнародна науково-практична конференція]. К. : Гнозис – Додаток 1 до Вип. 37, Том II (70). С. 453–462.
3. Співаковський О. В., Петухова Л. Є., Коткова В. В. (2014). Філософія трисуб'єктної дидактики в системі підготовки майбутнього вчителя початкових класів. *Комп'ютер у школі та сім'ї*, (3). С. 7–11.

REFERENCES:

1. Petukhova L. (2014) Trysubiektna dydaktyka v modeli innovatsiinoho rozvytku osvitnikh system. *Pedahohichni nauky* : zb. nauk. prats. № 65. S. 74–80.
2. Petukhova L. Ye., Balokha A. S. (2016) Profesiina pidhotovka maibutnoho vchytelia pochatkovykh klasiv u modeli trysub'iektnoi dydaktyky. *Vyshcha osvita Ukrainy u konteksti intehratsii do yevropeiskoho osvitnoho prostoru* : [XI-a Mizhnarodna naukovo-praktychna konferentsiia]. K. : Hnozys – Dodatok 1 do Vyp. 37, Tom II (70). S. 453–462.
3. Spivakovskiy O. V., Petukhova L. Ye., Kotkova V. V. (2014). Filosofii trysubiektnoi dydaktyky v systemi pidhotovky maibutnoho vchytelia pochatkovykh klasiv. *Kompiuter u shkoli ta simi*, (3). S. 7–11.

*Стаття надійшла до редакції 26.07.2024
The article was received 26 July 2024.*



УДК 378.091.3:374-051]:316.61
DOI <https://doi.org/10.32999/ksu2413-1865/2024-107-2>

ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ПІДГОТОВКИ ФАХІВЦІВ ПОЗАШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ ДО ОРГАНІЗАЦІЇ СОЦІОКУЛЬТУРНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ

Рибалко Ілля Васильович,
аспірант кафедри позашкільної освіти,
Український державний університет імені Михайла Драгоманова
i.v.rybalko@udu.edu.ua
orcid.org/0009-0006-1087-7190

Мета: аналіз теоретичних аспектів підготовки фахівців позашкільної освіти до соціокультурної діяльності у громадах.

Методи: аналіз літератури (законодавчі акти, наукові статті та підручники); теоретичний аналіз (різні аспекти соціокультурної діяльності та позашкільної освіти, аналіз їх сутності, цілей, принципів); синтез інформації; порівняльний аналіз; системний підхід (підготовка фахівців розглядається як комплексна система, що включає різні компоненти).

Результати: у статті здійснено аналіз теоретичних аспектів підготовки фахівців позашкільної освіти саме в контексті соціокультурної діяльності в громадах; актуалізовано питання підготовки фахівців позашкільної освіти в сучасних умовах, з урахуванням нових викликів (наприклад, необхідність роботи з внутрішньо переміщеними особами); сформульовано конкретні рекомендації щодо вдосконалення процесу підготовки фахівців позашкільної освіти для соціокультурної діяльності.

Висновки. У статті визначені суть та зміст поняття «соціокультурна діяльність», її мета, об'єкт, предмет та цілі. Також визначаються поняття «соціокультурне середовище», «соціокультурна сфера», вказується мета позашкільної освіти, предмет та принципи підготовки фахівців позашкільної освіти до соціокультурної діяльності в громаді, визначається поняття культурного дозвілля школярів. Запропоновані засоби роботи для покращення навчального процесу фахівців позашкільної освіти для соціокультурної діяльності. Наголошено на важливості інклюзивної освіти та національно-патріотичного виховання. Проаналізовано протиріччя підготовки фахівців позашкільної освіти.

Ключові слова: позашкільна освіта; соціокультурна діяльність; підготовка фахівців; теоретичні аспекти; громади; дозвілля; інклюзивна освіта; національно-патріотичне виховання.

THEORETICAL ASPECTS OF TRAINING SPECIALISTS OF EXTRACURRICULAR EDUCATION FOR THE ORGANIZATION OF SOCIO-CULTURAL ACTIVITIES

Rybalko Ilya Vasyl'ovych,
Postgraduate Student at the Department of Extracurricular Education,
Mykhailo Drahomanov National Pedagogical University
i.v.rybalko@udu.edu.ua
orcid.org/0009-0006-1087-7190

Purpose: To analyze the theoretical aspects for training out-of-school education specialists in sociocultural activities within communities.

Methods: Literature analysis (legislative acts, scientific articles, and textbooks); theoretical analysis (various aspects of sociocultural activities and out-of-school education, analysis of their essence, goals, principles); information synthesis; comparative analysis; systems approach (the training of specialists is considered as a complex system that includes various components).

Results. The article analyzes the theoretical aspects for training out-of-school education specialists specifically in the context of sociocultural activities in communities; addresses the issue of training out-of-school education specialists in modern conditions, considering new challenges (for example, the need to work with internally displaced persons); formulates specific recommendations for improving the process of training out-of-school education specialists for sociocultural activities.

Conclusions. The article defines the essence and content of the concept of “socio-cultural activity”, its purpose, object, subject and goals. The article also defines the concepts of “socio-cultural environment” and “socio-cultural sphere”, indicates the purpose of out-of-school education, the subject and principles of training specialists in out-of-school education for socio-cultural activities in the community, and defines the concept of cultural leisure of schoolchildren. The directions of work to improve the educational process of out-of-school education specialists for socio-cultural activities are proposed. The importance of inclusive education and national-patriotic education is emphasized. The contradictions in the training of out-of-school education specialists are analyzed.

Key words: out-of-school education; sociocultural activity; training of specialists; theoretical aspects; communities; leisure; inclusive education; national-patriotic education.



Вступ. У зв'язку із розвитком громад та вступом до європейського простору зростає попит на нові форми та методи соціокультурної роботи, зокрема і в позашкільній освіті, що вимагає підготовки відповідних фахівців. Інтеграція підготовки фахівців позашкільної освіти з соціокультурною діяльністю в контексті розвитку громад створює новий фокус дослідження. Заклади позашкільної освіти зараз виконують соціальну функцію, забезпечують дозвілля школярів, зокрема, і з числа внутрішньо переміщених осіб. Право на здобуття позашкільної освіти забезпечують Конституція України, закони «Про освіту», «Про позашкільну освіту», «Про охорону дитинства» та інші (Биковська, 2008).

На сьогодні постає потреба у фахівця позашкільної освіти, які зможуть сприяти соціальній адаптації дітей та молоді, розвивати творчий потенціал вихованців та сприяти підвищенню громадянської активності. Освітній омбудсмен вказує на те, що позашкільна освіта розвиває ті здібності й таланти дитини, які можуть бути корисними як тепер, так і у майбутній професії [Освітній омбудсмен, 2023]. Також позашкільна освіта зменшує час, проведений у месенджерях чи іграх і сприяє зменшенню скоєння небезпечних вчинків.

Теоретичне обґрунтування проблеми.

Огляд літератури. Проблема виховання спеціалістів позашкільної освіти висвітлена досить широко (Биковська, 2008: 2-4). Для підготовки спеціалістів менеджменту соціокультурної діяльності створені стандарти для фахової передвищої освіти (Стандарт фахової передвищої, 2021), рівня бакалаврату (Стандарт вищої освіти, 2019) та рівня магістр (Стандарт вищої освіти України: другий, 2019). Про соціокультурну діяльність як засіб формування життєвих цінностей молоді писала Т. Спіріна (Спіріна, 2005: 138), виданий конспект лекцій «Практикум із соціокультурної діяльності» Н. Світайло та Т. Повалій (Світайло, Повалій, 2020). Також виданий підручник Н. Кочубей «Соціокультурна діяльність» (Кочубей, 2017). Про підготовку менеджерів соціокультурної діяльності у закладі вищої освіти писала Н. Бахмат (Бахмат, 2019). Ю. Захарчишина досліджувала питання підготовки офіцерів Збройних сил України до соціокультурної діяльності в миротворчих місіях (Захарчишина, 2011). Існує наявність суперечностей між недостатньою розробленістю питання підготовки фахівців позашкільної освіти до соціокультурної діяльності й необхідністю створення умов для організації соціокультурної діяльності в громаді. Як зазначено в «Стратегії розвитку позашкільної освіти», серед недоліків також треба відзначити недостатнє навчально-методичне і наукове забезпечення підготовки фахівців позашкільної освіти для соціокультурної діяльності (Стратегія розвитку, 2018).

Метою дослідження можна назвати аналіз теоретичних аспектів підготовки фахівців позашкільної освіти до соціокультурної діяльності у громадах.

Методологія та методи. У статті здійснюється теоретичний аналіз понять «соціокультурна діяльність», «позашкільна освіта», розглядаються їхні сутність, цілі та принципи. Застосовується системний підхід: підготовка фахівців розглядається як комплексна система, що включає різні компоненти (знання теорії, навички та вміння, якості індивідуальності). Аналізуються нормативні документи, порівнюються різні підходи та визначення. Відбувається синтез інформації: дані з різних джерел узагальнюються для формування комплексного розуміння проблеми. Використовується прогностичний метод: формулюються рекомендації щодо вдосконалення процесу підготовки фахівців.

Результати та дискусії. Т. Спіріна вказує: «під соціокультурною діяльністю розуміють будь-яку діяльність, пов'язану з виробництвом, відтворенням і зміною стосунків між людьми» (Спіріна, 2005: 139).

З іншого боку, Н. Кочубей зазначає: «соціокультурна діяльність – це певна система дій, що відображає цілі і функції державної політики в галузі культури і дозвілля, визначає шляхи, методи і засоби їх реалізації; являє собою керований суспільством і його соціальними інститутами процес залучення людини до культури й активного включення самої людини в цей процес» (Кочубей, 2017: 17). Зазвичай цей термін використовується і як громадська практика, як навчальна дисципліна, що має певну логіку і структуру та як окрема галузь наукового теоретичного знання.

Метою соціокультурної діяльності можна зазначити прагнення через цілеспрямовану культуротворчість збагатити суспільне та індивідуальне життя гуманістичними та людськими цінностями.

Об'єкт соціокультурної діяльності – соціально-педагогічне і соціально-культурне середовище існування людини.

Н. Кочубей вказує, що: «предметом соціокультурної діяльності є будь-які можливі засоби і форми активної дії соціально-педагогічного і соціально-культурного середовища на духовний розвиток різних соціальних, вікових, професійних і етнічних груп; соціально-культурний зміст різних видів життєдіяльності людини» (Кочубей, 2017: 18).

Серед цілей соціокультурної діяльності можна вказати загальні цілі: це соціалізація особистості, духовний розвиток (формування духовної культури, ціннісних орієнтацій, світогляду, естетичних смаків), збагачення дозвілля, культурний розвиток суспільства (збереження та примноження культурних цінностей, поши-



рення культурних знань, стимулювання творчості та згуртування суспільства (формування єдиного культурного простору, виховання почуття патріотизму, єднання людей).

Серед конкретних цілей можна зазначити такі:

- в галузі освіти: підвищення рівня освіченості та культури населення, виховання всебічно розвиненої особистості, підготовка кадрів для різних галузей народного господарства;

- в галузі культури: збереження та примноження культурної спадщини, розвиток різних видів мистецтва та задоволення духовних потреб населення;

- в галузі дозвілля: організація змістовного дозвілля для дитячого та підліткового віку, розвиток активного відпочинку, спорту та пропаганда здорового способу життя;

- в галузі соціальної роботи: соціальна підтримка та допомога дітям у складних життєвих обставинах, профілактика соціальних проблем та сприяння соціальній інтеграції дітей з обмеженими можливостями.

Як зазначає Н. Кочубей, соціокультурне середовище – це унікальний простір, де проявляються та формуються суспільні відносини у сфері культури та дозвілля. Ці стосунки між людьми можуть бути як вертикальними (підпорядкування), так і горизонтальними (співпраця). Їхній характер може бути як суто формальним (для чітко структурованих організацій), так і неформальним (для неформальних груп та спільнот) (Кочубей, 2017).

Соціокультурна сфера – це не просто сукупність установ та заходів, а й потужний чинник, який об'єднує та динамічно розвиває різні аспекти життя суспільства. Вона охоплює духовні та культурні потреби громадян, які є рушійною силою соціокультурної діяльності, адже люди прагнуть до саморозвитку, самореалізації та естетичного задоволення. Соціокультурна діяльність має різноманітні види – це можуть бути концерти, вистави, фестивалі, виставки, гуртки за інтересами, волонтерські проекти та багато іншого. Існують конкретні результати (продукти) різних видів цієї діяльності: це можуть бути твори мистецтва, наукові розробки, нові знання та навички, а також зміни у світогляді та поведінці людей. Також до соціокультурної сфери можна віднести багато соціальних інститутів: до них належать музеї, театри, бібліотеки, школи мистецтва, культурно-просвітницькі центри та інші установи, які здійснюють соціокультурну діяльність на професійній основі.

Суть та зміст соціокультурної діяльності можна визначити через прагнення особистості до активного життя у конкретному соціальному середовищі. Це означає для людини не просто бути присутньою у суспільстві, а й брати участь у його житті, впливати на нього, змінювати його на краще. Також у людини формується

власний соціально-культурний статус, тобто, визначення свого місця в суспільстві, розуміння своїх прав та обов'язків, усвідомлення своєї ролі у розвитку суспільства. Також через соціокультурну діяльність людина обирає для реалізації адекватні форми участі у соціально-культурних процесах: а саме ті види соціокультурної діяльності, які відповідають її інтересам, здібностям та цінностям. Можна зазначити, що соціокультурна діяльність – це не просто розвага чи дозвілля, а й спосіб самореалізації особистості, її розвитку та становлення як члена суспільства.

«Метою позашкільної освіти є розвиток здібностей дітей та молоді у сфері освіти, науки, культури, фізичної культури і спорту, технічної та іншої творчості, здобуття ними первинних професійних знань, вмінь і навичок, необхідних для соціалізації, подальшої самореалізації та/або професійної діяльності», зазначається у Листі Міністерства Освіти та Науки України «Про організацію освітньої діяльності в закладах позашкільної освіти у 2023/2024 навчальному році» (Про організацію, 2023).

Предметом підготовки фахівців позашкільної освіти до соціокультурної діяльності в громаді можна назвати вивчення історії соціокультурної діяльності, її елементів, теорії, сфери застосування, інституцій та відповідних сучасних технологій.

Можна виокремити такі основні принципи підготовки фахівців позашкільної освіти для соціокультурної діяльності:

- ця підготовка має відповідати вимогам суспільства та законодавчій базі (Стратегія розвитку, 2018: 6);

- виховання має відбуватись на різних рівнях та видах освіти, включаючи перепідготовку та післядипломну освіту;

- підготовка фахівців має відбуватись відповідно до професійних компетенцій, куди можна віднести певні знання, вміння, навички, світоглядні орієнтації та особисті якості;

- у підготовці мають залучатися знання, уміння та навички інтегративно, з різних галузей науки, культури та мистецтва;

- підготовка фахівців має відбуватись з урахуванням високих вимог до професійної майстерності, творчості та інноваційності.

Якщо звернути увагу на сучасні визначення вільного часу школярів, то можна зазначити, що культурне дозвілля школярів – це найбільш високоорганізована частина цього часу, що базується на соціально обґрунтованих принципах та може виконувати такі функції: допомагати у соціалізації, у додатковій освіті дитини, давати творчий розвиток, давати можливість відпочинку та спілкування у неформальному середовищі (Флегонтова, 2007: 4). Вільний час відводиться для гармонійного розвитку, творчого самовираження, змістовного дозвілля,



соціалізації, а також громадянського та професійного самовизначення у різноманітних сферах діяльності та спілкування.

Н. Флегонтова вказує на те, що дозвіллева діяльність школярів – це не просто розвага, а й потужний інструмент для їхнього всебічного розвитку. З одного боку, це вільна творча діяльність, яка дає можливість для самовираження та спонтанності. З іншого боку, вона має культуроформуючий характер, адже сприяє розвитку особистості, вихованню та соціалізації. Тому важливим стратегічним завданням педагогів є створення умов для різноманітної дозвіллевої діяльності, яка б відповідала потребам школярів та сприяла їхньому гармонійному розвитку. Така діяльність повинна мати культурно-дозвіллевий характер, поєднуючи в собі елементи розваги, навчання та розвитку (Флегонтова, 2007: 4).

Отже, для покращення навчального процесу потрібно орієнтуватись на виховання спеціалістів з широким кругозором, які володіють професійними інструментами та передовими технологіями, мають лідерські якості та розуміють продуктивну командну роботу, популяризують національні надбання через сучасні комунікативні засоби та можуть створювати нові ідеї для своєї діяльності. Звичайно, для досягнення подібних цілей необхідне професійне зростання, як зазначає Л. Зеленська (Зеленська, 2018: 173).

В Законі України «Про освіту» вказується, що інклюзивна освіта має засновуватись на принципах недискримінації, і до освітнього процесу мають бути залучені всі його учасники (Про освіту, 2023). Введено термін «дитина з особливими освітніми потребами». Також для закладів позашкільної освіти затверджено порядок організації інклюзивного навчання (Про організацію інклюзивного навчання, 2019) для того, щоб діти з особливими освітніми потребами були забезпечені рівними правами та можливостями для здобуття якісної позашкільної освіти, яка могла б розвивати їхні здібності та обдарування, допомагала у професійному визначенні для соціалізації та включенні у суспільство. (Литовченко, 2020: 134). Для організації програми навчання дитини з особливими потребами необхідно скласти індивідуальну програму розвитку. У закладах позашкільної освіти можуть створюватися інклюзивні групи, гуртки, інші об'єднання, також важливо залучати до спілкування батьків.

В навчальних програмах для підготовки спеціалістів позашкільної освіти для соціокультурної діяльності в громадах має бути закладений аксіологічний підхід, здобувачі мають вивчати вікову психологію, психологію дитини.

Такі спеціалісти мають бути готові до роботи у сучасних мультифункціональних просторах з ігротеками та навчальними залами для

майстеркласів чи лекцій, мають вміти проводити профорієнтаційні програми, активності для здобуття різноманітних навичок у сфері здоров'я, побуту та соціального розвитку. Наприклад, мають знати, як з користю використати шкільні стадіони, спортивні майданчики, ковзанки, територію школи, бібліотеку, актову залу чи кінозал.

Фахівці соціокультурної діяльності мають вміти створити особливе дозвіллеве середовище, яке буде сприйматися вихованцями як місце, де вихованця вислухають, дадуть можливість для розвитку, розширенню комунікаційних навичок та формуванню ціннісних орієнтирів. У такому середовищі формується емпатична, комунікабельна, творча особистість.

Треба звернути увагу на необхідність національно-патріотичного виховання дітей та молоді відповідно до Закону України «Про основні засади державної політики у сфері утвердження української національної та громадянської ідентичності».

Слід зазначити протиріччя: вимоги до підготовки фахівців постійно зростають, і вчорашнім випускникам необхідно постійно навчатись. Традиційне навчання не встигає за всіма змінами. І з'являється необхідність швидкої адаптації у навчальних програмах, методах навчання.

Наступне протиріччя – навчання в умовах обмежених ресурсів (матеріально-технічна база та кількість і кваліфікація викладачів).

Для активізації навчального процесу слід використовувати різноманітні методи навчання: словесні, наочні та практичні, а також форми та методи, які використовують сучасні технології, зокрема, інформаційно-комунікаційні технології. Багато навчання могло проводитись у дистанційному та асинхронному варіантах. Треба проводити обмін досвідом між закладами освіти, закладами позашкільної та іншими організаціями, які займаються соціокультурною діяльністю.

Висновки. Отже, у статті визначені суть та зміст поняття «соціокультурна діяльність», її мета, об'єкт, предмет та цілі. Також визначаються поняття «соціокультурне середовище», «соціокультурна сфера», вказується мета позашкільної освіти, предмет та принципи підготовки фахівців позашкільної освіти до соціокультурної діяльності в громаді, визначається поняття культурного дозвілля школярів. Запропоновані напрями роботи для покращення навчального процесу фахівців позашкільної освіти для соціокультурної діяльності. Наголошено на важливості інклюзивної освіти та національно-патріотичного виховання. Проаналізовано протиріччя підготовки фахівців позашкільної освіти.

Подальші дослідження можуть бути у сфері емпіричного аналізу ефективності запропонованих методів підготовки фахівців позаш-



кільної освіти до соціокультурної діяльності; можуть бути розроблені та апробовані конкретні навчальні програми для підготовки фахівців позашкільної освіти з урахуванням соціокультурного аспекту; необхідно зробити порівняльний аналіз підготовки фахівців у інших країнах; яким чином соціокультурна діяльність працівників позашкільної освіти може впливати на розвиток громад; слід проводити подальше вивчення роботи з людьми з особливими потребами та внутрішньо переміщених осіб. Також необхідно визначити ефективні методи оцінювання ефективності діяльності фахівців позашкільної освіти для соціокультурної діяльності.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Бахмат Н. В. (2019) Проектування процесу підготовки майбутніх менеджерів соціокультурної діяльності в умовах інформаційно-освітнього середовища закладу вищої освіти. *Психолого-педагогічні проблеми сучасної школи*. № 2. С. 14–21.
2. Биковська О. В. (2008) Теоретико-методичні основи позашкільної освіти в Україні : автореф. дис. ... докт. пед. наук : 13.00.01. Київ. 44 с.
3. Захарчишина Ю. М. (2011) Педагогічні умови підготовки офіцерів Збройних Сил України до соціокультурної діяльності в миротворчих місіях : дис. ... канд. пед. наук : 13.00.04. Житомир. 348 с.
4. Зеленська Л. В. (2018) Івент-менеджмент : навч. посіб. Київ : НАКК. 148 с.
5. Кочубей Н. В. (2017) Соціокультурна діяльність : навчальний посібник. Суми : Університетська книга. 122 с.
6. Красняков Є. В. (2015) Роль позашкільної освіти в попередженні дитячої злочинності, бездоглядності й безпритульності. *«Віче», журнал Верховної Ради України*. № 5. URL: <https://veche.kiev.ua/journal/4625/> (дата звернення: 19.01.2024).
7. Литовченко О. В. (2020) Створення інклюзивного освітнього середовища у закладі позашкільної освіти: методичні аспекти. *Зростаюча особистість у смислоціннісних обрисах: матеріали Міжнар. науково-практ. конф., (м. Київ, 15 груд. 2020 р)*. Івано-Франківськ. С. 228.
8. Освітній омбудсмен України. Чому позашкільна освіта важлива (2019). *Позашкільна освіта – проблеми, пропозиції та нові формати роботи*. URL: <https://eo.gov.ua/pozashkilna-osvita-problemy-propozytstii-ta-novi-formaty-roboty/2023/09/19/> (дата звернення: 23.01.2024).
9. Про організацію інклюзивного навчання в закладах позашкільної освіти (2021): Постанова Каб. Міністрів України від 21.08.2019 р. № 779 : станом на 28 лип. 2021 р. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/779-2019-Text> (дата звернення: 09.06.2024).
10. Про організацію освітньої діяльності в закладах позашкільної освіти у 2023/2024 навчальному році (2023). Київ: МОН України. 18 с.
11. Про освіту: Закон України від 05.09.2017 р. № 2145-VIII (2017): станом на 24 берез. 2024 р. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2145-19Text> (дата звернення: 09.06.2024).

12. Світайло Н. Д., Повалій Т. Л. (2020) Практикум із соціокультурної діяльності. Суми : Сум. держ. ун-т. 38 с.

13. Спіріна Т. П. (2005) Соціокультурна діяльність, як засіб формування життєвих цінностей молоді у вільний від навчання час. *Вісник Прикарпатського університету. Педагогіка*. № 11. С. 138–145.

14. Стандарт фахової передвищої освіти України (2021): освітньо-професійний ступінь – фаховий молодший бакалавр, галузь знань 02 Культура і мистецтво, спеціальність 028 Менеджмент соціокультурної діяльності. чинний від 2022-09-01. Наказ № 417. Вид. офіц. Київ: М-во культури та інформ. політики України, 2021. 14 с.

15. Стандарт вищої освіти (2019). Перший (бакалаврський рівень) вищої освіти. Ступінь «бакалавр». Галузь знань 02 «Культура та мистецтво», спеціальність: 028 «Менеджмент соціокультурної діяльності». Чинний від 2019-06-20. Вид. офіц. Київ : МОН України, 2019. 16 с.

16. Стандарт вищої освіти України (2019): другий (магістерський) рівень, галузь знань 02 «Культура і мистецтво» зі спеціальності 028 «Менеджмент соціокультурної діяльності». Чинний від 2020-01-08. Вид. офіц. Київ : МОН України, 2019. 12 с.

17. Стратегія розвитку позашкільної освіти (2018) / за ред. проф. О. В. Биковської. К. : ІВЦ АЛКОН. 96 с.

18. Флегонтова Н. М. (2007) Педагогічна організація культурного дозвілля школярів : навч.-метод. посіб. Київ : Освіта України. 224 с.

REFERENCES:

1. Bakhmat, N. V. (2019). Proektuvannia protsesu pidhotovky maibutnix menedzheriv sotsialno-kulturnoi diialnosti v umovakh informatsiino-osvitnoho seredovyshcha zakladu vyshchoi osvity [Designing the process of training future managers of socio-cultural activities in the conditions of the information and educational environment of a higher education institution]. *Psychologo-pedagogichni problemy suchasnoi shkoly*, 2(14–21).
2. Bykovska, O. V. (2008). Teoretyko-metodychni osnovy pozashkil'noyi osvity v Ukrayini [Theoretical and methodological foundations of extracurricular education in Ukraine] (Doctoral dissertation). Natsional'nyy pedahohichnyy universytet imeni M. P. Drahomanova, Kyiv, Ukraine.
3. Zakharchyshyna, Yu. M. (2011). Pedahohichni umovy pidhotovky ofitseriv Zbroynykh Syl Ukrayiny do sotsiokul'turnoyi diyal'nosti v myrotvorchikh misiyakh [Pedagogical conditions for the preparation of officers of the Armed Forces of Ukraine for socio-cultural activities in peacekeeping missions] (Doctoral dissertation). Zhytomyr, Ukraine.
4. Zelenska, L. V. (2018). Ivent-menedzhment [Event management]: Navch. posib. [Textbook]. Kyiv, Ukraine: NAKK.
5. Kochubey, N. V. (2017). Sotsiokul'turna diyal'nist' [Socio-cultural activity]: Navchal'nyy posibnyk [Textbook]. Sumy, Ukraine: Universytet-s'ka knyha.
6. Krasnyakov, Ye. V. (2015). Rol' pozashkil'noyi osvity v poperedzhenni dytychoyi zlochynnosti, bezdohlyadnosti y bezprytul'nosti [The role of extracurricular education in the prevention of juvenile delinquency, neglect and homelessness]. "Viche", zhurnal Verkhovnoyi Rady Ukrayiny, 5. Retrieved January 19, 2024, from <https://veche.kiev.ua/journal/4625/>



7. Lytovchenko, O. V. (2020). Stvorenniya inklyuzyvnoho osvith'oho seredovyscha u zakladi pozashkil'noyi osvity: metodychni aspekty [Creating an inclusive educational environment in an out-of-school educational institution: methodological aspects]. In Zrostayucha osobystist' u smyslotsinnisnykhobry sakh: materialy Mizhnar. naukovo-prakt. konf. (p. 228). Ivano-Frankivs'k, Ukraine.

8. Osvitniy ombudsmen Ukrainy. (2023, September 19). Chomu pozashkil'na osvita vazhlyva. Pozashkil'na osvita – problemy, propozyitsii ta novi formaty roboty [Why extracurricular education is important. Extracurricular education – problems, proposals and new formats of work]. Retrieved January 23, 2024, from <https://eo.gov.ua/pozashkilna-osvita-problemy-propozyitsii-ta-novi-formaty-roboty/2023/09/19/>

9. Kabinet Ministriv Ukrainy. (2019, August 21). Pro orhanizatsiyu inklyuzyvnoho navchannya v zakladakh pozashkil'noyi osvity [On the organization of inclusive education in out-of-school education institutions] (Postanova No. 779). Retrieved June 9, 2024, from <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/779-2019-п#Text>

10. Ministerstvo osvity i nauky Ukrainy. (2023). Pro orhanizatsiyu osvith'oyi diyal'nosti v zakladakh pozashkil'noyi osvity u 2023/2024 navchal'nomu rotsi [On the organization of educational activities in out-of-school education institutions in the 2023/2024 academic year]. Kyiv, Ukraine.

11. Verkhovna Rada Ukrainy. (2017, September 5). Pro osvitu [On Education] (Zakon Ukrainy No. 2145-VIII). Retrieved June 9, 2024, from <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2145-19#Text>

12. Svitaylo, N. D., & Povaliy, T. L. (2020). Praktykum iz sotsiokul'turnoyi diyal'nosti [Workshop on socio-cultural activities]. Sumy, Ukraine: Sums'kyi derzhavnyy universytet.

13. Spirina, T. P. (2005). Sotsiokul'turna diyal'nist', yak zasib formuvannya zhytlyevykh tsinnostey molodi u vil'nyy vid navchannya chas [Socio-cultural activity as a means of forming the life values of young people in their free time]. *Visnyk Prykarpats'koho universytetu. Pedahohika*, 11, 138–145.

14. Ministerstvo kul'tury ta informatsiynoi polityky Ukrainy. (2021). Standart fakhovoyi peredvishchoyi osvity Ukrainy: osvith'o-profesiyyny stupin' – fakhovyy molodshyy bakalavr, haluz' znan' 02 Kul'tura i mystetstvo, spetsial'nist' 028 Menedzhment sotsiokul'turnoyi diyal'nosti [Standard of professional higher education of Ukraine: educational and professional degree – professional junior bachelor, field of knowledge 02 Culture and Arts, specialty 028 Management of socio-cultural activities]. Kyiv, Ukraine: Ministerstvo kul'tury ta informatsiynoi polityky Ukrainy.

15. Ministerstvo osvity i nauky Ukrainy. (2019). Standart vyshchoyi osvity. Pershyy (bakalavr's'kyi riven') vyshchoyi osvity. Stup in' «bakalavr». Haluz' znan' 02 «Kul'tura ta mystetstvo», spetsial'nist': 028 «Menedzhment sotsiokul'turnoyi diyal'nosti» [Standard of higher education. The first (bachelor's) level of higher education. Degree “bachelor”. Field of knowledge 02 “Culture and Arts”, specialty: 028 “Management of socio-cultural activities”]. Kyiv, Ukraine: Ministerstvo osvity i nauky Ukrainy.

16. Ministerstvo osvity i nauky Ukrainy. (2019). Standart vyshchoyi osvity Ukrainy: druhyy (mahisters'kyi riven', haluz' znan' 02 «Kul'tura i mystetstvo» zi spetsial'nosti 028 «Menedzhment sotsiokul'turnoyi diyal'nosti» [Standard of higher education of Ukraine: second (master's) level, field of knowledge 02 “Culture and Arts” in the specialty 028 “Management of socio-cultural activities”]. Kyiv, Ukraine: Ministerstvo osvity i nauky Ukrainy.

17. Bykovs'ka, O. V. (Ed.). (2018). Stratehiya rozvytku pozashkil'noyi osvity [Strategy for the development of out-of-school education]. Kyiv, Ukraine: IVTS ALKON.

18. Flehontova, N. M. (2007). Pedahohichna orhanizatsiya kul'turnoho dozvillya shkolyariv [Pedagogical organization of cultural leisure of schoolchildren]: Navch.-metod. posib. Kyiv, Ukraine: Osvita Ukrainy.

*Стаття надійшла до редакції 23.07.2024
The article was received 23 July 2024.*



УДК 376-053.4-056.2/.3:005.336.2

DOI <https://doi.org/10.32999/ksu2413-1865/2024-107-3>

НАУКОВІ ДОСЛІДЖЕННЯ З ПРОБЛЕМИ ФОРМУВАННЯ КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ ДИТИНИ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ З ОСОБЛИВИМИ ОСВІТНИМИ ПОТРЕБАМИ

Цюпак Ірина Миколаївна,
кандидатка педагогічних наук,
доцентка кафедри педагогіки та психології дошкільної та початкової освіти
Херсонський державний університет
itsiupak@ksu.ks.ua
orcid.org/0000-0002-7427-8588

У статті висвітлено наукові дослідження з проблеми формування компетентностей дитини дошкільного віку з особливими освітніми потребами. Виконання вимог Стандарту дошкільної освіти забезпечується з урахуванням задатків, нахилів, здібностей, індивідуальних психічних і фізичних можливостей дитини в найбільш оптимальній для кожної дитини формі, тому вбачаємо актуальність дослідження в аналізі педагогічної, психологічної, корекційної та методичної літератури з проблеми формування компетентностей дитини дошкільного віку з особливими освітніми потребами. Мета статті – теоретичний аналіз досліджень з проблеми формування компетентностей дитини дошкільного віку з особливими освітніми потребами. Аналіз наукових публікацій з проблеми формування компетентностей дитини дошкільного віку з особливими освітніми потребами засвідчив дослідженість вагомому прошарку компетентностей, однак деякі з них мають інтегрований характер, що показує їх взаємопроникність у організації освітньо-виховної роботи: рухова і здоров'язбережувальна, особистісна, соціально-громадянська, природничо-екологічна та навички, орієнтовані на сталий розвиток, предметно-практична та технологічна, сенсорно-пізнавальна, логіко-математична та дослідницька, ігрова, мовленнєва, художньо-мовленнєва, мистецько-творча. Здійснене дослідження з проаналізованих джерел з проблеми формування компетентностей дитини дошкільного віку з особливими освітніми потребами, дав можливість стверджувати про малодослідженість явища формування дослідницької компетентності, як окремої складової у роботі з дітьми з особливими освітніми потребами, проте здійснений аналіз розкрив можливість інтегрованого підходу щодо формування життєвих компетентностей дітей з особливими освітніми потребами. Перспективи подальших розвідок будуть спрямовані на обґрунтування напрямів формування дослідницької компетентності дитини дошкільного віку з особливими освітніми потребами та визначення ефективних засобів.

Ключові слова: знання, вміння, навички, інклюзивний простір, дошкільник, інтеграція.

SCIENTIFIC RESEARCH ON THE PROBLEM OF DEVELOPING COMPETENCIES IN PRESCHOOL CHILDREN WITH SPECIAL EDUCATIONAL NEEDS

Tsiupak Iryna Mykolaivna,
Candidate of Pedagogical Sciences,
Associate Professor at the Department of Pedagogy and Psychology
of Preschool and Primary Education,
Kherson State University
itsiupak@ksu.ks.ua
orcid.org/0000-0002-7427-8588

The article presents scientific research on the issue of developing competencies in preschool children with special educational needs. Compliance with the Early Childhood Education Standard is ensured by considering the child's innate abilities, inclinations, skills, and individual psychological and physical capacities in the most optimal form for each child. Therefore, the relevance of the research lies in the analysis of pedagogical, psychological, corrective, and methodological literature on the problem of developing competencies in preschool children with special educational needs. The aim of the article is to provide a theoretical analysis of research on the development of competencies in preschool children with special educational needs. Analysis of scientific publications on this issue reveals a significant body of research on various competencies; however, some of them have an integrated nature, indicating their interpenetration in organizing educational and developmental work. These include motor and health-preserving competencies, personal, social-civic, natural-scientific and ecological skills, sustainable development-oriented skills, practical and technological competencies, sensory-cognitive, logical-mathematical, and research competencies, as well as play, speech, artistic-speech,



and creative-artistic skills. The research into theoretical sources on the development of competencies in preschool children with special educational needs indicates that the phenomenon of developing research competency as a distinct component in working with children with special educational needs is underexplored. However, the analysis revealed the potential for an integrated approach to developing life competencies in children with special educational needs. Future research will focus on substantiating the directions for developing research competency in preschool children with special educational needs and identifying effective methods.

Key words: *knowledge, skills, competencies, inclusive space, preschooler, integration.*

Вступ. У сучасному просторі дошкільної освіти впровадження і організація інклюзії є невід'ємною складовою забезпечення якості освіти в Україні, її доступності, що передбачає уточнення шляхів щодо забезпечення реалізації компетентнісного підходу педагогами-практиками в реаліях сьогодення. Базовим компонентом дошкільної освіти передбачено та визначено вимоги до формування обов'язкових компетентностей та результатів освіти дитини дошкільного віку (6 (7) років), а також умови, за яких вони можуть бути досягнуті відповідно до міжнародних стандартів якості освіти. У Стандарті зазначено, що ключовими для дошкільної освіти є такі компетентності дитини: «рухова і здоров'язбережувальна, особистісна, предметно-практична та технологічна, сенсорно-пізнавальна, логіко-математична та дослідницька, природничо-екологічна та навички, орієнтовані на сталий розвиток, ігрова, соціально-громадянська, мовленнєва, художньо-мовленнєва, мистецько-творча (художньо-продуктивна, музична, театралізована)» (Базовий компонент дошкільної освіти, 2021).

Теоретичне обґрунтування проблеми. Проблематика організації освітньо-виховної роботи з дітьми з особливими освітніми потребами та організація інклюзивного навчання в закладах дошкільної освіти розкрита у дослідженнях Кошель В. (2020), Макаренко С. (2020), Дрожик Л., Щербак І. (2021), Гаяш О. (2021), Мартін А. (2022), Казачінер О., Бойчук Ю. (2022), дослідження, щодо дистанційного навчання дошкільників з особливими освітніми потребами висвітлено у наукових добутках Кузнецової Т. (2021), Переворська О. (2024), інклюзивне навчання в умовах воєнного стану та кризових періодів досліджували Кричківська О., Хренова В., Гончар Н. (2022), Хом'як О. (2022). Проте, здійснений аналіз літературних джерел, засвідчив недостатню дослідженість публікацій з проблеми формування компетентностей дитини дошкільного віку з особливими освітніми потребами.

Мета статті – теоретичний аналіз досліджень з проблеми формування компетентностей дитини дошкільного віку з особливими освітніми потребами.

Методологія та методи. Відповідно, що виконання вимог Стандарту забезпечується з урахуванням задатків, нахилів, здібностей, індивідуальних психічних і фізичних можливостей дитини в найбільш оптимальній для кож-

ної дитини формі, тому вбачаємо актуальність дослідження в аналізі педагогічної, психологічної, корекційної та методичної літератури з проблеми формування компетентностей дитини дошкільного віку з особливими освітніми потребами.

Результати дослідження. Аналіз наукової літератури здійснений Гончаровською Г. та Беднарчук Л. засвідчив проблематику у формуванні рухової компетентності дітей дошкільного віку з особливими освітніми потребами. Зокрема авторами процитовано погляди науковців, а саме діти з особливими освітніми потребами (Дегтяренко, Лобанова, Дудченко, 2012; Гончаровська, Беднарчук, 2023: 33–34; Максименко, 2013): «часто мають порушення просторового орієнтування, координації рухів, що істотно впливає на їх життєдіяльність» (Т. Дегтяренко, І. Дудченко, О. Лобанова); «хода нестійка, рухи хаотичні, погано координовані, слабо регулюються м'язові зусилля, спостерігаються грубі порушення зорової координації й неможливість виконання рухових вправ навіть у наслідуванні діяльності дорослої людини» (Н. Максименко).

Гончаровська Г., Беднарчук Л. пропонують стимулювати рухову активність через створення інтерактивного середовища, де діти можуть взаємодіяти з об'єктами та завданнями, що сприяють розвитку моторних навичок, що буде корисно для дітей, які мають обмежену можливість фізичної активності (Гончаровська, Беднарчук, 2023: 35).

У дослідженні Семотюк Г. та Щербак І. зазначено, що проблема формування основ здоров'язбережувальної компетентності у дітей з особливими освітніми потребами залишається недостатньо вивченою (Семотюк, 2023: 535). Авторами визначено основні завдання формування основ здоров'язбережувальної компетентності дітей з особливими освітніми потребами: «формування позитивної мотивації до здорового способу життя, виховання ціннісного ставлення до власного здоров'я та здоров'я оточуючих; набуття системи знань та уявлень про здоров'я та основні умови його збереження; опанування навичками, що сприяють збереженню здоров'я» (Семотюк, 2023: 536–537).

Визначені Семотюк Г. умови завдяки яким реалізується завдання формування основ здоров'язбережувальної компетентності дошкільників з особливими освітніми потре-



бами, передбачають «створення комфортних умов життєдіяльності та організація різних видів роботи з фізичного виховання; організація оптимального рухового режиму дітей з урахуванням різних видів нозологій; активізація рухової діяльності дітей дошкільного віку завдяки мотивації; індивідуалізація роботи з фізичного виховання на основі особистісно орієнтованого підходу» (Семотюк, 2023: 537).

У дослідженні Атрощенко Т., Зданевич Л., Цегельник Т. визначено специфіку реалізації освітнього напрямку «Особистість дитини» Базовий компонент дошкільної освіти (Базовий компонент) саме у роботі з дітьми з особливими освітніми потребами й зазначено, що «формування особистості дитини дошкільного та молодшого шкільного віку з особливими освітніми потребами має свої особливості, які необхідно враховувати не тільки в процесі освітньої діяльності, а і у сімейному вихованні, яке забезпечує пізнання навколишньої соціальної дійсності, оволодіння навичками індивідуальної та колективної роботи, залучення до людської культури тощо» (Атрощенко, Зданевич, Цегельник, 2021: 30). Автори роблять акцент на тому, «що сімейні стосунки для дитини з особливими освітніми потребами – перший специфічний зразок суспільних відносин» (Атрощенко, Зданевич, Цегельник, 2021: 31). Цілком погоджуємося з думкою науковців, щодо ефективності формування особистості дітей з особливими освітніми потребами через співпрацю з батьками, яка має ґрунтуватися на розумінні дорослими особливостей дитини, а й відповідно підбір змісту освітньо-вихованого матеріалу, підходів, засобів, прийомів та методів на індивідуальній та диференційованій основі.

Дослідження практиків Голосієнко К. та Гуменюк І. направлене на розкриття особливостей побудови освітнього процесу закладу дошкільної освіти для дітей з особливими освітніми потребами, яке на їх думку, має відбуватися на засадах соціалізації, що відповідно зробить процес навчання специфічною формою набуття дитиною тих суспільних цінностей, що існують у всіх сферах життя (Голосієнко, Гуменюк, 2023: 76). Вихователь-методист Голосієнко К. та практичний психолог Гуменюк І. переконані, що входження дитини у соціальне довкілля буде легшим, за умови: «вона повинна засвоїти мову соціальної спільноти, сприйняти норми життя та його цінності, орієнтуватися в певних традиціях та звичаях, дублювати та елементарно виконувати зразки тієї чи іншої діяльності» (Голосієнко, Гуменюк, 2023: 76).

Щодо формування соціальної компетентності, привертає увагу дослідження Паламарчук Т. де зазначено, що «формування у дошкільників перших навичок соціалізації вимагає від дітей вміння вступати в контакт з іншими, наслі-

дувати і відтворювати певні норми та моделі поведінки» (Паламарчук, 2022: 79). Зазначене, вказує на невід'ємну інтеграцію змісту роботи з дітьми з соціалізації й формування комунікативної компетентності.

Не менш вагомим є зауваження Паламарчук Т. проте, що у дітей дошкільного віку з особливими освітніми потребами найкращих результатів можна досягти через ігрову діяльність. А саме, як зазначає автор «тому що кожна гра виконує важливу виховну, соціалізуючу функції, формуючи типові навички соціальної поведінки та систему цінностей дошкільника» (Паламарчук, 2022: 79). У грі, як вказує Паламарчук Т., розвивається особистісні якості дитини, формуються ті вміння і навички, які позитивно відображаються на адаптації дошкільника в суспільстві та реалізується у відносинах з оточуючими людьми.

Слушним є визначення Мельникової О., що «ключі компетентності формуються і виробляються у соціумі, а відтак, для формування особистості базовими та затребуваними сучасним суспільством виступають соціальні компетентності, які характеризують взаємодію людини із соціумом та іншими людьми» (Мельникова, 2024: 633). Таким чином, у дослідженні розкрито ключові аспекти формування соціальної компетентності дітей старшого дошкільного віку з нормотиповим розвитком та особливими освітніми потребами в умовах закладу дошкільної освіти з інклюзивною формою навчання (Мельникова, 2024: 630). Авторкою визначено, що соціальний розвиток дитини здійснюється у певному просторі її життєдіяльності, з освітнього та розвивального простору, який має включати сукупність просторово-предметних, соціальних чинників та міжособистісних відносин.

Вагомою думкою є зазначене Мельниковою О., що «соціальна компетентність дітей дошкільного віку з особливими освітніми потребами передбачає здатність особистості здобувати знання, перетворюючи їх на уміння, відповідно діяти в соціальному середовищі, правильно оцінювати складні економічні, соціально-культурні і виробничі ситуації.; приймати правильні рішення та діяти узгоджено з обставинами соціального, культурного та економічного життя суспільства» (Мельникова, 2024: 635).

Дослідження комунікативної компетентності дітей старшого дошкільного віку з особливими освітніми потребами Шуляк С. демонструє висвітлення особливостей комунікативної діяльності дошкільників з особливими освітніми потребами (Шуляк, 2023: 121–127). Автором охарактеризовано компетентнісний підхід до формування комунікативної компетентності дітей старшого дошкільного віку з особливими освітніми потребами й визначено важливі завдання з формування у дітей



інтересу до світу людей, усвідомленого ставлення до себе як особистості.

Шуляк С. встановлено, що педагогу потрібно враховувати комунікативні можливості дитини дошкільного віку, а саме те, до якої форми спілкування здатна дитина, після чого, поступово ускладнювати зміст та засоби спілкування (Шуляк, 2023: 121–127). Аргументованим є визначення автора про те, що розвиток комунікативної компетентності дошкільника з особливими освітніми потребами потрібно спрямовувати на задоволення потреб конкретної дитини, з урахуванням її індивідуального розвитку й відповідно до цього, створювати освітнє середовище, яке сприятиме розвитку та формуванню компетентностей.

У дослідженні Калініної Т. та Яцинік А. висвітлені питання формування мовленнєвої компетентності дітей дошкільного віку з особливими освітніми потребами (Калініна, Яцинік, 2023). Авторами зацентовано увагу на особливостях організації корекційної допомоги дітям з порушенням мовленнєвого розвитку, а саме загальним недорозвиненням мовлення.

Як зазначено Калініною Т. та Яцинік А., що успішне опанування мовленнєвою діяльністю, є визначальним чинником в результативності засвоєння дитиною програмового матеріалу і в свою чергу «забезпечує розвиток навичок мовленнєвого етикету й культури, створює передумови до активного занурення у громадське життя» (Калініна, Яцинік, 2023: 115). Отже, авторами розвиток мовлення, а саме формування мовленнєвої компетентності дитини з особливими освітніми потребами розглядається, як засіб пізнання, який сприяє розвитку комунікативних здібностей й у свою чергу слугує засобом соціалізації дитини та налагодження взаємозв'язків з оточенням.

Розвиток мовленнєвих навичок у дітей дошкільного віку з особливими освітніми потреби в рамках інклюзивного навчання розкрито у дослідженні Rasa Braslauskiene та Erika Turauskiene (Rasa Braslauskiene, Erika Turauskiene, 2021: 26–39). Висновки, що зроблені авторами висвітлюють думку вихователів, що в ході інклюзивного навчання в закладі дошкільної освіти навички усного та письмового мовлення дітей з особливими потреби, потребують розвитку саме під час повсякденної діяльності, а саме виявлено, щоб розвинути в дітей навички мовлення та аудіювання, вихователі розвивають дрібну моторику дітей, ініціюють мовленнєві ігри, читають казки, заохочують інтерес до фольклору, ініціюють діалогове читання тощо. З метою формування у дітей основ читання та письма вихователі залучають дітей до різноманітних видів творчої діяльності, ігор, дозволяють дітям діяти з використанням інформаційно-комунікаційних технологій та ін.

Гужанова Т. та Панченко Є. зазначають, що для успішного формування предметно-практичної, технологічної компетентності потрібна наявність мотивації, яка спонукатиме дітей дошкільного віку особливими освітніми потребами до активної діяльності, одним з таких ефективних методів на думку авторів є – гра, що «викликає у них позитивні емоції, спонукає дітей до процесу творчості та отримання певного результату» (Гужанова, Панченко, 2024). Авторами вказано на потенціал конструктивної діяльності, як засобу формування зазначеної компетентності, яка в свою чергу надає змогу дітям пізнавати властивості різних предметів у процесі маніпуляції з ними, розвивати свою уяву та творчість, вчитися взаємодіяти з іншими дітьми та приходити до спільного результату.

Як показують спостереження Гончаровської Г. та Беднарчук Л., ефективні «умови для оволодіння дітьми з особливими освітніми потребами загальноприйнятими сенсорними еталонами виникають в продуктивних різновидах діяльності» (Гончаровська, Беднарчук, 2023: 35). Зокрема, автори стверджують, що у процесі такої діяльності дитина мимовільно здійснює дослідження предметів, а саме дитина намагається співвіднести його специфіку з особливостями, що призводить до запам'ятання форми, кольорів чи елементів. Варто зазначити зауваження Гончаровської Г. та Беднарчук Л., про те, «що засвоївши лише деякі еталони, дитина чітко і точно сприймає властивості лише деяких, відповідних цим еталонам предметів, а інші різновиди властивостей, еталони яких не засвоєні, сприймає помилково» (Гончаровська, Беднарчук, 2023: 35), тому зазначено варто враховувати при формуванні сенсорно-пізнавальної компетентності, а саме у спеціально-організованій предметній та ігровій діяльності дитини, а саме «слід спеціально учити встановлювати розміри предметів, визначати їхню форму, просторові відношення і колір» (Гончаровська, Беднарчук, 2023: 35).

Представлена Алексеєнко К. та Коринецькою О. система організації освітньої роботи сприяє формуванню екологодоцільної поведінки, екосвідомості, емоційно-ціннісному ставленню до природи, а форми, засоби екологічного навчання та виховання дітей з особливими освітніми потребами у своїй сукупності дають їм можливість не тільки здобути знання, закласти фундамент, а й зрозуміти перші поняття «екологічна свідомість», «екологічна культура» і їх сутність (Алексеєнко, Коринецька, 2023). Авторами надано рекомендації з облаштування освітніх осередків і зазначено, що в роботі варто основну увагу акцентувати на ігровій діяльності, як провідній не залежно від того які обрано форми діяльності, методи, прийоми, засоби.



У дослідженні Qodirova Dildora Najatbekovna розглядає формування інноваційної навички мислення дітей дошкільного віку на основі особистісно орієнтованої освіти (Qodirova Dildora Najatbekovna, 2022: 70–72). Метою особистісно орієнтованої освіти є реальне запровадження механізмів самосвідомості, розвитку, адаптації, управління, захисту, виховання, потрібних для унікального формування дитини, яке саме є досить значущим. Зазначене авторкою, для нашого дослідження є актуальним, адже формування компетентностей дитини з особливими освітніми потребами має ґрунтуватися саме на таких засадах.

Висновки. Аналіз наукових досліджень з проблеми формування компетентностей дитини дошкільного віку з особливими освітніми потребами дав можливість стверджувати про виконання вимог Державного стандарту дошкільної освіти з надання якісної освіти дітям і організацію інклюзивного освітнього простору. Здійснений аналіз розкрив можливості інтегрованого підходу щодо формування життєвих компетентностей дітей з особливими освітніми потребами, проте, було виявлено малодослідженість явища формування дослідницької та мистецько-творчої компетентностей, як окремої складової у роботі з дітьми з особливими освітніми потребами. Дослідницька діяльність, як складова пізнавальної активності може знайти своє відображення у всіх напрямках освітньої та виховної роботи з дітьми, тому перспективи подальших розвідок будуть спрямовані на обґрунтування напрямів формування дослідницької компетентності дитини дошкільного віку з особливими освітніми потребами та визначення ефективних засобів.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Алексєєнко К., Коринєцька О. Екологічне виховання дітей з особливими освітніми потребами. *Дошкільна освіта: проблеми, пошуки, інновації* : матеріали III Всеукраїнської науково-практичної конференції «Дошкільна освіта: проблеми, пошуки, інновації» (м. Кривий Ріг, 11–12 травня 2023 р.). / за заг. ред. О. В. Ковшар, К. Є. Суятинової. Кривий Ріг : КДПУ, 2023. 420 с. URI: <https://elibrary.kdpu.edu.ua/bitstream/123456789/7768/1/%D0%97%D0%B1%D1%96%D1%80%D0%BD%D0%B8%D0%BA%20%D0%BA%D0%B0%D1%84%D0%B5%D0%B4%D1%80%D0%B8%20%D0%B4%D0%BE%D1%88%D0%BA%D1%96%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%BE%D1%97%20%D0%BE%D1%81%D0%B2%D1%96%D1%82%D0%B8%20%D0%9A%D0%94%D0%9F%D0%A3%2011-12.05.2023.pdf#page=16>.
2. Атрощенко Т. О., Зданевич Л. В., Цегельник Т. М. Потенціал сімейного виховання у процесі формування особистості дитини дошкільного та молодшого шкільного віку з особливими освітніми потребами. *Вісник Запорізького національного університету* : збірник наукових праць. Педагогічні науки. Запоріжжя, 2021. № 1 (37). Ч. II. С. 27–34. URI: <http://localhost:8080/jspui/handle/123456789/8555>.
3. Базовий компонент дошкільної освіти. Нова редакція та поради для організації освітнього процесу. 22 січня 2021 року. URI: https://mon.gov.ua/static-objects/mon/sites/1/rizne/2021/12.01/Pro_novu_redaktsiyu%20Bazovoho%20komponenta%20doshkilnoyi%20osvity.pdf
4. Голосієнко К. П., Гуменюк І. В. Вімельбух, як засіб для формування у дітей старшого дошкільного віку з особливими освітніми потребами соціальної готовності до навчання в НУШ. *Готовність дитини старшого дошкільного віку до систематичного навчання в школі* : матеріали всеукраїнської науково-практичної онлайнконференції (6, 13, 20 квітня 2023 р., м. Київ). Київ : Інститут психології імені Г.С. Костюка НАПН України, 2023. 349 с. С. 75–80. URI: <https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/737160/1/%D0%97%D0%B1%D1%96%D1%80%D0%BD%D0%B8%D0%BA%20%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%B5%D1%80%D1%96%D0%B0%D0%BB%D1%96%D0%B2%20%D0%BA%D0%BE%D0%BD%D1%84%D0%B5%D1%80%D0%B5%D0%BD%D1%86%D1%96%D1%96%CC%88%202023.pdf#page=75>
5. Гончаровська Г., Беднарчук Л. Інноваційні технології сучасної освіти для сенсомоторного розвитку дошкільників з особливими освітніми потребами. *Аксіопсихологічні вектори розвитку сучасної освіти* : зб. матеріалів Міжнародної науково-практичної конференції, м. Тернопіль, 19–20 жовтня 2023 р. / за ред. Г. К. Радчук. Тернопіль: ТНПУ ім. В. Гнатюка, 2023. 542 с. (Електронне наукове видання). С. 32–37. URI: http://dspace.tnpu.edu.ua/bitstream/123456789/31056/1/6_Goncharovska_Bednarchuk.pdf
6. Гужанова Т. С., Панченко Є. С. Формування предметно-практичної, технологічної компетентності в нормотипових та дітей з ООП старшого дошкільного віку в процесі конструктивної діяльності. *Перспективи та інновації науки (Серія «Педагогіка», Серія «Психологія», Серія «Медицина»)*. Київ, 2024. Вип. № 5(39). С. 166–178. URI: <http://eprints.zu.edu.ua/39741/1/%D0%9F%D0%B0%D0%B0%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%BA%D0%BE.pdf>
7. Дегтяренко Т. М., Лобанова О. В., Дудченко І. О. Мовленнєва і сенсорні системи та їх порушення. Суми : СумДПУ ім. А. С. Макаренка, 2012. 416 с. URI: <https://f.eruditor.link/file/3273870/>
8. Калініна Т. С., Яцинік А. В. Особливості використання дидактичних ігор у формуванні мовленнєвої компетентності дошкільників з особливими освітніми потребами. *Вісник ЛНУ імені Тараса Шевченка*. Одеса : Видавничий дім «Гельветика», 2023. № 1(355). С. 115–121. URI: http://repository.khpa.edu.ua:8080/jspui/bitstream/123456789/3357/1/Yatsynik_st1.pdf
9. Максименко Н. Л. Сенсорне виховання дошкільників з порушеннями слуху. *Освіта осіб з особливими потребами*. 2013. Вип. 4. С. 58–66. URI: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/ooop_2013_4\(1\)_10](http://nbuv.gov.ua/UJRN/ooop_2013_4(1)_10)
10. Мельникова О. М. Формування соціальної компетентності старших дошкільників з нормотиповим розвитком та особливими освітніми потребами. *Успіхи і досягнення у науці. Серія «Освіта»*. Том 1, № 3(3) (2024). С. 630–640. URI: <http://perspectives.pp.ua/index.php/sas/article/view/11565/11625>
11. Паламарчук Т. В. Ігрова діяльність як основний аспект соціалізації дітей дошкільного віку з особливими освітніми потребами. Особистісно-професійна



компетентність педагога: теорія і практика: збірник наукових статей / за заг. ред. Л. В. Серих. Суми : НІКО, 2022. 128 с. С. 74-79. URI: http://www.soippo.edu.ua/images/%D0%9D%D0%B0%D1%83%D0%BA%D0%BE%D0%B2%D0%B0_%D1%80%D0%BE%D0%B1%D0%BE%D1%82%D0%B0/%D0%9D%D0%B0%D1%83%D0%BA%D0%BE%D0%B2%D0%BE_%D0%BF%D1%80%D0%B0%D0%BA%D1%82%D0%B8%D1%87%D0%BD%D1%96_%D0%B7%D0%B0%D1%85%D0%BE%D0%B4%D0%B8/19.05.2022%20%D0%97%D0%91%D0%86%D0%A0%D0%9D%D0%98%D0%9A.pdf#page=75

12. Семотюк Г. Ю. Теоретико-методичні засади формування здоров'язбережувальної компетентності у дітей дошкільного віку з особливими освітніми потребами. *Формування життєвої компетентності осіб з особливими освітніми потребами в системі позашкільної, спеціальної та інклюзивної освіти* : зб. наук. пр. за матеріалами Всеукр. наук.-практ. конф/ за заг. ред. Ю. Д. Бойчука. Харків : ХНПУ ім. Г. С. Сковороди, 2023. С. 534–539. URI: <https://dspace.hnpu.edu.ua/handle/123456789/10937>

13. Шуляк С. Становлення комунікативної компетентності дітей старшого дошкільного віку з особливими освітніми потребами. *Психолого-педагогічні проблеми сучасної школи*, 1(9), 2023. С.121–127. URI: [https://doi.org/10.31499/2706-6258.1\(9\).2023.279354](https://doi.org/10.31499/2706-6258.1(9).2023.279354).

14. Qodirova Dildora Najatbekovna. (2022). Formation of innovative thinking skills in preschool children on the basis of personally education. *World Bulletin of Social Sciences*, 7, 70-72. URI: <https://www.scholarexpress.net/index.php/wbss/article/view/581>

15. Rasa Braslauskienė, Erika Turauskienė. *Developing Language Skills in Pre-School Children with Special Educational Needs in the Course of Inclusive Education*. Volume 34, Issue 2 (2021), pp. 26–39. URI: <https://doi.org/10.15181/rfds.v34i2.2242>

REFERENCES:

1. Aliexsieienko K, Korynetska O. Ekologichne vykhovannya ditei z osoblyvymy osvitynymi potrebamy. [Environmental Education for Children with Special Educational Needs]. *Doshkilna osvita: problemy, poshuky, innovatsii* : materialy III Vseukrainskoi naukovo-praktychnoi konferentsii «Doshkilna osvita: problemy, poshuky, innovatsii» (m. Kryvyi Rih, 11–12 travnia 2023 r.). / za zah. red. O. V. Kovshar, K. Ye. Suiatynovoi. Kryvyi Rih : KDPU, 2023. 420 s. (in Ukrainian)

2. Atroshchenko T. O., Zdanevych L. V., Tshelnyk T. M. Potentsial simeinoho vykhovannya u protsesi formuvannya osobystosti dytyny doshkilnoho ta molodshoho shkilnoho viku z osoblyvymy osvitynymi potrebamy. [The Potential of Family Education in the Process of Forming the Personality of Preschool and Primary School Children with Special Educational Needs]. *Visnyk Zaporizkoho natsionalnoho universytetu* : zbirnyk naukovykh prats. Pedagogichni nauky. Zaporizhzhia, 2021. № 1(37). Ch. II. S. 27–34. URI: <http://localhost:8080/jspui/handle/123456789/8555>. (in Ukrainian)

3. Bazovyi komponent doshkilnoi osvity. Nova redaktsiia ta porady dlia orhanizatsii osvithnoho protsesu. [Basic Component of Preschool Education: New Edition and Recommendations for Organizing the Educational Process]. 22 sichnia 2021 roku. (in Ukrainian)

4. Holosiienko K. P., Humeniuk I. V. Vimelbukh, yak zasib dlia formuvannya u ditei starshoho doshkilnoho viku z osoblyvymy osvitynymi potrebamy sotsialnoi hotovnosti do navchannia v NUSh. [Wimmelbook as a Tool for Developing Social Readiness for Schooling in the New Ukrainian School (NUS) among Older Preschoolers with Special Educational Needs]. *Hotovnist dytyny starshoho doshkilnoho viku do systematychnoho navchannia v shkoli* : materialy vseukrainskoi naukovo-praktychnoi onlajnkonferentsii (6, 13, 20 kvitnia 2023 r., m. Kyiv). Kyiv : Instytut psykholohii imeni H.S. Kostiuka NAPN Ukraine, 2023. 349 s. S. 75–80. (in Ukrainian)

5. Honcharovska H., Bednarchuk L. Innovatsiini tekhnologii suchasnoi osvity dlia sensomotornoho rozvytku doshkilnykiv z osoblyvymy osvitynymi potrebamy. [Innovative Technologies in Modern Education for Sensory-Motor Development of Preschoolers with Special Educational Needs]. *Aksiopsykholohichni vektory rozvytku suchasnoi osvity* : zb. materialiv Mizhnarodnoi naukovo-praktychnoi konferentsii, m. Ternopil, 19–20 zhovtnia 2023 r./za red. HK Radchuk. Ternopil: TNPU im. V. Hnatiuka, 2023. 542 s.(Elektronne naukovye vydannia). S. 32–37. (in Ukrainian)

6. Huzhanova T. S., Panchenko Ye. S. Formuvannya predmetno-praktychnoi, tekhnolohichnoi kompetentnosti v normotypovykh ta ditei z OOP starshoho doshkilnoho viku v protsesi konstruktyvnoi diialnosti. [Formation of Subject-Practical and Technological Competence in Typically Developing and Special Educational Needs (SEN) Children of Senior Preschool Age through Constructive Activities]. *Perspektyvy ta innovatsii nauky (Serii «Pedahohika», Serii «Psykhologhiia», Serii «Medytsyna»)*. Kyiv, 2024. Vyp. № 5 (39). S. 166–178. (in Ukrainian)

7. Dehtiarenko T. M., Lobanova O. V., Dudchenko I. O. Movlennia i sensorni systemy ta yikh porushennia. [Speech and Sensory Systems and Their Disorders]. Sumy : SumDPU im. A.S. Makarenka, 2012. 416 s. (in Ukrainian)

8. Kalinina T. S., Yatsynik A. V. Osoblyvosti vykorystannia dydaktychnykh ihor u formuvanni movlennievoi kompetentnosti doshkilnykiv z osoblyvymy osvitynymi potrebamy. [Features of Using Didactic Games in the Formation of Speech Competence in Preschoolers with Special Educational Needs]. *Visnyk LNU imeni Tarasa Shevchenka*. Odesa : Vydavnychiy dim «Helvetyka», 2023. № 1(355). S. 115–121. (in Ukrainian)

9. Maksymenko N. L. Sensorne vykhovannya doshkilnykiv z porushenniamy slukhu. [Sensory Education of Preschoolers with Hearing Impairments]. *Osvita osib z osoblyvymy potrebamy*. 2013. Vyp. 4. S. 58–66. (in Ukrainian)

10. Melnykova O. M. Formuvannya sotsialnoi kompetentnosti starshykh doshkilnykiv z normotypovym rozvytkom ta osoblyvymy osvitynymi potrebamy. Uspikhy i dosiagnennia u nautsi. [Formation of Social Competence in Senior Preschoolers with Typical Development and Special Educational Needs]. *Serii «Osvita»*. Tom 1 № 3(3) (2024). S. 630–640. (in Ukrainian)

11. Palamarchuk T. V. Ihrova diialnist yak osnovnyi aspekt sotsializatsii ditei doshkilnoho viku z osoblyvymy osvitynymi potrebamy. [Play Activity as a Key Aspect of Socialization for Preschool Children with Special Educational Needs]. *Osobystisno-profesiina kompetentnist pedahoha: teoriia i praktyka* : zbirnyk naukovykh statei / za zah. red. L. V. Sierykh. Sumy : NIKO, 2022. 128 s. S. 74–79. (in Ukrainian)



12. Semotiuk H.Iu. Teoretyko-metodychni zasady formuvannia zdoroviazberezhualnoi kompetentnosti u ditei doshkilnoho viku z osoblyvymy osvitynymi potrebamy. [Theoretical and Methodological Foundations for the Formation of Health-Preserving Competence in Preschool Children with Special Educational Needs]]. *Formuvannia zhyttievoi kompetentnosti osib z osoblyvymy osvitynymi potrebamy v systemi pozashkilnoi, spetsialnoi ta inkluzyvnoi osvity* : zb. nauk. pr. za materialamy Vseukr. nauk.-prakt. konf / za zah. red. Yu. D. Boichuka. Kharkiv : KhNPU im. H. S. Skovorody, 2023. S. 534–539. (in Ukrainian)

13. Shuliak S. Stanovlennia komunikatyvnoi kompetentnosti ditei starshoho doshkilnoho viku z osoblyvymy osvitynymi potrebamy. [Development of Communicative

Competence in Older Preschool Children with Special Educational Needs]. *Psykhologo-pedahohichni problemy suchasnoi shkoly*, 1(9), 2023. S. 121–127. (in Ukrainian)

14. Qodirova Dildora Najatbekovna. (2022). Formation of innovative thinking skills in preschool children on the basis of personally education. *World Bulletin of Social Sciences*, 7, 70–72.

15. Rasa Braslauskienė, Erika Turauskienė. Developing Language Skills in Pre-School Children with Special Educational Needs in the Course of Inclusive Education Volume 34, Issue 2 (2021), pp. 26–39. URI: <https://doi.org/10.15181/rfds.v34i2.2242>

Стаття надійшла до редакції 26.07.2024

The article was received 26 July 2024.



СЕКЦІЯ 2. ТЕОРІЯ І ПРАКТИКА ВИХОВАННЯ

УДК 373.2.091.33-027.22:796

DOI <https://doi.org/10.32999/ksu2413-1865/2024-107-4>

ПЕДАГОГІЧНЕ ЗНАЧЕННЯ ІГРОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ У РОЗВИТКУ ДІТЕЙ РАНЬОГО ВІКУ

Вашак Оксана Олексіївна,
кандидатка педагогічних наук,
доцентка кафедри дошкільної освіти

Полтавський національний педагогічний університет імені В. Г. Короленка

vashak1971.oa@gmail.com
orcid.org/0009-0006-5079-6555

Бурсова Світлана Сергіївна,
старша викладачка кафедри дошкільної освіти

Полтавський національний педагогічний університет імені В. Г. Короленка

svetlanabursova83@gmail.com
orcid.org/0000-0002-0063-3567

Анотація. У статті висвітлена роль гри у розвитку дітей раннього віку як важлива наукова проблема у галузі дошкілля. Акцентовано увагу на важливості фахового підходу та високої професійної компетентності педагогів до використання ігор у закладах дошкільної освіти. Розкриті різні форми, методи та засоби створення ігрової діяльності у групах раннього віку відповідно до вимог Базового компоненту дошкільної освіти.

Розкриваючи актуальність зазначеної наукової проблеми, наголошено на тому, що останнім часом, у системі дошкільної освіти спостерігається стійка тенденція у домінуванні пріоритету навчальної діяльності, і разом з тим, у виявленні недостатньої уваги до розвитку дітей у процесі гри. Акцентовано увагу на тому, що педагог має труднощі у підборі розвивального ігрового матеріалу. Це пов'язано з неготовністю вихователя проектувати сучасне предметно-ігрове середовище в освітньому просторі закладу дошкільної освіти.

Мета статті полягає у тому, щоб розкрити педагогічне значення ігрової діяльності дітей раннього віку у закладах дошкільної освіти.

Серед **методів дослідження** представлений науковий аналіз психолого-педагогічних джерел, пріоритетних документів української державної освітньої політики, де окреслені різні проблеми, пов'язані з організацією виховного процесу та розвитком дітей раннього віку у закладах дошкільної освіти, розкрита роль ігрової взаємодії, а також емпіричні дослідження та спостереження за ігровою діяльністю дітей у групах раннього віку. Детальний аналіз праць різних науковців, дав можливість розкрити важливу роль та довести педагогічне значення ігрової діяльності у розвитку дітей раннього віку.

Констатація **результатів** засвідчила про необхідність подальшого розвитку та вдосконалення педагогічних підходів до використання ігор для підвищення якості освітнього середовища у закладах дошкільної освіти.

Підкреслюючи важливу роль ігрової діяльності у процесі організації освітнього середовища у групах раннього віку, наголошується на тому, що важливою педагогічною умовою є проведення ігор-занять, спрямованих на специфічні види діяльності, зокрема, сюжетне конструювання, під час якого, діти можуть набувати навичок перенесення одного способу дії на інші ситуації або предмети.

Розкрита головна перевага гри, яка полягає у тому, що в ній формується особистість дитини.

Отже, у **висновках** підкреслюється, що гра, є потребою дитячого організму, який активно розвивається на цьому віковому етапі і потребує великої уваги з боку педагогів. Тому створення ігрового середовища в освітньому просторі закладів дошкільної освіти, є головною умовою успішного розвитку дитини раннього віку.

Ключові слова: діти раннього віку, вихователі закладів дошкільної освіти, гра, ігрова діяльність, фаховий підхід до використання ігор, створення ігрового середовища.



PEDAGOGICAL IMPORTANCE OF PLAY ACTIVITIES IN THE DEVELOPMENT OF YOUNG CHILDREN

Vashak Oksana Oleksiivna,
Candidate of Pedagogical Sciences,
Associate Professor at the Department of Preschool Education
Poltava V.G. Korolenko National Pedagogical University
vashak1971.oa@gmail.com
orcid.org/0009-0006-5079-6555

Bursova Svitlana Serhiivna,
Senior Teacher of the Department of Preschool Education
Poltava V.G. Korolenko National Pedagogical University
svetlanabursova83@gmail.com
orcid.org/0000-0002-0063-3567

Abstract. The article highlights the role of playing games in the development of young children as an important scientific problem in the field of preschool education. Attention is focused on the importance of a professional approach and high professional competence of teachers to the use of games in preschool educational establishments. Various forms, methods and means of creating playing activities in early age groups are described in accordance with the requirements of the Basic component of preschool education.

Revealing the relevance of the mentioned scientific problem, it is emphasized that recently, in the system of preschool education, there has been a steady trend in the dominance of the priority of educational activities, and at the same time, in showing insufficient attention to the development of children in the process of playing games. Attention is focused on the fact that the teacher has difficulties in selecting educational game material. This is due to the educator's unwillingness to design a modern subject-game environment in the educational space of the preschool educational establishment.

The purpose of the article is to demonstrate the pedagogical significance of game activities of young children in preschool educational establishments.

Among **the research methods**, a scientific analysis of psychological and pedagogical sources, priority documents of the Ukrainian state educational policy is presented, where various problems related to the organization of the educational process and the development of young children in preschool educational establishments are outlined, the role of playful interaction is revealed, as well as empirical research and observation of game activities of children in early age groups. A detailed analysis of the works of various scientists made it possible to show the important role of game activities in the development of young children and prove its pedagogical significance.

Findings of the results proved the need for further development and improvement of pedagogical approaches to the use of games to make the educational environment in preschool educational establishments advanced.

Highlighting the major role of game activity in the process of organizing the educational environment in early age groups, it is emphasized that an important pedagogical condition is conducting game classes aimed at specific types of activities, in particular, plot construction, during which children can acquire skills of transferring one way of acting on other situations or objects.

The main advantage of the game is revealed, which is that the child's personality is formed in it.

So, **the conclusions** emphasize that the game is a need of the child's body, which is actively developing at this age stage and needs a lot of attention from teachers. Therefore, the creation of a playing environment in the educational space of preschool educational establishments is the main condition for the successful development of young children.

Key words: *young children, preschool teachers, game, game activity, professional approach to using games, creating a game environment.*

Вступ. Сучасний етап розвитку дошкільної освіти характеризується пошуком нових підходів до особистості дитини раннього віку. Оскільки гра в дошкільному віці є основним видом діяльності, то саме вона набуває найбільшої значимості та посідає вагоме місце в житті дитини.

Ігрова діяльність дітей раннього віку, є певною формою виявлення їх активності. Наслідуючи дії дорослих і відношення між ними,

вони поступово пізнають соціальне оточення, дізнаються про призначення окремих предметів у навколишньому середовищі. Враховуючи неперевершену роль гри у всебічному розвитку дитини раннього віку, потрібно чітко розуміти як саме її використовувати на кожному віковому етапі. Тому фаховий підхід до використання ігор, а так само і до ігрової діяльності у закладах дошкільної освіти, потребує від педагогів високої професійної компетентності.



Проте, значущість і недостатня розробленість теоретичних і практичних аспектів зазначеної наукової проблеми зумовлюють актуальність обраної нами теми.

Мета статті полягає у тому, щоб розкрити педагогічне значення ігрової діяльності дітей раннього віку у закладах дошкільної освіти.

Завдання полягають у тому, щоб здійснити науковий аналіз психолого-педагогічних джерел; розкрити базові категорії дослідження; довести важливість гри та ігрового середовища у всебічному розвитку дітей раннього віку.

1. Теоретичне обґрунтування проблеми. Останнім часом, у системі дошкільної освіти спостерігається стійка тенденція у домінуванні пріоритету навчальної діяльності дітей раннього віку і разом з тим у виявленні недостатньої уваги до їх розвитку в процесі гри. Сьогодні педагог має труднощі у підборі розвивального ігрового матеріалу, а це в свою чергу пов'язано з неготовністю вихователя проектувати сучасне ігрове середовище в освітньому просторі. Відтак, створення в освітньому просторі закладів дошкільної освіти повноцінного ігрового середовища у групах раннього віку, є ефективним шляхом реалізації завдань сучасного реформування дошкільної освіти.

Ефективність застосування ігор у вихованні дітей раннього віку доведено в роботах науковців С. Васильєвої (2021), О. Безсонової (2021), Н. Гавриш (2021), О. Дурманенко (2022), К. Крутій (2010), Н. Кудикіної (2012), С. Матвієнко (2019), В. Рагозіної (2021) та інших. Так, науковці наголошують на тому, що перші прояви дитячих ігор виникають ще в ранньому віці, маючи сенсо-моторний характер.

Проблеми педагогіки раннього віку, а також організації виховної діяльності у закладах дошкільної освіти, стали наразі пріоритетними в українській державній освітній політиці. Це знайшло відображення у різних державних документах. Так, у Концепції освіти дітей раннього та дошкільного віку (2020) зазначено, що період від народження до трьох років є унікальним, найбільш інтенсивним й визначальним у розвитку людини; ключовим у загальному перебігу психофізичного й соціального розвитку дитини; найбільш сприятливим для соціальних і педагогічних впливів, інтенсивного розвитку мовлення, пам'яті, образної уяви та мислення.

Завдання і зміст ігрової діяльності дітей раннього віку визначається Державним стандартом дошкільної освіти України (2021). Так, у Базовому компоненті дошкільної освіти підкреслюється важлива роль гри в психологічному розвитку дитини дошкільного віку, бо саме гра забезпечує поступовий розвиток базових психологічних новоутворень (уява, довільність, соціальна активність, самопізнання, самооцінка тощо) і тим самим сприяє успішній освіченості дитини.

2. Методологія та методи. У працях М. Зацепіної, О. Кононко, Т. Оверчук та ін. представлений зміст, форми та методи роботи з дітьми раннього віку в освітньому просторі закладів дошкільної освіти. У працях А. Бондаренко, Л. Парамонова, О. Писарчук, Л. Стрелкова детально розкриті теоретико-практичні засади організації освітньо-розвивального середовища.

Над науковою проблемою значення гри у розвитку та вихованні дітей, у різні часи працювали українські та зарубіжні вчені. Вагомі аргументи на підтвердження того, що гра є провідним видом діяльності дітей дошкільного віку містять праці К. Ушинського (1983), М. Грушевського (1904), С. Русової (1927).

Так, у педагогічних працях, поняття «гра», як відображення дитиною дійсності життя, вперше було розкрито відомим українським педагогом К. Ушинським. Видатний науковець наголошував на тому, що вкрай важливим, є використання ігор, особливо народних ігор у вихованні дітей, адже ця діяльність дає дитині різноманітний життєвий досвід.

Костянтин Дмитрович доводив, що зміст гри суттєво впливає на розвиток та формування дитини як особистості. «Не думайте, акцентував увагу виданий педагог, що все пройде для дитини безслідно, пропаде разом із розбитими ляльками чи барабанчиками, скоріш за все, що саме так починають з'являтися у неї перші асоціації, уявні ланцюжки цих асоціацій, які потім зв'яжуться в один великий, визначивши у подальшому характер і напрям життя людини».

Праця українського етнографа, громадського діяча Марка Грушевського «Дитина у звичаях та віруваннях українського народу» (2007) є збіркою матеріалу про дітей в українському селі. Представлено дослідження про дитячі іграшки й забави.

Свої найперші уявлення та знання про народні іграшки і перший досвід їх виготовлення усілякої зброї, млинків, музичних інструментів та розморочування морок, Марко Грушевський дізнався ще у дитинстві. Згодом автор сам грався так зі своїми дітьми і отримував від цього неабияку насолоду, судячи з докладного опису дії іграшок і як з ними гралися дівчатка і хлопчики. Цей досвід згодом склав основу дослідження «Дитячі забавки та гри усякі» (Грушевський, 1904).

Аналіз вітчизняних психолого-педагогічних праць доводить, що значення гри, її функції та класифікації найкраще викладені у працях С. Русової (1927).

Так, велику роль гри доводила відома фундаторка Концепції української освіти Софія Русова. На думку педагога, особливого значення мають ігри для «розвитку соціального інстинкту». У грі дитина вперше намагається стримувати своє «я», погоджувати свої інте-



реси з вимогами інших людей. За словами педагога, «коли народ ще не знав культурного життя, то ігри, забави були першою соціальною школою» (Русова, 1927).

Сучасні дослідники Г. Костюк (2000), Т. Піроженко (2011), О. Кононко (2019) та ін. акцентували увагу на тому, що у період раннього дитинства відбувається становлення і розвиток усіх психічних процесів – сприймання, пам'яті, наочно-дійового мислення, мовлення, уяви, тощо. Дитина набуває уявлення про навколишні предмети, починає орієнтуватися у їх формі та величині. Оскільки навчання дітей раннього віку має розвиваючий характер, то на думку науковців, важливим є, навчити їх різних способів пізнання навколишнього світу. Це такі вміння як спостерігати та обстежувати; досліджувати й експериментувати на основі доступного для розуміння матеріалу, здійснюючи власні відкриття; спілкуватися з дорослими й однолітками

Для дитини раннього віку, найцікавіший шлях пізнання навколишнього світу, є гра. Різноманітність її форм дає можливість набуття уявлень про реальні предмети, їх призначення, способи використання. Окрім того, допомагає пізнати себе, свої можливості та здібності.

На межі раннього і дошкільного віку виникає режисерська гра. Це використання іграшок як предметів-замінників, символічне виконання певної дії. Згодом дитина стає спроможною організовувати образно-рольову гру, в якій уявляє себе в певному образі (людини чи предмету) і відповідно діє.

Необхідною умовою такої гри є яскраві, інтенсивні переживання: дитину вразила побачена нею ситуація, і пережиті емоції, враження відтворюються в ігрових діях. Адже характерною психічною рисою дитини раннього віку, є занадто емоційне сприйняття навколишнього світу. Вони можуть демонструвати імпульсивність, або нестійкість емоцій, досить різко реагувати на природне середовище, навколишніх людей, різні предмети та об'єкти, проявляючи захоплення. Оскільки головною особливістю дитини раннього віку є одночасний вияв емоцій і дій до навколишнього світу, то вона буде засвоювати те, що їй подобається, що викликає захоплення і радість (Гурковська, 2011).

Зауважимо, що емоції не тільки виражають особливості мотивації поведінки дитини, але й відіграють суттєву роль у реалізації цих мотивів, наголошують науковці Н. Гавриш (2021), С. Васильєва (2021), В. Рагозіна (2021).

У процесі наукового аналізу походження та значення ігор, науковці розвинули біологічну та соціальну теорію гри. Так, ігри розрізняють за такими видами: творчі ігри (до них належать режисерські, сюжетно-рольові (сімейні, побутові, суспільні), будівельно-конструкційні, ігри на теми літературних творів (драматизації, інс-

ценування); ігри за правилами (рухливі (великої, середньої, малої рухливості; сюжетні, ігри з предметами; з переважаннями основного руху: бігу стрибків; ігри-естафети) та дидактичні ігри (словесні, з іграшками, настільно-друковані); народні ігри (забавлянки, рухливі, дидактичні, обрядові).

Своєчасний виховний процес дітей раннього віку, є важливою умовою їх повноцінного розвитку. Основними механізмами засвоєння соціальних уявлень у ранньому віці є наслідування Т. Гурковська (2011). Адже діти в ігрових ситуаціях, наслідуючи поведінку різних людей, їх емоційне спілкування, безпосередньо самих іграшок вчаться вибудовувати навколо себе світ, де органічно поєднується реальне і вигадане. Так, вони стикаються з різноманітністю відносин і тим самим набувають соціальних навичок спочатку у сім'ї, родині, а потім у закладі дошкільної освіти. Все це дає можливість використовувати гру як важливий засіб виховання і всебічного розвитку дитини раннього віку.

Реалізуючи власні можливості у предметній діяльності, у дітей раннього віку відбувається сенсорний розвиток. Так, дитина раннього віку оволодіває суспільно виробленими способами дій з предметами, наслідує дорослих, вчиться переносити дії з одних предметів на інші. Для збагачення уявлень дитини про властивості предметів, важливо щоб вона постійно ознайомлювалася з різноманітними предметами.

Предметна діяльність представляється як спільна діяльність дитини та дорослого, безпосередньо у співпраці з дорослим дитина вчиться маніпулювати з предметами. Тож у саме на третьому році життя зароджуються ігрова та інші продуктивні види діяльності. Певне значення для розвитку ігрової діяльності дітей третього року життя, зазначають психологи Т. Гурковська (2011), О. Кононко (2019) та ін. мають предмети-атрибути, які допомагають дітям взяти на себе певну роль, створити ігрову ситуацію, виявити рольову поведінку.

За умови правильного розвитку та виховання дітей раннього віку, на третьому році життя, дитина здатна уже знайомитися із сюжетними іграшками. Такі іграшки сприяють виникненню відображувальних дій. Це може бути годування або купання ляльки, догляд за нею. Також сюжетно-відображувальної та рольової гри, коли дитина починає розуміти, що посуд для того, щоб з нього їсти, а одяг, для того, щоб одягатися. Відповідно до вимог роботи у групах раннього віку, використовують набори ігор для дітей у «Лікарню», «Магазин», «Перукарню», що дає можливість вихователю розширити тематику ігор (Каньоса, Бабюк, Пукас, 2021).

Різноманітні операції з іграшками дають можливість для вільних дій руки дитини раннього віку. Це є вкрай важливим, оскільки



«рука вчить око, а око вчить руку». Зауважимо, що обладнання повинне відповідати потребам дитини, а також створювати єдиний ігровий простір, тому вихователям доцільно добирати іграшки та обладнання, враховуючи диференційований підхід, а саме для дитини одного року до одного року п'яти місяців та від одного року п'яти місяців до двох років. Для цього необхідні різноманітні брязкальця, кольорові намистинки, гірляндочки, набори кульок.

Окрім того, у процесі створення предметно-розвивального середовища у групах раннього віку, важливо добирати такі іграшки для предметно-знаряддєвих дій, які б сприяли формуванню наочно-дієвого мислення у дітей. Це можуть бути іграшкові набори предметів для прибирання дому, або для роботи на городі. Для ознайомлення з навколишнім світом, розвитку мовлення важливо використовувати інсценівки. Під час інсценування цікавих і знайомих сюжетів доцільно використовувати тематичні набори «Ферма», «Будинок з ляльками», «Чиї дитинчата?». Розвиток рухів, сенсо-моторної активності, координації у просторі, почуття рівноваги забезпечують спеціальні іграшки: гойдалки, кулі та м'ячі різних розмірів, велосипеди, машини, каталки тощо. (Каньоса, Бабюк, Пукас, 2021).

Аналіз психологічних і педагогічних наукових праць показав, що оскільки провідною діяльністю дітей третього року життя є предметна маніпулятивна діяльність з іграшками і предметами, діти здатні повторювати дві або три дії дорослого і лише з тими іграшками та предметами, які використовував дорослий, наслідуючи його дії та емоції (нанизування та розбирання башточки з кільцями, «наспівування колісанки» під час вкладання ляльки спати) (Дуткевич, 2012, Люблінська, 1974, Івасенко, 2008).

Потреба в русі, є однією з найголовніших потреб дитини. Тому таким важливим завданням під час організації предметно-ігрового середовища є формування простору рухової активності. Доцільно використовувати технічні іграшки: машини-самоскиди, вантажівки, фургони (ними діти легко можуть перевозити деталі конструктора та інші вантажі), візочки в яких діти катають ляльок та м'які іграшки.

До трьох років у дитини відбувається перехід до нової соціальної ситуації розвитку, в ході якої дитина пізнає функції предметів, що її оточують.

Для успішної соціалізації дітей та досягнення завдань виховання важливо, щоб вони змалку набували необхідних знань про предмети і явища, що їх оточують, вчилися орудувати з різними предметами у житті. Діти раннього віку дуже спостережливі. Вони наслідують дорослих, прагнуть активно діяти. У грі з'являється роль, нескладний сюжет. Проте

гра виникає у дітей здебільшого під впливом зорових образів. Тому для розвитку сюжетно-рольової гри обираються іграшки та предмети, які максимально наближують дітей до знайомих їм предметів побуту: ігрові меблі (кухня, ліжко, колиска, столик, крісла тощо); образні іграшки (ляльки, пупси, іграшкові звірята); комплекти постільної білизни; набори одягу для ляльок; набори посуду тощо.

Важливою педагогічною умовою є проведення ігор-занять, спрямованих на специфічні види діяльності. Для того щоб діти набували навичок перенесення способу дії в інших ситуаціях та на інші предмети, можна використовувати сюжетне конструювання. Зокрема, сюжетне конструювання, малювання. Тому, у процесі роботи з дітьми раннього віку, завдання вихователів буде полягати у тому, щоб через ігрову діяльність, формувати у них уявлення про навколишній, тваринний, рослинний і предметний світ. (Каньоса, Бабюк, Пукас, 2021).

3. Результати та дискусії. Як бачимо, вчені висловлюють різні бачення щодо походження гри. Проте зазначають, що ігри є соціальною потребою і виконують певні суспільні функції. По-перше це передача суспільного досвіду від покоління до покоління, адже ігри у різні часи, є подібними за тематикою, оскільки відображають спільні для всіх людей явища життя. Соціальна природа ігор як феномену, полягає у конкретно-історичному характері творчих сюжетно-рольових ігор, змістом яких є відображення суспільних відносин людей. По-друге, під час ігор, діти відтворюють поведінку дорослих. Тобто зміст дитячих ігор вбирає в себе різноманітні ознаки суспільного життя.

Отже, гра – це широке поняття, яке є природною формою вияву дитячої діяльності, де усвідомлюється, вивчається навколишній світ, відкривається простір для виявлення свого «Я», особистої творчості, активності, самопізнання, самовираження.

Висновки. Гра має велике виховне значення, вона тісно пов'язана з навчанням дитини на заняттях, зі спостереженнями у повсякденному житті. В іграх відбувається важливий і складний процес знайомства з навколишнім світом, який активізує розумові здібності дитини, її увагу, пам'ять. Показуючи певні події, діти встановлюють зв'язок між різними явищами. Вони вчаться самостійно розв'язувати ігрові завдання, користуватися своїми знаннями, висловлювати їх словами. Гра може служити для розширення їхнього світогляду. У творчих іграх відкривається широкий простір для вигадки, експериментування.

У процесі дослідження ми дійшли висновку про те, що передумовою успішного використання ігор для дітей раннього віку, є заздалегідь продумані методи й прийоми виховання, а також



чітке розуміння педагогами шляхів досягнення поставленої мети. Діти, які приймали участь у іграх, у своїй поведінці відображали навколишню дійсність. У той же час, діти вносили у гру й елементи власної уяви. Кожна дитина за власним бажанням перетворювала гру, по-своєму відображала в ній набуті знання про світ.

Педагогам, у процесі ігрової діяльності, доцільно враховувати такі показники: складність сюжету, його чіткість, наближеність до реального життя, перспективність, логічну завершеність; визначеність ролей та правил гри, дотримання їх дитиною. Для того, щоб задоволювалися інтереси дітей раннього віку, потрібно обов'язково враховувати їх вікові та індивідуальні особливості. Намагатися створювати ігрове середовище, яке б давало можливість розвиватися дитині. Отже, приділяючи велику увагу фаховій компетентності вихователів, на нашу думку, потрібно розширювати їх коло знань щодо ефективного створення ігрового середовища для дітей раннього віку у сучасних закладах дошкільної освіти.

ЛІТЕРАТУРА

1. Артемова Л. Моделі структури гри та ігрових стосунків. *Дошкільне виховання*. 2007. № 4. С. 6-7.
2. Гавриш Н., Васильєва С., Рагозіна В. Виховуємо і розвиваємо дитину раннього віку : навчально-методичний посібник. Кропивницький : ІМЕКС-ЛДТ, 2021. С. 158.
3. Гавриш Н., Васильєва С., Рагозіна В. Виховання дітей раннього віку в закладах дошкільної освіти різних типів : монографія. Кропивницький : ІМЕКС-ЛДТ, 2021. С. 226.
4. Грушевський, М. Дитина в звичаях і віруваннях українського народу. Київ : Либідь, 2007. С. 86.
5. Гурковська Т. Супровід розвитку дітей раннього віку. Київ : Шкільний світ, 2011. С. 127 с.
6. Державний стандарт дошкільної освіти. Нова редакція (2021). URL: <https://osvita.ua/legislation/doshkilnaosvita/79142/> (дата звернення: 24.06.2023).
7. Дитячі забавки та гри усаякі. Зібрані по Чигиринщині Київської губернії Мр. Г. Київська Старовина. № 7-9, 1904. С. 51-105.
8. Дурманенко О. Освітня діяльність у групах раннього віку. Луцьк. 2022. С. 160.
9. Дуткевич Т. Дитяча психологія. Київ : Центр учбової літератури, 2012. С. 424.
10. Івасенко Т. Ігри для дітей раннього віку. *Дошкільна освіта*. № 1, 2008. С. 50-51.
11. Каньоса Н., Бабюк Т., Пукас І. Методика виховання та розвитку дітей раннього віку. Кам'янець-Подільський : Видавець Ковальчук О. В., 2021. С. 268.
12. Карасьова, К., Піроженко, Т. Ігровий простір дитини. Київ : Шкільний світ, 2011. С. 125.
13. Кононко О., Матвієнко С. Психолого-педагогічні аспекти розвитку дитини раннього віку. Ніжин : НДУ ім. М. Гоголя, 2019. С. 55.
14. Концепція освіти дітей раннього та дошкільного віку. Національна академія педагогічних наук України, Київ : ФОП Ференець В.Б., 2020. С.44.
15. Кудикіна Н. Теорія ігрової діяльності дітей : монографія. Київ. ун-т імені Бориса Грінченка, 2012. С. 235.
16. Крутій К. Освітній простір дошкільного навчального закладу. Монографія. Ч. II. Концепція, Програма розвитку та освітні програми ДНЗ. Запоріжжя : ТОВ «ЛПС» ЛТД, 2010. С. 284.
17. Люблінська Г. Дитяча психологія. Київ : Вища школа, 1974. С. 355.
18. Чепань М.-Л. А. Проблеми загальної психології: шляхи розвитку ідей Г. С. Костюка. Розвиток ідей Г. С. Костюка в сучасних психологічних дослідженнях: Наукові записки Інституту психології ім. Г. С. Костюка АПН України. Київ : Академія праці і соціальних відносин, 2000. С. 194-202.
19. Софія Русова. Нові методи дошкільного виховання. Прага : Сіяч, 1927. С. 111.
20. Ушинський К. Вибрані педагогічні твори у 2 т. Київ : Радянська школа, 1983. С. 494.

REFERENCES:

1. Artemova, L. (2007). Modeli struktury hry ta ihrovykh stosunkiv [Models of game structure and game relationships]. *Doshkilne vykhovannia*.
2. Havrysh, N., Vasyliieva S., Rahozina V. (2021). *Vykhovuiemo i rozvyvaiemo dytynu rannoho viku : navchalno-metodychnyi posibnyk [Raising and developing a young child: a teaching and methodical guide]*. Kropyvnytskyi. Imeks-LDT.
3. Havrysh, N., Vasyliieva S., Rahozina V. (2021). *Vykhovannia ditei rannoho viku v zakladakh doshkilnoi osvity riznykh typiv [Education of young children in preschool education institutions of various types. Monograph]*. Kropyvnytskyi : IMEKS-LTD.
4. Hrushevskiy, M. (2007). *Dytyna v zvychaiakh i viruvanniakh ukrainskoho narodu [A child in the customs and beliefs of the Ukrainian people]*. K. Lybid.
5. Hurkovska, T. (2011). *Suprovid rozvytku ditei rannoho viku [Supporting the development of young children]*. K. Shkilnyi svit.
6. Derzhavnyi standart doshkilnoi osvity. *Novaredaktsiia (2021) [State standard of preschool education. New edition]*: URL: https://osvita.ua/legislation/doshkilnaosvita/79142
7. *Dytiachi zabavky ta hry usiaki. Zibrani po Chyhyrynshchyni Kyivskoi hubernii Mr. H. (1904) [All kinds of children's toys and games]*. Kyivska Starovyna.
8. Durmanenko, O. (2022). *Osvitnia diialnist u hrupakh rannoho viku [Educational activity in early age groups]*. Lutsk.
9. Dutkevych, T. (2012). *Dytiacha psykholohiia [Child psychology]*. Kyiv. Tsentri uchbovoi literatury.
10. Ivashenko, T. (2008). *Ihry dlia ditei rannoho viku [Games for young children]*. Doshkilna osvita.
11. Kanosa, N., Babiuk, T., Pukas, I. (2021). *Metodyka vykhovannia ta rozvytku ditei rannoho viku [Methods of education and development of young children]*. Kamianets-Podilskyi: Vydavets Kovalchuk O.V.
12. Karasova, K., Pirozhenko, T. (2011). *Ihrovyi prostir dytyny [Child's play space]*. K. Shkilnyi svit.
13. Kononko, O., Matviienko, S. (2019). *Psykholoho-pedahohichni aspekty rozvytku dytyny rannoho viku [Psychological and pedagogical aspects of early childhood development]*. Nizhyn. NDU im. M. Hoholia.
14. *Kontseptsiia osvity ditei rannoho ta doshkilnoho viku. Natsionalna akademiia pedahohichnykh nauk Ukrainy,*



(2020) [Concept of education of early and preschool children]. Kyiv. FOP Ferenets V.B.

15. Kudykina, N. (2012). Teoriia ihrovoi diialnosti ditei Monohrafiia. [Theory of children's game activity. Monograph]. Kyiv. un-t im. Borysa Hrinchenka.

16. Krutii, K. (2010). Osvitnii prostir doshkilnoho navchalnoho zakladu. Monohrafiia [Educational space of a preschool educational institution. Monograph]. Ch. II. Kontsepsiia, Prohrama rozvytku ta osvitni prohramy DNZ. Zaporizhzhia. TOV «LIPS» LTD.

17. Liublinska, H. (1974). Dytiacha psykholohiia [Child psychology]. Kyiv. Vyshcha shkola.

18. Chepa, M.-L. A. (2000). Problemy zahalnoi psykholohii: shliakhy rozvytku idei H. S. Kostiuka

[Problems of general psychology: ways of development of ideas of H. S. Kostyuk]. Rozvytok idei H. S. Kostiuka v suchasnykh psykholohichnykh doslidzhenniakh: Naukovi zapysky Instytutu psykholohii im. H. S. Kostiuka APN Ukrainy. K. Akademiia pratsi i sotsialnykh vidnosyn.

19. Sofiia Rusova, (1927). Novi metody doshkilnoho vykhovannia [New methods of preschool education]. Praha : Siiach.

20. Ushynskyi, K. (1983). Vybrani pedahohichni tvory u 2 t. [Selected pedagogical works in 2 volumes]. Kyiv. Radianska shkola.

Стаття надійшла до редакції 23.07.2024

The article was received 23 July 2024.



СЕКЦІЯ 3. ТЕОРІЯ І МЕТОДИКА ПРОФЕСІЙНОЇ ОСВІТИ

УДК 378.147:[338.488.2:640.4]
DOI <https://doi.org/10.32999/ksu2413-1865/2024-107-5>

**ІНТЕГРАЦІЯ ЦИФРОВОЇ ГЕЙМІФІКАЦІЇ В ПРОФЕСІЙНУ ПІДГОТОВКУ
МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ ГОТЕЛЬНО-РЕСТОРАННОЇ СПРАВИ**

Бурак Валентина Геннадіївна,
докторка педагогічних наук, доцентка,
завідувачка кафедри готельно-ресторанного та туристичного бізнесу
Херсонський державний університет
burak_valia@ukr.net
orcid.org/0000-0001-9085-9000

Метою дослідження є здійснення аналізу особливостей використання цифрової гейміфікації в професійній підготовці майбутніх фахівців готельно-ресторанної справи. Для досягнення поставленої мети в статті використано теоретичні **методи**: теоретичний аналіз наукових джерел з метою визначення стану, місця та ролі гейміфікації в освітньому процесі; термінологічний метод застосовано для уточнення смислового поля головних дефініцій дослідження; систематизацію та класифікацію емпіричної інформації щодо використання цифрової гейміфікації; методи порівняльного аналізу, інтерпретації та узагальнення фактів. **Результати**. Досліджено результати сучасної психолого-педагогічної науки щодо питання використання цифрової гейміфікації в освітній і науковій діяльності в закладах освіти. Здійснено аналіз дефініцій поняттєво-категоріального апарату означеного дослідження, а саме «гейміфікація», «цифрова гейміфікація», «мобільні застосунки», «гра-симулятор». Розглянуто можливості використання цифрової гейміфікації в освітньому процесі під час підготовки здобувачів освіти. Охарактеризовано мобільні застосунки для підготовки майбутніх фахівців готельно-ресторанної справи через їхній зміст, характерні ознаки й можливості. Досліджено технологію гейміфікації через поєднання окремих елементів: сюжету, визначення ролей, спільної роботи, правил, епічного значення, віртуальності. Розглянуто процес інтеграції гейміфікації в освітній процес через усукупнення етапів. Доведено важливість гейміфікації для професійної підготовки майбутніх фахівців готельно-ресторанної справи пов'язана з низкою переваг використання означеної технології. **Висновки**. Засвідчено необхідність використання цифрової гейміфікації в професійній підготовці майбутніх фахівців готельно-ресторанної справи. Доведено роль інтеграції цифрової гейміфікації в професійну підготовку майбутніх фахівців готельно-ресторанної справи для суттєвого покращення якості навчання, підвищення мотивації студентів та їхньої підготовки до реальних умов майбутньої професійної діяльності

Ключові слова: *цифрова гейміфікація, професійна підготовка, майбутні фахівці, готельно-ресторанна справа, заклад вищої освіти.*

**INTEGRATION OF DIGITAL GAMIFICATION IN PROFESSIONAL TRAINING
OF FUTURE SPECIALISTS IN HOTEL AND RESTAURANT BUSINESS**

Burak Valentyna Hennadiivna,
Doctor of Pedagogical Sciences, Associate Professor,
Head of Department of Hotel-Restaurant and Tourist Business
Kherson State University
burak_valia@ukr.net
orcid.org/0000-0001-9085-9000

The **purpose** of the study is to analyze features of the use of digital gamification in professional training of future specialists in hotel and restaurant business. To achieve this goal, the article uses theoretical **methods**: theoretical analysis of scientific sources in order to determine state, place and role of gamification in educational process; terminological method is used to clarify semantic field of the main definitions of the study; systematization and classification of empirical information on use of digital gamification; methods of comparative analysis, interpretation and generalization of facts. **Results**. Results of modern psychological and pedagogical science on use of digital gamification in educational and scientific activities in educational establishments are investigated. Analysis of definitions of the conceptual-categorical apparatus of the specified research, namely “gamification,” “digital gamification,” “mobile applications,” “simulation game” is carried out. Possibilities



of using digital gamification in educational process during training of applicants for education are considered. Mobile applications for training future specialists in hotel and restaurant business are characterized due to their content, characteristic features and opportunities. Technology of gamification is investigated through a combination of individual elements: plot, definition of roles, collaboration, rules, epic meaning, virtuality. Process of integration of gamification into educational process through accumulation of stages is considered. Importance of gamification for professional training of future specialists in hotel and restaurant industry is proven to be connected with a number of advantages of using this technology. **Conclusions.** Necessity of using digital gamification in professional training of future specialists in hotel and restaurant business is confirmed. Role of integration of digital gamification in professional training of future specialists in hotel and restaurant business is proven to significantly improve the quality of education, increase student motivation and prepare them for real conditions of future professional activity.

Key words: digital gamification, professional training, future specialists in hotel and restaurant business, higher educational establishments.

Вступ. Інтеграція цифрової гейміфікації в професійну підготовку майбутніх фахівців готельно-ресторанної справи є важливою частиною сучасної освіти, що може суттєво вплинути на якість навчання та підготовки студентів. Гейміфікація (від англ. «gamification») – це використання елементів і механік ігор у неігрових контекстах з метою підвищення залучення та мотивації здобувачів освіти до навчально-пізнавальної діяльності. У професійній освіті це може включати в себе використання таких елементів, як бали, рівні, баджі (значки), курси і симуляції, щоб зробити навчання більш інтерактивним і захопливим.

Мета дослідження – проаналізувати особливості використання цифрової гейміфікації в професійній підготовці майбутніх фахівців готельно-ресторанної справи.

1. Теоретичне обґрунтування проблеми.

Сучасна закордонна й українська педагогічна наука в нинішньому диджитальному світі, усвідомлюючи необхідність системних змін із цифрової трансформації, займає активну позицію щодо її імплементації в освітній і науковий процес закладів освіти й наукових установ. Проведено чимало досліджень учених, які розглянули різноманітні сторони означеного процесу.

Систематичне оглядове дослідження Yu. Hong, N. Saab та W. Admiraal [8] оприлюднило аналіз 43 статей та дослідило застосування адаптованої цифрової гейміфікації в освіті. Три підходи, а саме: персоналізація, адаптація та рекомендація – були використані для реалізації індивідуальної цифрової гейміфікації. Було охарактеризовано елементи гри за допомогою п'яти кластерів: якість, соціальна, особиста, екологічна й творча продуктивність. Цей огляд визначив комбіноване застосування персоналізованого й адаптивного підходів у двох вибраних групах статей, що розширює фокус дослідження E. Abiltarova та ін. [5], A. Klock та ін. [9, 5] про типи індивідуальних підходів у гейміфікованому навчанні. Сформовано рекомендації для викладачів, які хотіли б гейміфікувати академічні групи.

По-перше, педагоги повинні представити індивідуальну цифрову гейміфікацію разом

з ілюстративними прикладами (відео) перед навчальним заняттям. Реалізація трьох індивідуальних підходів залежить від ставлення користувачів до створення особистих профілів. Згода студентів на збір їхніх персональних даних для ефективності навчання має велике значення. Перед початком педагогі повинні пояснити цей підхід і дати зрозуміти, чому й навіщо збираються персональні дані.

По-друге, автоматичні системи можуть адаптувати гейміфіковану діяльність завдяки визначенню потреб і вподобань здобувачів освіти в реальному часі. Зникає необхідність розробляти спеціальні інструменти, на яких викладачі зосереджуються відповідно до змісту навчального матеріалу. Оскільки гейміфікація в аудиторії спрямована на «навчання», а не на «розваги», потенціал індивідуальної гейміфікації максимально збільшується, адаптуючи її як елементи гри, так і навчальний контент.

По-третє, під час проведення навчальних занять викладачі повинні надавати студентам базу знань і миттєвий зворотний зв'язок. Ігрові елементи можуть бути застосовані майже в усі вибрані дослідження. Це означає, що негайна відповідь здобувачам освіти важлива для їхньої участі в освітньому процесі незалежно від індивідуального підходу викладачів. Педагогам необхідно уважно стежити за діями студентів, особливо якщо вони стикаються з труднощами у використанні гейміфікованих систем. Означені рекомендації важливі для наших подальших наукових пошуків.

Зі свого боку колектив науковців на чолі з L. Rodrigues [11] у дослідженні впливу естетичної персоналізації на гейміфіковане навчання через поведінковий аналіз взаємодії студентів, дійшов висновку, що персоналізована гейміфікація намагається усунути обмеження універсального підходу здебільшого шляхом адаптації підбору елементів гри до індивідуальних уподобань. Авторами представлено аналіз поведінки 40 учасників експерименту, які брали участь у віртуальному навчальному середовищі (VLE) протягом чотирьох тижнів. Кожен відчув як універсальні умови, так і обставини естетичної персоналізації. Використовуючи дані про



взаємодію, дослідники користувалися рекурентними нейронними мережами й пошуком у сітці, щоб розробити модель користувача, яка демонструвала б помірну відповідність реальній поведінці студентів. Потім ця модель була використана для вивчення їхньої поведінки. Порівняно з універсальним підходом естетична персоналізація пов'язана з вищою ймовірністю тривалої взаємодії з VLE, незважаючи на те, що ця різниця проглядається згодом.

L. Daghestani та ін. у науковій статті «Від елементів ігрового дизайну до ігорності: визначення «ігрофікації» [6] стверджують, що наявні поточні «ігрофіковані» програми є новими явищами, які вимагають нових концепцій і досліджень. Дослідниками було зазначено, що уявлення про «ігровість» як доповнення до «грайливості» – з точки зору цілей дизайну, а також поведінки й досвіду користувачів – це цінність і внесок у вивчення «ігрофікованих» систем. Частково у відповідь на це термін «ігровий дизайн» – дизайн для ігрових вражень – також було представлено як потенційну альтернативу «ігрофікації». Ще один важливий момент – високий рівень суб'єктивності і контекстуальності у визначенні «гейміфікації». Не можна визначити, чи є ця емпірична система «ігрофікованим» додатком» або «грою», не вдаючись до жодного з них як дизайнер або користувачі. Дійсно, у порівнянні з іграми та корисністю програмного забезпечення проглядається виразна якість «ігрофікованих» програм, а саме: їхня відносна відкритість до різних ситуаційних режимів залучення – ігрового та інструментального, що робить їх дієвими освітніми ресурсами.

Науковці Л. Міронець та С. Толочко в дослідженні використання мобільних застосунків в освітньому процесі, стверджують, що порівняно з узвичаєним освітнім процесом в навчальних приміщеннях мобільні пристрої як засоби для використання цифрової гейміфікації сприяють переміщенню здобувачів освіти в середовище, наближене до реальних умов. Нині існує велика кількість мобільних додатків, орієнтованих на різний тип пристроїв. Розробники надають вільний доступ до програм, тож їх можна застосовувати в умовах дистанційного й очного навчання. Безперечно, використання мобільних додатків в освітньому процесі потребує визначення способів їхньої інтеграції в навчально-пізнавальну діяльність та залежить від місця розташування (автономна робота в навчальному приміщенні чи дистанційно); частоти їхнього застосовування (підготовлений навчальний курс, проект з використанням мобільних технологій чи разова інтеграція в навчальне заняття у процесі опрацювання певної теми); створення та використання наявних мобільних додатків; застосування особистих мобільних пристроїв чи пристроїв закладів освіти [10, с. 14].

У цьому контексті важливість гейміфікації як технології використання ігрових елементів і принципів в освітньому процесі стала більш очевидною. Вона пов'язана з використанням ігрових механік нинішніх онлайн-ігор для підвищення мотивування майбутніх фахівців, зокрема й у сфері готельно-ресторанного бізнесу, та досягнення конкретних цілей навчально-пізнавальної діяльності включно з реалізацією проєктних технологій. Досвід підготовки майбутніх фахівців у цій галузі [1, 2, 3, 5] підтверджує, що гейміфікація є ефективною як в онлайн-навчанні, так і в традиційних форматах. Наприклад, під час використання гейміфікації зафіксовано активність учасників, їхню здатність адаптуватися, виконувати проєкти й захищати їх перед віртуальною аудиторією, брати участь в ігрових симуляціях та бізнес-іграх, а також публічно репрезентувати результати.

Так, у процесі професійної підготовки майбутніх фахівців готельно-ресторанної справи, зокрема під час викладання дисциплін «Маркетинг готельно-ресторанного господарства» та «Менеджмент готельно-ресторанного господарства», доцільно використати мобільні застосунки, що доступні безкоштовно й орієнтовані на сферу готельного бізнесу (табл. 1).

Серед них: Hotel Crush – симулятор готелю, що пропонує захоплюючу гру з управління часом у готелі (тайм-менеджмент); численні ресурси для переходу від звичайного менеджера до магната готельної імперії через якісне і креативне виконання професійних обов'язків; Hotel Craze® Design Makeover – бізнес-гра для освоєння навичок відкриття готелів по всьому світу, приготування смачної їжі, отримання відгуків від гостей та оновлення готелів; The Hotel Project: Merge Game – бізнес-гра, що дозволяє створити власний стартап у сфері готельного бізнесу (спроєктувати, відремонтувати та декорувати стару сільську корчму, її кондомініуми і зали очікування різними елементами, підібрати персонал, сформуванати меню, скласти розпорядок роботи і знайти бізнес-партнерів).

Під час навчання з дисциплін «Технологія продукції ресторанного господарства», «Основи кулінарної майстерності» та «Організація ресторанного господарства» варто послуговуватися такими мобільними застосунками (табл. 2): Restaurant Cooking Chef – глобальна кулінарна гра, яка дозволяє відчути себе шеф-кухарем і розвивати навички управління часом за допомогою сучасних стратегій; Restaurant Tycoon – Idle Game – симулятор, що дає можливість управляти власним рестораном, створювати ресторанну імперію в різних країнах, заробляти на приготуванні їжі та прискорювати розвиток бізнесу через інвестиції; Restaurant DASH: Gordon Ramsay – симулятор, в якому бере участь відомий британський шеф-кухар Гордона Рамзі (володар 16 зірок Мішлен).



Таблиця 1

**Характеристика мобільних застосунків
для підготовки майбутніх фахівців готельно-ресторанної справи**

Назва	Характерні ознаки
Готельна справа	
Hotel Crush https://play.google.com/store/apps/details?id=com.gametown.hotel.crush&hl=uk&gl=US	<p><i>Готельний симулятор</i> – це захоплююча гра з управління часом у готелі (тайм-менеджмент). Ігровий процес дозволяє перетворитися з простого менеджера на магната готельної імперії завдяки якісному і креативному виконанню професійних обов’язків.</p> <p>Основні особливості готельного симулятора:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Захоплюючий геймплей, де ви зможете розвивати свій готель. – Вражаюча графіка, яка демонструє ваш готель у всій його красі. – Регулярні оновлення, що додають нові розкішні готелі. – Численні події, в яких можна брати участь і отримувати привабливі винагороди. – Унікальний ігровий досвід, характерний лише для найкращих готельних ігор
Hotel Craze® Design Makeover https://play.google.com/store/apps/-details?id=com.techvision.hotelcraze-&hl=uk&gl=US	<p><i>Бізнес-гра, що дозволяє освоїти навички відкриття готелів по всьому світу, приготування смачних страв, отримання вподобань від гостей та оновлення готелів.</i></p> <p>Основні особливості бізнес-гри:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Перемагайте на більш ніж 1000 рівнях, управліть різними готелями! – Подорожуйте та відкривайте готелі в різних країнах і культурних середовищах! – Справляйтеся з капризами гостей швидко і ефективно! – Готуйте різноманітні смачні страви, щоб задовольнити всі смаки ваших гостей! – Збирайте вподобання, заробляйте визнання та любов від клієнтів! – Оновлюйте готелі, розвивайте їх до високого класу і заробляйте більше грошей! – Приєднуйтеся до ігрових завдань і подій, щоб отримати величезні винагороди!
The Hotel Project: Merge Game https://play.google.com/store/-apps/etails?id=com.rhinogames.hotel.-project-&hl=uk&gl=US	<p><i>Бізнес-гра, яка дозволяє створити власний стартап для реалізації готельного проекту.</i> Вам потрібно спроектувати, відремонтувати та декорувати стару сільську корчму, включаючи її кондомініуми та зали очікування з використанням різних елементів і предметів.</p> <p>Основні особливості гри:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Станьте керівником проекту готелю і розробіть генеральний план для дизайну та реконструкції палацу. – Управляйте та організовуйте різні заходи, такі як дні народження, ділові зустрічі, корпоративи та весілля. – Відкривайте приховані кімнати та локації, удосконалюйте навички організації подій! – Перевірте свої дизайнерські здібності, оновлюючи та декоруючи стильний готель, палацові зали, гуртожиток, приймальню, кухню, лобі, бібліотеку, кімнати для переговорів, сад, дах, кафе та басейн у садибі!
Hotel Life: Grand Hotel Life https://play.google.com/store/-apps/details?id=com.eidoloncorp.-hotel&hl=uk&gl=US	<p><i>Бізнес-гра, що дозволяє освоїти навички побудови кар’єри в готельному бізнесі через історію швейцара, який завдяки своїй творчій діяльності стає власником 5-зіркового готелю.</i></p> <p>Основні особливості гри:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Унікальний геймплей: реєструйте гостей, оперативно реагуйте на їхні запити та встановлюйте пріоритети. – Відкривайте нові готелі по всьому світу. – Захоплюючі рівні: безліч розваг, унікальні бустери та різноманітний ігровий процес. – Оновлюйте станції та готуйте найсмачніші страви і напої. – Готуйте їжу з усього світу!
My Spa Resort: Grow & Build https://play.google.com/store/apps/-details?id=com.cherrypickgames.-mybeautyfactory&hl=uk&gl=US	<p><i>Бізнес-гра, що представляє унікальне поєднання фермерства, будівництва та управління власним спа-готелем і курортом.</i></p> <p>Основні особливості гри:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Створюйте та налаштовуйте свій власний спа-готель, курорт і ферму, включаючи різні будівлі та декоративні елементи. – Робіть ексклюзивну і унікальну косметику. – Створюйте різні спа-центри для лікування і відновлення ваших клієнтів. – Виконуйте численні захоплюючі спа-процедури. – Використовуйте найкращі продукти і вдосконалення для обслуговування VIP-персон і отримуйте спеціальні нагороди. – Торгуйте ресурсами з іншими гравцями, додавайте їх у друзі та відвідуйте їхні курорти. – Доглядайте за чудовими тваринами навколо свого спа-центру. – Спілкуйтеся з веселим персоналом курорту і дізнавайтеся їхні історії



Таблиця 2

**Аналіз мобільних застосунків для підготовки майбутніх фахівців
готельно-ресторанної справи**

Назва	Характерні ознаки
Ресторанна справа	
Restaurant Cooking Chef https://play.google.com/store/apps/details?id=com.cookingchef-.restaurant.cscmobi.cookinggame-&hl=uk&gl=US	<p><i>Глобальна кулінарна гра, де ви в ролі шаленого шеф-кухаря занурюєтеся у справжню кулінарію і вдосконалюєте свої навички управління часом за допомогою сучасних стратегій.</i></p> <p>Основні особливості гри: Готуйте сотні унікальних рецептів в різних ресторанах по всьому світу! Здобуйте ключі, які допоможуть вам стати найкращим шеф-кухарем, і не пропускайте жодного рівня! Розширюйте свою ресторанну імперію, відкриваючи нові ресторани в різних містах. Подорожуйте, щоб знаходити різноманітні інгредієнти та їжу по всьому світу. Сотні оновлень для вашої кухонної техніки та інтер'єру. 500+ рівнів з унікальними цілями та безліччю інших викликів. Обслуговуйте різноманітних милих клієнтів. Збирайте комбо та отримуйте чудові поради, демонструючи свої кулінарні навички.</p>
Restaurant Tycoon – Idle Game https://play.google.com/store/apps/details?id=com.GulliversGames.-RT&hl=en&gl=US	<p><i>Гра-симулятор, у якій ви виконуєте роль шеф-кухаря власного ресторану, створюєте ресторани імперію в різних країнах, заробляєте гроші на своїй їжі та прискорюєте розвиток через інвестиції у бізнес.</i></p> <p>Основні особливості гри-симулятора: Управляйте своїм рестораном: починайте з нуля і розвивайте свій заклад. Знайомтеся з майстрами: співпрацюйте з відомими персонажами, які допоможуть вивести ваш ресторан на міжнародний рівень. Відкривайте світові кухні: подавайте їжу клієнтам з різних країн. Прикрашайте свій ресторан: оновлюйте і персоналізуйте інтер'єр, створюючи унікальний стиль для кожного ресторану. Заробляйте офлайн: розширюйте свій ресторан і збільшуйте дохід навіть коли не граєте. Приєднуйтеся до конкурсів: порівняйте свої досягнення з кухарями з усього світу у таблиці лідерів. Ласкаво просимо спеціальних гостей: забезпечуйте якісне обслуговування гурманів і VIP-клієнтів, щоб заробляти більше на вашій ресторанній імперії</p>
Restaurant DASH: Gordon Ramsay https://play.google.com/store/apps/details?id=com.glu.gordondashx&hl=en_US&gl=US	<p><i>Гра-симулятор за участю реального персонажа – британського шеф-кухаря Гордона Рамзі (власника 16 зірок Мішлен).</i></p> <p>Основні особливості гри-симулятора: Змагайтеся з іншими гравцями онлайн: використовуйте стратегію разом із кулінарними навичками, щоб конкурувати з іншими гравцями чи друзями та досягати вершини таблиці лідерів! Оберіть стиль свого шеф-кухаря: створіть унікальний образ свого шеф-кухаря за допомогою нової системи аватарів, яка вперше з'явилася в іграх DASH! Зустрічайтеся з відомими шеф-кухарями: перевірте свої сили, змагаючись із Гордоном Рамзі та іншими відомими шеф-кухарями у нових битвах з босами! Заробляйте та обмінюйте предмети на кращі рецепти: покращуйте свої рецепти, отримуючи рідкісні та унікальні предмети протягом гри, щоб здобути ще більші нагороди!</p>
My Restaurant Empire:Decoratin https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ministone.game.-restaurantscapes&hl=uk&gl=US	<p><i>Сучасна топ-кулінарна гра з елементами тайм-менеджменту.</i></p> <p>Основні особливості гри: Станьте шеф-кухарем: розкрийте таємниці містечка, оновлюйте ресторани та відновлюйте стосунки. Випробуйте свою швидкість на кухні: готуйте їжу під тиском часу та отримуйте великі чаї для ремонту і декорування ресторанів. Поліпшуйте стосунки: допоможіть закоханим і дізнайтеся, яке майбутнє ви можете забезпечити для міста. Готуйте в різних умовах: насолоджуйтеся сотнями швидких рівнів з різними режимами приготування їжі. Обслуговуйте імпульсивних клієнтів: готуйте сніданки, щоб задовольнити вимогливих відвідувачів</p>

Зокрема, у грі «Dream Hotel: Hotel Manager» бакалаври готельно-ресторанної справи мають можливість поглибити знання щодо організації сервісно-виробничого процесу з урахуванням

вимог і потреб замовників послуг, забезпечення його ефективності; освоїти підбір технологічного обладнання, раціональне використання просторових і матеріальних ресурсів; здобути



навички управління виробництвом, прийняття рішень у бізнесі готельного та ресторанного сектора; проектування технологічного процесу виготовлення продукції та надання послуг, а також організації сервісного процесу. Розвивається інтегральна компетентність, зокрема, в умінні застосовувати отримані знання й навички в плануванні, управлінні та контролі діяльності суб'єктів готельно-ресторанного бізнесу.

У цьому процесі застосовувалася гейміфікація через поєднання окремих елементів. Деталізуємо їх у наступній частині розвідки.

1. Сюжет – захоплююча історія, що включає пригоди та подорожі до красивих міст з розкішними 5-зірковими готелями, які обслуговують клієнтів по всьому світу.

2. Визначення ролей – формування груп з учасників, де кожному надається конкретна роль, наприклад, власник готелю, готельний магнат, стартапер, керівник, швейцар, офіціант, портье або гість.

3. Спільна робота – командна діяльність для досягнення особистих цілей, таких як розробка бізнес-концепції, створення меню для забезпечення комфорту гостей, оновлення і декорування готелів, осучаснення кухонного обладнання та прибирання номерів.

4. Правила – умови набуття або втрати балів, включаючи якість послуг (проживання, харчування), швидкість реагування на запити гостей, індивідуальний підхід, а також управління можливими конфліктами.

5. Епічне значення – досягнення значного результату, включаючи приготування смачних страв у готелі (торти, гамбургери, піца) з моментальним сервісом, керівництво персоналом і впровадження найкращих готельних стратегій та фінансових операцій.

6. Віртуальність – стимулювання участі інших учасників освітнього процесу в грі через використання мобільних застосунків

Студенти мали можливість вибору та за бажання зміни своїх ролей, проби себе в різних функціях і виконання завдань згідно з вимогами до кожної ролі. У процесі цього також розвивалися такі «м'які» навички, як тайм-менеджмент, управління конфліктами, лідерство, креативність, критичне мислення, командна робота, форсайт-компетентність і підприємницький підхід. Особливо важливим є запропонувати студентам можливість самостійно створити гру. Це може сприяти позитивному емоційному підйому, розвитку емоційного інтелекту, підвищенню загальної мотивації, повторенню та практичному застосуванню теоретичних знань, набуттю нових навичок і формуванню компетентностей.

Процес інтеграції гейміфікації в освітній процес має такі етапи:

– *упровадження навчальних платформ* (використання спеціальних навчальних платформ, які включають елементи гейміфікації,

такі як система балів, рейтинги або баджі. Це може бути як окремі програми, так і частина загальної навчальної платформи);

– *симуляційні ігри* (розроблення або використання готових симуляційних ігор, які відтворюють реальні сценарії роботи в готельно-ресторанній сфері, наприклад, управління готелем або рестораном);

– *командні завдання* (упровадження командних завдань і конкурсів, де студенти можуть працювати в групах над проектами або вирішенням ситуаційних завдань, що стимулює їх до співпраці та креативного підходу);

– *індивідуальні досягнення* (надання можливості студентам досягати індивідуальних цілей та заробляти бали або відзнаки за виконання певних завдань або досягнення конкретних результатів);

– *аналіз та оцінка* (регулярне оцінювання ефективності гейміфікаційних методів навчання через зворотний зв'язок від студентів та аналіз їхнього прогресу й досягнень).

Важливість гейміфікації для професійної підготовки майбутніх фахівців готельно-ресторанної справи пов'язана з низкою переваг використання означеної технології.

Підвищення мотивації. Гейміфікація може зробити навчання цікавішим та стимулювати студентів до активної участі. Коли здобувачі освіти здатні заробляти бали або отримувати відзнаки за досягнення, це може мотивувати їх до отримання кращих результатів.

Розвиток практичних навичок. Сучасні гейміфікаційні платформи часто включають симуляції реальних робочих ситуацій. Це дозволяє студентам практикувати навички, такі як управлінська діяльність, обслуговування клієнтів та вирішення проблем, у безпечному й контрольованому середовищі.

Зворотний зв'язок. Гейміфікаційні інструменти можуть надавати миттєвий зворотний зв'язок про успіхи й помилки, що сприяє швидшому освітньому процесові та дозволяє коригувати свої дії в реальному часі.

Адаптація до нових технологій. Гейміфікація часто використовує сучасні цифрові платформи й технології, що може допомогти студентам краще підготуватися до роботи в сучасних технологічних умовах.

Висновки. Інтеграція цифрової гейміфікації в професійну підготовку майбутніх фахівців готельно-ресторанної справи може суттєво покращити якість навчання, підвищити мотивацію студентів та підготувати їх до реальних умов професійної діяльності. Це дозволяє використовувати сучасні технології для створення більш інтерактивного й ефективного освітнього середовища.

Проведене дослідження не вичерпує всіх аспектів проблеми підготовки майбутніх фахівців готельно-ресторанної справи до професійної



діяльності в закладах вищої освіти. Перспективи подальших досліджень убачаємо в ширшому залученні цифрових технологій, зокрема і ШІ, в освітній процес з професійної підготовки майбутніх фахівців.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Бурак В. Г. Теоретичні і методичні основи підготовки майбутніх фахівців готельно-ресторанної справи в закладах вищої освіти : дис. ... докт. пед. наук : 13.00.04. Тернопіль, 2023. 654 с.
2. Бурак В. Г. Досвід професійної підготовки фахівців готельно-ресторанного господарства в закладах вищої освіти. *Інноваційна педагогіка*. 2020. № 29. Т. 1. С. 88–92.
3. Бурак В. Г. Професійна підготовка майбутніх фахівців готельно-ресторанної справи: дефінітивний аналіз. *Педагогічний альманах*. 2020. № 46. С. 124–131.
4. Толочко С. В. Теоретико-методологічний аналіз гейміфікації як сучасного освітнього феномена. *Перспективи та інновації науки (Серія «Психологія», Серія «Педагогіка», Серія «Медицина»)*. 2023. № 1(19). С. 369–383.
5. Abiltarova E., Poberezhets H., Androshchuk I., & Burak V. The methods for improving vocational education and training in modern conditions. *Journal of higher education theory and practice*. 2022. Vol. 22. №12. P. 203–211.
6. Daghestani L. F., Ibrahim L. F., Al-Towirgi R. S., Salman H. A. Adapting gamified learning systems using educational data mining techniques. *Computer Applications in Engineering Education*. 2020. № 28(3). P. 568–589.
7. Gonz'alez C. S., Toledo P., Mu'noz V. Enhancing the engagement of intelligent tutorial systems through personalization of gamification. *International Journal of Engineering Education*. 2016. № 32(1). P. 532–541.
8. Hong Yu., Saab N., Admiraal W. Approaches and game elements used to tailor digital gamification for learning: A systematic literature review. *Computers & Education*. 2024. Vol. 212. P. 1–21. URL: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0360131524000149>
9. Klock A. C. T., Gasparini I., Pimenta M. S., Hamari J. Tailored gamification: A review of literature. *International Journal of Human-Computer Studies*. 2020. 144 p.
10. Mironets L., Tolochko S. Theoretical and methodological basis of the use of digital technologies in the formation of environmental competence of education acquires. *ScienceRise: Pedagogical Education*. 2023. № 1(52). P. 10–16.
11. Rodrigues L., Pereira C. X., Queiroga E.M., Santos H. F. S., Costa N.T. The Influence of Aesthetic Personalization on Gamified Learning: A Behavioral Analysis of Students' Interactions. In: Olney, A. M., Chounta, IA., Liu, Z., Santos, O. C., Bittencourt, I. I. (eds) *Artificial Intelligence in Education. Posters and Late Breaking Results, Workshops and Tutorials, Industry and Innovation Tracks, Practitioners, Doctoral Consortium and Blue Sky. AIED 2024. Communications in Computer and Information Science*, vol 2151. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-031-64312-5_34

REFERENCES:

1. Burak, V. H. (2023). *Teoretychni i metodychni osnovy pidhotovky maibutnix fakhivtsiv hotelno-*

restoranoi spravy v zakladakh vyshchoi osvity [Theoretical and methodical bases of of professional training of future specialists in hotel and restaurant business in institutions of higher education]. *Doktors'ka dysertatsiia* [Doctoral dissertation]. Ternopil. [in Ukrainian].

2. Burak, V. H. (2020) *Dosvid profesiinoi pidhotovky fakhivtsiv hotelno-restorannoho hospodarstva v zakladakh vyshchoi osvity* [Experience of professional training of specialists in hotel and restaurant economy in higher education institutions]. *Innovatsiina pedahohika*, 29, 1, 88–92. [in Ukrainian].

3. Burak, V. H. (2020). *Profesiina pidhotovka maibutnix fakhivtsiv hotelno-restoranoi spravy: definityvnyi analiz* [Professional training of future specialists in hotel and restaurant business: definitive analysis]. *Pedahohichnyi almanakh*, 46, 124–131 [in Ukrainian].

4. Tolochko, S. V. (2023). *Teoretyko-metodolohichniy analiz heimifikatsii yak suchasnoho osvitnoho fenomena* [Theoretical and methodological analysis of gamification as a modern educational phenomenon]. *Perspektyvy ta innovatsii nauky (Serii «Psykhologhiia», Serii «Pedahohika», Serii «Medytsyna»)*, 1(19), 369–383 [in Ukrainian].

5. Abiltarova, E., Poberezhets, H., Androshchuk, I., & Burak, V. (2022). The methods for improving vocational education and training in modern conditions. *Journal of higher education theory and practice*. 22 (12), 203–211. [in English].

6. Daghestani, L. F., Ibrahim, L. F., Al-Towirgi, R. S., & Salman, H. A. (2020). Adapting gamified learning systems using educational data mining techniques. *Computer Applications in Engineering Education*, 28(3), 568–589. [in English].

7. Gonz'alez, C. S., Toledo, P., & Mu'noz, V. (2016). Enhancing the engagement of intelligent tutorial systems through personalization of gamification. *International Journal of Engineering Education*, 32(1), 532–541. [in English].

8. Hong, Yu., Saab, N., & Admiraal, W. (2024). Approaches and game elements used to tailor digital gamification for learning: A systematic literature review. *Computers & Education*, 212, 1–21. URL: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0360131524000149> [in English].

9. Klock, A. C. T., Gasparini, I., Pimenta, M. S., & Hamari, J. (2020). Tailored gamification: A review of literature. *International Journal of Human-Computer Studies*, 144 p. [in English].

10. Mironets, L., & Tolochko, S. (2023). Theoretical and methodological basis of the use of digital technologies in the formation of environmental competence of education acquires. *ScienceRise: Pedagogical Education*, 1(52), 10–16. [in English].

11. Rodrigues, L., Pereira, C.X., Queiroga, E.M., Santos, H.F.S., Costa, N.T. (2024). The Influence of Aesthetic Personalization on Gamified Learning: A Behavioral Analysis of Students' Interactions. In: Olney, A.M., Chounta, IA., Liu, Z., Santos, O.C., Bittencourt, I.I. (eds) *Artificial Intelligence in Education. Posters and Late Breaking Results, Workshops and Tutorials, Industry and Innovation Tracks, Practitioners, Doctoral Consortium and Blue Sky. AIED 2024. Communications in Computer and Information Science*, vol 2151. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-031-64312-5_34 [in English].

Стаття надійшла до редакції 24.07.2024
The article was received 24 July 2024.



УДК [378.018.43:811.111'36-047.22]:004.9-057.87
DOI <https://doi.org/10.32999/ksu2413-1865/2024-107-6>

ФОРМУВАННЯ АНГЛОМОВНОЇ ГРАМАТИЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ З ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ В УМОВАХ ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАННЯ

Кондратьєва Олена Михайлівна,
кандидатка педагогічних наук, старша викладачка
кафедри іноземних мов і методики викладання
Бердянський державний педагогічний університет
kondratievaelena84@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0004-5338-3524>

Формування граматичної компетентності є невід'ємною складовою іншомовної підготовки та має вирішальне значення у професійній діяльності. Важливими для випускників спеціальності 015.39 «Професійна освіта. Цифрові технології» є навички міжкультурної комунікації задля забезпечення уникнення непорозуміння у контексті сприйняття та обміну інформацією соціокультурного значення. Формування граматичної компетентності є складовою розвитку гармонійної, освіченої особистості. Метою дослідження було визначити особливості формування граматичної компетентності у процесі освітньої підготовки майбутніх фахівців з цифрових технологій. У статті проаналізовано застосування дискусійних та симуляційних методів упродовж вивчення дисципліни «Англійська мова (за професійним спрямуванням)». Наведено приклади застосування цих методів у контексті комунікативного підходу, де акцентовано увагу на використанні мови у професійно-орієнтованих ситуаціях, що сприяє більш ефективному залученню студентів у процес формування граматичних навичок. Розглянуто застосування інтерактивних платформ під час самостійної роботи студентів та наведено практичні завдання, які були використані для формування граматичних навичок студентів. У дослідженні також аналізується роль сучасних технологій, які надають студентам додаткові можливості для формування практичних граматичних навичок та самостійної роботи. Зазначено, що індивідуальний підхід до кожного студента та створення комфортного освітнього онлайн-середовища сприяє ефективному формуванню граматичної компетентності. Наведено переваги використання освітнього онлайн-середовища, а саме можливість індивідуалізації навчання, доступності, розвитку цифрових навичок, що сприяє вирівнюванню можливостей для усіх учасників. Зазначено, що завдяки онлайн-інструментам викладач має можливість створювати персоналізовані завдання, які враховують індивідуальні потреби та інтереси студентів, що підвищує їхню мотивацію та сприяє кращому засвоєнню граматичного матеріалу. Підкреслено, що інноваційні та інтерактивні методи в контексті професійно-орієнтованої змісту сприяє ефективному формуванню дослідженого поняття.

Ключові слова: граматична компетентність, освітнє навчальне середовище, професійна підготовка, майбутній фахівець з цифрових технологій.

FORMATION OF GRAMMATICAL COMPETENCE OF FUTURE IT-SPECIALISTS IN DISTANCE LEARNING

Kondratieva Olena Mykhailivna,
Candidate of Pedagogical Science
Senior teacher at the Department of foreign languages and teaching methods
Berdiansk State Pedagogical University
kondratievaelena84@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0004-5338-3524>

The development of grammatical competence is an integral part of foreign language training and is fundamental in professional activities. Intercultural communication skills are of great importance for graduates in specialty 015.39. «Vocational education. Digital Technologies» are intercultural communication skills to avoid misunderstandings in the context of perception and exchange of information of social-cultural significance. The purpose of paper is to determine the features of the formation of grammatical competence in the process of educational training of future digital specialists. The article analyzes the use of discussion and simulation methods in the course of studying the discipline English (for Specific Purposes). Examples of the application of these methods in the context of communicative approach are given, where the focus is on the use of the language in professionally oriented situations, which promotes more effective involvement of students in the process of forming grammatical skills. The article considers the use of interactive platforms in



students' independent work and presents practical tasks that have been used to develop students' grammatical skills. The study also examines the role of modern technologies that provide students with additional resources for developing practical grammar skills and individual work. It is noted that an individual approach to each student and the creation of a comfortable online educational environment contribute to the effective formation of grammatical competence. The advantages of using of online educational environment are presented, in particular the possibility of individualization of learning, availability, development of digital skills, which helps to improve the opportunities for all participants. According to the author, through online tools, the teacher has the opportunity to create personalized tasks that consider the individual needs and interest of students, which increases their motivation and promotes better learning of grammatical material. It is emphasized that innovative and interactive methods in the context of professional oriented content facilitate the effective formation of the studied concept.

Key words: *grammatical competence, educational learning environment, professional training, future digital specialist.*

Вступ. Глобалізація освіти в Україні сприяє підвищенню її якості та відкриває нові перспективи і можливості для майбутніх випускників. Наразі університетами активно укладаються міжнародні угоди з іншими навчальними закладами, що поширює обмін культурними та академічними цінностями, активно впроваджуються міжнародні стандарти, які передбачають викладання дисциплін англійською мовою. Новими викликами для професійного розвитку та залучення до англомовного європейського простору студентів стало ухвалення законопроекту № 9432 щодо застосування англійської мови в Україні. Усі вищезазначені новації вимагають від сучасного випускника закладу вищої освіти володіти англійською мовою як засобом спілкування, пізнання, самореалізації для підвищення своєї конкурентоспроможності.

Загальновідомо, що невід'ємною складовою процесу розвитку англомовної особистості є формування граматичної компетентності, оскільки це є основою правильної побудови осмисленого зв'язного мовлення та запорукою успішної комунікації. Проблема формування граматичної компетентності студентів є актуальною на сучасному етапі розвитку науки. Дослідженню цієї проблематики приділи свою увагу відчизняні вчені О. Резунова, О. Даниленко, Н. Гостіщева, Н. Федчишин, Т. Веретюк, І. Будз, Я. Поченюк та зарубіжні Т. Fukushima, A. Aldaghri, K. Wang. У своїх наукових розвідках вони досліджували питання використання онлайн-сервісів, технології «blended learning», роль комунікативно-орієнтованого навчання під час вивчення граматики англійської мови та відеоматеріалів під час формування граматичних навичок студентів.

Метою нашого наукового дослідження є визначити особливості формування граматичної компетентності, як складової процесу навчання іноземної мови майбутніх фахівців з цифрових технологій в умовах дистанційного навчання. Тема заслуговує на увагу у наш час, у зв'язку з підвищенням запитів роботодавців на ІТ-фахівців та метою вищих закладів освіти України підготувати конкурентоспроможного випускника, який володіє англійською мовою

та вміє спілкуватись у професійному середовищі, що у свою чергу, вимагає від студента правильно використовувати граматичні конструкції у процесі професійної комунікації.

Результати та дискусії. Формування граматичної компетентності студентів є надзвичайно важливим аспектом освіти, особливо в умовах глобалізації та розвитку інформаційних технологій, оскільки це обумовлює точність і зрозумілість висловлювань, що є запорукою успішної комунікації як в усній, так і в письмовій формі. На сьогодні, фахівці спеціальності 015.39 «Професійна освіта. Цифрові технології» мають орієнтуватись в англомовному інформаційному просторі, критично оцінювати засвоєну інформацію, вміти виявляти та протистояти маніпуляціям, що у свою чергу, вимагає володіти граматичними навичками англійської мови на високому рівні. Окрім вищезазначеного, важливими для випускників даної спеціальності є навички міжкультурної комунікації задля забезпечення уникнення непорозумінь у контексті сприйняття та обміну інформацією соціокультурного значення. Отже, формування граматичної компетентності є складовою розвитку гармонійної, освіченої особистості.

Проаналізований теоретичний матеріал сучасних наукових розвідок дає нам можливість узагальнити усі методи та підходи, які використовуються для формування граматичної компетентності у процесі вивчення англійської мови студентами у вищих закладах освіти.

З понад усіх визначень поняття «граматична компетентність» ми виділяємо наступне: «здатність людини до коректного граматичного оформлення своїх усних і писемних висловлювань і розуміння граматичного оформлення мовлення інших, яка базується на складній і динамічній взаємодії відповідних навичок, знань та граматичної усвідомленості». На думку авторки детермінації цього поняття Тригуб І. (Тригуб, 2014) «для формування граматичної компетентності необхідна комплексна система рецептивних, рецептивно-репродуктивних, продуктивних та умовно-комунікативних вправ». Ми цілком погоджуємося з поданим визначенням, і, керуючись ним, нами



були запропоновані наступні завдання для студентів спеціальності 015.39 «Професійна освіта. Цифрові технології»: «Question words» на заповнення пропусків у поданих питальних реченнях писальними словами типу: which? What? Why? When? «__ websites do you visit?», «__ do you use this software?», «__ do we use this code?». Очевидним є те, що дійсно система таких прав, в яких зміст був поєднаний з професійно-тематичною лексикою, викликав більший інтерес у студентів, про що свідчить їхнє вірне виконання.

Відповідно до наукового дослідження Гладкої О. (Гладка, 2021), яка розглядає формування досліджуваного поняття у контексті комунікативного підходу, граматичний матеріал має бути підпорядкованим ситуації професійного характеру, що потребує розробки особливого комплексу граматичних вправ для кожного етапу навчання. На нашу думку, дане твердження заслуговує на увагу, оскільки під час опрацювання теми Superlatives і виконання студентами завдання типу «Work in small groups and talk about software (application or programming software)» нами було використано питання типу «Which is the most expensive?», «Which is the most easiest to use?», «Which is the most reliable». Подані завдання мали зв'язок із професійною сферою студентів, що сприяло їхній активізації у виконанні таких вправ. Під час роботи з темою Modal verbs у поясненнях щодо особливостей використання must, can, have to ми користувалися реченнями професійної тематики типу: «You must upgrade your application every year», «I can't access to my account», «I have to log in using my password», «I can use my new application», «You don't have to back up filed every day». Необхідно зазначити, що коли студенти виконують вправи з професійно-спрямованим контентом речень це сприяє їхнім hard and soft skills навичкам, що підвищує їхній рівень конкурентоспроможності. Для формування навичок студентів граматично узгоджувати речення в часі та вживати синтаксичні структури нами були запропоновані такі письмові завдання: «Write about shopping online (security, convenience, speed, choice, price). What are the advantages and disadvantages».

Є підстави вважати, що в контексті комунікативного підходу, для формування граматичної компетентності студентів важливим є застосування методу дискусій. Навчальні дискусії сприяють покращенню навичок спілкування, при цьому обумовлюючи вдале застосування видо-часових форм та граматичних конструкцій. На початковому етапі важливою є підготовка студентів до обговорення певної тематики. Цьому сприяють використання відеопідкастів, аудіоматеріалів, професійно-орієнтованих текстів. Роль викладача зводиться до модератора, який заохочує студен-

тів до обговорення професійно-орієнтованої тематики, створюючи при цьому комфортне освітнє середовище та допомагає у виборі правильних граматичних конструкцій. У кінці дискусії викладач звертає увагу, коригує, пояснює та разом з учасниками дискусії аналізує помилки, при цьому підкреслюючи сильні сторони кожного студента. Кінцевим етапом, наприклад у вигляді завдання для самостійної роботи може бути написання есе за результатом обговорених тем або рефлексія, де кожен має можливість обмінятися думками і покращити свої граматичні навички. У процесі навчання англійської мови майбутніх фахівців з цифрових технологій ми пропонуємо такі теми для обговорення: «IT Workplace Rules», «Browser Problems», «Speculating about causes of a fault», «What precautions would you take if...», «Discussing IT Costs».

На нашу думку, важливим потужним інструментом у формуванні граматичної компетентності студентів є застосування методу симуляції. Існують різні форми організації навчальної дискусії, а саме дебати, круглі столи, панельні обговорення. Дослідник цього методу Кудря М. (Кудря, 2021) визначає його як такий, що дає можливість студентам відпрацювати свої навички та знання у процесі імітації ситуацій професійного характеру. У процесі навчальних симуляцій у студентів формуються навички стратегічного планування, прийняття самостійних рішень, вміння працювати у команді. Для вибору ситуацій застосовуються теми професійного характеру (Website development, Routines, Programming Software, Features of a Website, Networking, Hardware Repair). Цей метод може застосовуватись на контрольному етапі для застосування певних граматичних конструкцій і його перевагою є забезпечення професійної соціалізації студентів, сприяють активізації навчальної діяльності, комунікативним навичкам, стратегічного мислення і планування. Виконуючи такі вправи студенти навчаються критично мислити, опановують уміння вирішувати проблемні ситуації у професійній сфері. Прикладом реалізації даного методу є наступні завдання: «Imagine that you are a network architect. What your advice would be about network solution for the small company?» «You are the manager of online marketing company. What problems you have with networks? Make a list». «What solutions can you suggest for the problems?». «You are the owner of computer service company. Discuss with the colleagues the software problems computer that users always have, talk about diagnostic tools, security problems and solutions».

Разом із тим, варто зазначити, що важливими у формуванні граматичної компетентності студентів є тренувальні вправи (Тригуб, 2014). На сьогодні, у зв'язку з безпековою ситуацією типовим є використання віртуального середо-



вища в освітньому процесі. Варто зазначити, що перевагою онлайн освіти в університетах у період війни є доступність до різних додатків для опрацювання граматичних навичок. Студенти мають змогу навчатися з будь-якої країни, міста. Це особливо важливо для тих, хто проживає у віддалених районах і хто не має можливості відвідувати університет. Так само, це є зручною формою навчання у період тимчасової вимкнення електрики або блекаутів. Окрім цього завжди є загальнодоступними до використання платформ Zoom, Google Meet, які дають можливість організувати взаємодію викладачів і студентів у будь-який час.

Згідно з цим, завдяки своїм інтерактивним можливостям, які сприяють залученню студентів до відпрацювання граматичних конструкцій ефективною для застосування для навчання в онлайн форматі ми вважаємо платформу LearningApps, яка містить у собі усі типи вправ, а саме Gap-Filling (для використання правильних граматичних конструкцій), Matching pairs (дає можливість сполучати слова або граматичні конструкції з відповідними до них граматичними структурами), Ordering (використовується для конструкції речень у правильному порядку), Classification (вправи для сортування слів або фраз з граматичними категоріями).

Підбиваючи підсумки, зазначимо, що формування граматичної компетентності майбутніх фахівців з цифрових технологій є запорукою їхньої професійної конкурентоспроможності, залучення до європейського ринку та особистісного розвитку. Можна стверджувати, що ефективним є комунікативний підхід в організації англомовної освітньої діяльності. Ефективними у застосуванні є методи дискусій, симуляцій та інтерактивні. Наведено приклади завдань з професійної тематики для формування граматичної компетентності студентів. Результативним є використання інтерактивних платформ та практичних завдань у формуванні навичок використання граматичних конструкцій. Виявлено, що індивідуальний підхід сприяє глибшому розумінню та застосуванню граматичних структур. Важливим аспектом є організація та підтримка навчальної мотивації студентів (Aldaghri, 2024). Встановлено, що задля досягнення високих результатів у формуванні граматичної компетентності майбутніх фахівців з цифрових технологій необхідно забезпечувати студентів різноманітними навчальними ресурсами та платформами, що є можливим під час організації освітнього процесі в онлайн форматі та наведено його переваги.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Aldaghri A. Incorporating Model in Learning Grammar. Exploring EFL Students' Intrinsic Motivation and Attainment. *Journal of Language Teaching and Research*. 2024. 13 (3). Pp. 199–213.

2. Гладка О. Комунікативний підхід до формування граматичної компетентності майбутніх учителів іноземної мови. *Наукові записки. Серія: Філологічні науки*. 2021. Вип. 193. С. 461–465.

3. Корнієва І. Формування англомовної граматичної компетентності в майбутніх вчителів з використанням навчальних стратегій. *Молодь і ринок*. 2024. № 2 (222). С. 121–125.

4. Кудря М. Сучасні методики викладання іноземних мов у вищій школі України. *All Ukrainian scientific-practical magazine Principal of School Liceum Gymnasium*. 2024. 1(86). С. 222–230.

5. Проблеми і перспективи розвитку онлайн-освіти: монографія / за заг. ред. Т. Васильєвої, С. Котенка. Суми. Сумський державний педагогічний університет, 2023. 125 с.

6. Тригуб І. Формування граматичної компетенції у студентів немовних спеціальностей у процесі вивчення англійської мови. *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету*. 2014. №10. С. 74–77.

7. Wang K. Grammar enhancement in EFL instruction: on the effects of self-evaluation, teacher support. *BMC Psychology*. 2024. 12 (1). Pp. 15-21

REFERENCES:

1. Aldaghri A. (2024). Incorporating Model in Learning Grammar. Exploring EFL Students' Intrinsic Motivation and Attainment. *Journal of Language Teaching and Research*, 13(3). Pp. 199–213. [in English].

2. Hladka O. (2021). Komunikatyvnyi pidhid do formuvannia hramatichnoi kompetentnosti maibutnykh uchyteliv inozemnoi movy. [Communicative approach to developing grammatical competence of the future English language teachers]. *Naukovi zapysky. Seria: Fililohichni nauky*. Vyp. 193. Pp. 461–465. [in Ukrainian].

3. Kornieva I. (2024). Formuvannia anhliiskomovnoi hramatychnoi kompetentnosti v maibuthikh vchyteliv z vykorystanniam navchlynykh stratehii. [Formation of English grammatical competence of fututure teachers using teaching strategies]. *Molod I rynok №2 (222)*. Pp. 121–125. [in Ukrainian].

4. Kudria M. Suchasni metodyki vykladannia inozemnykh mov u sychasnoi shkoli Ukrayny. [Modern techniques of teaching foreign languages in higher education in Ukraine]. *All Ukrainian scientific-practical magazine Principal of School Liceium Gymnazium*. № 1 (186). Pp. 222-230. [in Ukrainian].

5. Problemy i perspektyvy rozvytku onlain-osvity : monografia / za zah. red. T. Vasyliievoi, S. Kotenka. Sumy, 2023. 125 p.

6. Tryhub I. (2014). Formuvannia hramatychnoi kompetensii u studentiv nemovnykh spetsialnosstei u protsesi vyvchennia anhliiskoi movy. [Formation of grammatical competence of students of non-linguistic specialities in the process of learning English]. *Naukovyi visnyk Mizhnarodnoho humanitarnoho universytetu*. № 10. Pp. 74–77. [in Ukrainian].

7. Wang K. Grammar enhancement in EFL instruction: on the effects of self-evaluation, teacher support. *BMC Psychology*. 2024. 12(1). Pp. 15-21[in English].

Стаття надійшла до редакції 26.07.2024
The article was received 26 July 2024.



УДК 378.016:620.172
DOI <https://doi.org/10.32999/ksu2413-1865/2024-107-7>

ОСОБЛИВОСТІ ТЕХНІЧНОЇ ПІДГОТОВКИ УЧИТЕЛІВ ТРУДОВОГО НАВЧАННЯ ТА ТЕХНОЛОГІЙ

Подольчук Станіслав Вікторович,
кандидат фізико-математичних наук, доцент,
доцент кафедри образотворчого, декоративного мистецтва,
технологій та безпеки життєдіяльності

*Вінницький державний педагогічний університет
імені Михайла Коцюбинського*

psv017@i.ua
orcid.org/0000-0001-9088-3342

Мета статті – визначення змістовного наповнення та особливостей вивчення закономірностей і різновидностей розрахунку деталей машин та елементів конструкцій на розтягання під час підготовки учителів трудового навчання та технологій.

Методологія і методи. Методологічна основа проведеного дослідження ґрунтується на застосуванні системного підходу до аналізу освітнього процесу підготовки вчителів трудового навчання та технологій. При цьому були використані методи аналізу, синтезу, порівняння, абстрагування та узагальнення.

Результати. Стаття присвячена питанням підготовки учителів трудового навчання та технологій. Проаналізовані особливості її технічної складової, зокрема вивчення різних видів опору матеріалів. Наведені приклади практичного використання деталей машин та елементів конструкцій, які працюють на розтягання. Розглянуті закономірності розрахунку деталей машин та елементів конструкцій на розтягання. Показана відмінність кінцевих результатів таких розрахунків залежно від різних параметрів (геометричних розмірів, температури).

Висновки. Визначені основні інтегральні компоненти (етапи), які слід розглядати у процесі ознайомлення майбутніх учителів трудового навчання та технологій з різними видами техніки. Серед таких компонентів (етапів) – вивчення принципів роботи, конструювання, виготовлення та використання (експлуатація) техніки. Показана важливість вивчення розтягання як важливої складовою технічної підготовки учителів трудового навчання та технологій. При цьому основну увагу слід приділити розрахунку на міцність, як характеристики, яка фактично визначає надійність деталей, елементів конструкції чи машини в цілому. За основу слід взяти умову міцності, яка надалі трансформується у три основні розрахункові алгоритми. Серед таких розрахунків – проектний (використовується при створенні нової техніки), перевірний (застосовується для перевірки умови міцності при використанні наявних деталей) та визначення максимального навантаження (трапляється в тих випадках, коли умови роботи достеменно невідомі та можуть змінюватись). Встановлена доцільність ознайомлення майбутніх учителів трудового навчання та технологій з основами розрахунку на жорсткість. Показана важливість формування у здобувачів вищої освіти відповідних навичок користування довідниковою літературою.

Ключові слова: *учитель трудового навчання та технологій, технічна підготовка, опір матеріалів, розтягання, міцність, жорсткість.*

FEATURES OF TECHNICAL TRAINING OF LABOR EDUCATION AND TECHNOLOGY TEACHERS

Podolyanchuk Stanislav Viktorovich,
PhD in Physics and Mathematics, Associate Professor, Associate Professor
of the Department of Fine, Decorative Arts, Technologies and Life Safety
Vinnitsia Mykhailo Kotsiubynsky State Pedagogical University

psv017@i.ua
orcid.org/0000-0001-9088-3342

The purpose of the article is to determine the content and features of the study of patterns and variations in the calculation of machine parts and elements of tensile structures during the training of labor education and technology teachers.

Methodology and methods. The methodological basis of the conducted research is based on the application of a systematic approach to the analysis of the educational process of training teachers in labor training and technology. At the same time, the methods of analysis, synthesis, comparison, abstraction, and generalization were used.



Results. The article is devoted to the issues of training teachers in labor education and technology. The peculiarities of its technical component are analyzed, in particular the study of various types of material resistance. Examples of the practical use of machine parts and structural elements that work on stretching are given. The regularities of the calculation of machine parts and elements of tensile structures are considered. The difference in the final results of such calculations depending on various parameters (geometric dimensions, temperature) is shown.

Conclusions. The main integral components (stages) that should be considered in the process of familiarizing future teachers of labor education and technology with various types of equipment are defined. Among such components (stages) is the study of the principles of operation, design, manufacture, and use (operation) of equipment. The importance of studying stretching as an important component of the technical training of labor education and technology teachers is shown. At the same time, the main attention should be paid to the calculation of strength, as a characteristic that actually determines the reliability of parts, structural elements, or the machine as a whole. The strength condition should be taken as a basis, which will be further transformed into three main calculation algorithms. Among such calculations are design (used when creating new equipment), verification (applied to check the condition of strength when using existing parts), and determination of the maximum load (occurs in cases when the working conditions are not known with certainty and may change). The expediency of familiarizing future teachers of labor education and technology with the basics of stiffness calculation has been established. The importance of the formation of relevant skills in the use of reference literature for higher education applicants is shown.

Key words: *teacher of labor training and technologies, technical training, resistance of materials, stretching, strength, stiffness.*

Вступ. Підготовка майбутніх фахівців в системі вищої освіти зазвичай має комплексний характер і містить декілька складових. Змістовне наповнення таких компонентів визначається перш за все особливостями тієї чи іншої спеціальності та в тому числі враховує специфіку майбутньої практичної діяльності.

Підготовка учителів трудового навчання та технологій також має комплексний та системний характер. Вона містить декілька важливих компонентів, серед яких особливе місце займає вивчення технічних дисциплін. Своєю чергою ці дисципліни також є доволі різноманітними, а їхнє змістовне наповнення має включати графічну, математичну, матеріалознавчу, технічну, технологічну та функціональну складові (Подольчук, 2019).

Важливе місце в такій підготовці зазвичай займає вивчення різних видів опору матеріалів (розтягання (стискання), зсуву (зрізу), кручення, згинання), обов'язковим елементом яких є набуття практичних навичок в реалізації різноманітних розрахункових алгоритмів. Тому вивчення закономірностей розрахунку деталей машин, механізмів, елементів конструкцій та споруд на розтягання при підготовці майбутніх учителів трудового навчання та технологій є доволі актуальною науковою проблемою.

Теоретичне обґрунтування проблеми.

Розтягання є доволі розповсюдженим видом опору, який зустрічається при роботі багатьох деталей машин, механізмів, елементів конструкцій та споруд. Тому його вивчення при підготовці учителів трудового навчання та технологій є важливим, перш за все як складової технічної підготовки майбутніх фахівців.

Підготовка учителів трудового навчання та технологій, враховуючи динамічний характер розвитку сучасної техніки, постійного перебу-

ває в стані коригування та трансформації. Прогрес науки та техніки щодо перетворення навколишнього середовища для потреб людства призводить до перегляду важливості фахівці інженерно-технологічного напрямку, що враховується освітньою галуззю (Азізов, Орлова, 2023). Тому головна мета трудового навчання на сучасному етапі – формування технологічно грамотної особистості, підготовленої до життя й активної трудової діяльності в умовах сучасного високотехнологічного, інформаційного суспільства (Вітрук, Клюд, 2021). Це означає, що незмінною частиною підготовки майбутніх фахівців є технічна складова. Змістовне наповнення такої складової може бути різним та відображатись у переліку тих технічних дисциплін, які включені до навчального плану.

В загальному випадку технічні дисципліни для майбутніх учителів трудового навчання та технологій виступають як засіб формування технічного мислення (Іванчук, 2018), яке розвивається у процесі ознайомлення здобувачів вищої освіти з науковими основами сучасної техніки та технологій – структурою техніки, її функціями, матеріалами та природничо-науковими основами процесів, які здійснюються за допомогою засобів праці (Нагайчук, 2022: 113). Такі дисципліни повинні стати своєрідним базисом технічної компетентності майбутніх фахівців як основи готовності до їхньої професійної діяльності (Люльченко, Сушло, Орлова, 2022). Вивчення технічних дисциплін повинно мати системний характер (Подольчук, 2019), об'єднуючись навколо однієї або декількох змістовних ліній, наприклад, «матеріали – конструкції – технології» (Подольчук, 2018: 93).

Технічні дисципліни зазвичай мають мультидисциплінарний характер та включають



вивчення креслення, технічної механіки, матеріалознавства, різних видів промислових технологій та способів механічної обробки металів (Іванчук, Мельничук, 2015), основ промислової робототехніки (Подольничук, 2020) тощо. Учителю трудового навчання та технологій для результативної організації діяльності учнів має володіти великою кількістю технік і технологій обробки матеріалів, виготовлення та оздоблення виробів та практичними навичками роботи з деревиною, металом та іншим конструкційним матеріалом (Курок, 2022).

Очевидно, що таке різноманіття технічних дисциплін призводить до великої кількості варіантів їхньої ролі в освітньому процесі. При цьому, залежно від обраної освітньої програми, акценти можуть бути зроблені на вивченні різних об'єктів. Водночас незалежно від специфіки підготовки фахівців, мають бути виокремлені питання, які обов'язково (можливо і з різним обсягом) повинні знайти своє відображення в навчальних планах.

Цілком природним виглядає ознайомлення майбутніх учителів трудового навчання та технологій з різними видами техніки. Таке вивчення зазвичай включає декілька основних інтегральних компонентів (етапів), зокрема:

- принцип роботи;
- конструювання;
- виготовлення;
- використання (експлуатація).

Кожний з цих компонентів має різне співвідношення теоретичної та практичної складової, тому часто потребує різних підходів до вивчення.

Своєю чергою, ці компоненти також мають комплексний характер, а в багатьох випадках – багаторівневу ієрархічну структуру. Так, наприклад, конструювання деталей, елементів конструкцій, машин чи механізмів передбачає розрахунок основних геометричних характеристик, вибір форми поперечного перерізу, вибір матеріалу, визначення основних габаритних та експлуатаційних розмірів тощо.

Однією з найважливіших складових цього процесу є розрахунок на міцність. Причина полягає в тому, що саме забезпечення міцності є обов'язковою умовою надійної експлуатації деталей машин, елементів конструкцій чи виробів в цілому. Безумовно, розрахункові алгоритми для кожного виду деталей, передач чи з'єднань має свої особливості. Вони можуть враховувати різні фактори та використовувати різні коригувальні коефіцієнти та довідкові значення.

Проте всі ці розрахунки певною мірою являють собою модифікацію розрахунків основних видів опору матеріалів (розтягання (стискання), зсуву (зрізу), кручення, згинання). Кожен з цих видів має характерні особливості та сфери використання. Важливе місце серед них займає деформація розтягання.

Мета статті – визначення змістовного наповнення та особливостей вивчення закономірностей і різновидностей розрахунку деталей машин та елементів конструкцій на розтягання під час підготовки учителів трудового навчання та технологій.

Методологія і методи. Методологічна основа проведеного дослідження ґрунтується на застосуванні системного підходу до аналізу освітнього процесу підготовки вчителів трудового навчання та технологій. При цьому були використані методи аналізу, синтезу, порівняння, абстрагування та узагальнення.

Результати та дискусії. В загальному розумінні розтягання є таким видом опору, який обумовлений силами, що діють вздовж осі стрижня (Писаренко, 2004: 83). Зазвичай він трапляється при експлуатації багатьох болтових з'єднань, роботі корпусних деталей, елементів пристроїв для підйому вантажу (тросів, гаків, ходових гвинтів, домкратів тощо). На розтягання (стискання) працює чимало будівельних конструкцій: опори мостів, стіни будівель, блоки фундаментів тощо.

На сучасному етапі розрахунок на розтягання є доволі розповсюдженим. Помітну увагу науковців і практичних працівників продовжують привертати дослідження різних характеристик транспортних засобів (Ridwan et al., 2020), адже під час їхньої експлуатації матеріали піддаються зусиллям або навантаженням розтягання, наприклад, сталь у корпусі корабля відчуває значні напруження та деформації (Ridwan et al., 2020: 188). Не втрачає актуальності випробування на розтягання холодно деформованих сталевих труб, які широко використовуються в різних типах конструкцій, зокрема, у будівельній галузі (Chen, Young, 2020). Постійно продовжуються дослідження на розтягання одного з найбільш розповсюджених кріпильних елементів – болтів, які виготовлені зі сталі різного хімічного складу (Vozca, Kınıt, 2020).

Загалом визначення напруження при розтяганні (стисканні) здійснюється за такою формулою (Писаренко, 2004; Ridwan et al., 2020)

$$\sigma = \frac{F}{A_0} \quad (1)$$

де σ – нормальне напруження, F – повздовжня (нормальна) сила, A_0 – початкова площа поперечного перерізу.

Проте, попри візуальну простоту формули (1), реалізація практичних розрахунків на розтягання часто являє собою доволі складну технічну задачу. Причина полягає в тому, що кінцевий результат залежить від багатьох різних параметрів, зокрема, від геометрії зразка та температури. Так, проведені в роботі (Ridwan et al., 2020) дослідження засвідчили відмінності в напруженні та деформації, які мали місце в експериментальних зразках з різними



геометричними характеристиками, зокрема, розмірами осередків (2,5, 5, 7,5 та 10 мм). Велика увага приділяється вивченню характеристик сталевих зразків за різних температур та режимів термічної обробки, зокрема, після проведення гартування (Bozsa, Kınıt, 2020), відпалу (Bozsa, Kınıt, 2020; Yang et al., 2021) та навіть при криогенних температурах (Koga et al., 2021).

Очевидно, що проведення таких вузько спеціалізованих досліджень та здійснення на їхній основі відповідних розрахунків є прерогативою перш за все інженерної галузі. Проте й учителі трудового навчання та технологій у своїй професійній діяльності також повинні бути готовими до проведення розрахунків на розтягання. Питання полягає перш за все в окресленні змістовного наповнення у вивчення цього виду опору та опанування основних розрахункових алгоритмів.

Основну увагу при підготовці учителів трудового навчання та технологій слід приділити розрахунку на міцність, яка характеризує здатність деталей не руйнуватись під дією зовнішніх сил. Своєрідною відправною точкою для проведення розрахунків на розтягання в цьому випадку є умова міцності, яка виражаються такою формулою

$$\sigma_{\max} \leq [\sigma_+] \quad (2)$$

де σ_{\max} – найбільше нормальне напруження в найнебезпечнішій зоні, $[\sigma_+]$ – допустиме нормальне напруження при розтяганні.

Значення допустимого нормального напруження при розтяганні $[\sigma_+]$ для типових розрахунків вибирають з довідників, а в більш специфічних випадках – визначають за спеціальними методиками. При проведенні практичних розрахунків з метою економії матеріалу максимальні напруження намагаються наблизити до допустимих. Водночас допускається перенапруження ($\sigma_{\max} > [\sigma_+]$), яке не повинно перевищувати 5%.

Очевидно, що умова міцності є лише теоретичною основою для проведення подальших розрахунків. У процесі підготовки учителів трудового навчання та технологій доцільним вважається зосередження уваги на вивченні трьох основних видів розрахункових алгоритмів – проектного, перевірного та визначення максимального навантаження. Кожен з цих видів має свої особливості та сфери практичного використання.

Так, проектний розрахунок зазвичай вважається основним при створенні нової техніки чи у вузькому розумінні – виготовленні нових виробів. В більшості випадків його суть зводиться до визначення тієї чи іншої геометричної характеристики, знаючи яку можна спроектувати конкретну деталь чи елемент конструкції.

Оскільки при розтяганні такою геометричною характеристикою є площа поперечного перерізу A , то суть цього виду розрахунку зводиться до її визначення з умови міцності за формулою

$$A \geq N / [\sigma] \quad (3)$$

де N – нормальна сила.

Потім, знаючи форму поперечного перерізу, визначають конкретний геометричний розмір чи розміри (діаметр для тіла круглого поперечного перерізу, довжину та ширину для тіла прямокутного поперечного перерізу тощо), округлюючи за необхідності отримані значення до рекомендованих стандартних величин. Якщо для елемента конструкції використовують стандартний профіль (тавр, двотавр, кутник тощо), то його остаточний вибір здійснюється за відповідними таблицями.

Проведення перевірного розрахунку фактично зводиться до перевірки умови міцності (2) (з урахуванням основних закономірностей розтягання) та зазвичай здійснюється за такою формулою

$$\sigma_{\max} = \frac{N}{A_0} \leq [\sigma_+] \quad (4)$$

Його основне призначення – здійснити перевірку деталі (деталей) на міцність, виходячи з наявної матеріальної бази. Такий розрахунок у практичній діяльності учителя трудового навчання та технологій є найбільш розповсюдженим. Причина полягає в тому, що при виготовленні тих чи інших виробів, в тому числі при роботі гуртків технічної творчості учнів, часто використовують наявні деталі. Основне завдання в цьому випадку зводиться фактично лише до перевірки умови їхньої міцності.

Визначення максимального навантаження, яке здійснюється за формулою

$$N \leq A_0 [\sigma_+] \quad (5),$$

зазвичай використовується тоді, коли конкретні умови експлуатації виробу достеменно невідомі та можуть варіюватись в достатньо широких межах. Така ситуація найчастіше зустрічається при експлуатації підймальних механізмів. В цьому випадку розрахунок фактично зводиться до визначення того максимального навантаження, яке може витримати конкретна конструкція.

Доцільним також вважаємо ознайомлення майбутніх фахівців з основними закономірностями розрахунку на жорсткість, яка характеризує здатність деталей протидіяти різноманітним деформаціям. Формула для розрахунку на жорсткість при розтяганні має такий вигляд

$$\Delta l_{\max} = \frac{Nl}{EA_0} \leq [\Delta l] \quad (6)$$



де Δl_{max} – максимальна абсолютна деформація, $[\Delta l]$ – допустима абсолютна деформація, l – довжина зразка, E – модуль Юнга, який визначається за довідниками залежно від хімічного складу сталі (сплаву). Величина допустимої абсолютної деформації $[\Delta l]$ – і в цьому є одна з основних відмінностей від розрахунку на міцність – не обирається за довідниками, а визначається розробником для кожної конкретної конструкції, виходячи з її основних експлуатаційних характеристик. При цьому напруження, які спричиняють досягнення величини $[\Delta l]$, не повинні для пластичних матеріалів перевищувати границі міцності (σ_m).

Висновки. У процесі підготовки майбутніх учителів трудового навчання та технологій важливе місце займає вивчення різних видів опору матеріалів, зокрема й розтягання. Окреслюючи основні контури змістовного наповнення в роботі показано, що основну увагу при підготовці майбутніх фахівців слід приділити розрахунку на міцність, як характеристики, яка фактично визначає надійність деталей, елементів конструкції чи машини в цілому.

За основу в цьому випадку слід взяти умову міцності, яка надалі трансформується у три основні розрахункові алгоритми, а саме – проектний і перевірний розрахунки та розрахунок на визначення максимального навантаження. Кожен з цих розрахункових алгоритмів має свої особливості та обирається залежно від поставлених завдань та конкретного матеріально-технічного забезпечення. Важливим в цьому контексті є формування у здобувачів вищої освіти відповідних навичок користування довідниковою літературою.

Слід також зазначити, що в окремих випадках доцільним для підготовки учителів трудового навчання та технологій є ознайомлення з особливостями розрахунку на жорсткість як характеристики, що описує деформаційні властивості матеріалів.

Перспективи подальших наукових досліджень полягають в конкретизації різних видів розрахунків на міцність і жорсткість при розтяганні деталей машин та елементів конструкцій та у вивченні особливостей розрахунку на міцність для інших видів опору (стискання, кручення, згинання).

ЛІТЕРАТУРА:

1. Азізов Т., Орлова О. Формування інженерної компетентності майбутнього вчителя трудового навчання та технологій. *Актуальні проблеми професійної та технологічної освіти: досвід та перспективи* : зб. матеріалів X Всеукр. наук.-практ. конф., 21 листопада 2023 р.. Умань : Уманський держ. пед. ун-т імені Павла Тичини, 2023. С. 6–11.
2. Вітрук О., Ключ О. Сучасний вітчизняний та зарубіжний досвід підготовки вчителя трудового нав-

чання та технологій. *Професійне становлення особистості: проблеми і перспективи* : тези доп. XI міжнар. наук.-практ. конференції. Хмельницький : ХНУ, 2021. С. 201–203.

3. Іванчук А. В. Система навчальних технічних задач як засіб формування технічного мислення майбутніх учителів технологій. *Наукові записки Вінницького державного педагогічного університету імені Михайла Коцюбинського. Серія: педагогіка і психологія*. 2018. Вип. 53. С. 91–95.

4. Іванчук А. В., Мельничук В. П. Розширення політехнічної складової в змісті навчальної дисципліни «Основи сучасного виробництва» для майбутніх учителів технологій. *Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання у підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми*. 2015. Вип. 42. С. 251–256.

5. Курок В. П. Концептуальні засади підготовки майбутніх учителів трудового навчання та технологій до роботи в Новій українській школі: Наукова доповідь на методологічному семінарі НАПН України «Науково-методичне забезпечення розвитку професійної освіти в умовах нових викликів», 17 листопада 2022 р. *Вісник Національної академії педагогічних наук України*. 2022. №4 (2). С. 1–3.

6. Люльченко В., Суслло Л., Орлова О. Технічна компетентність майбутнього вчителя трудового навчання та технологій як основа готовності до професійної діяльності. *Педагогічні науки: теорія, історія, інноваційні технології*. 2022. № 1 (115). С. 86–94.

7. Нагайчук О. Роль дисциплін кафедри техніко-технологічних дисциплін, охорони праці та безпеки життєдіяльності у розвитку технічного мислення майбутніх вчителів технологій. *Трудове навчання та технології: сучасні реалії та перспективи розвитку* : матеріали XI міжнар. наук.-практ. конференції пам'яті академіка Д. О. Тхоржевського, 27 травня 2022 р.. Київ: НПУ ім. М. П. Драгоманова, 2022. С. 112–116.

8. Опір матеріалів: підручник / за ред. Г. С. Писаренка. 2-ге вид., допов. і переробл. Київ : Вища шк., 2004. 655 с.

9. Подолянчук С. В. Вивчення технічних дисциплін як важлива складова підготовки вчителя трудового навчання та технологій середньої школи: *теорія, досвід, проблеми*. 2018. Вип. 1. С. 91–94.

10. Подолянчук С. В. Особливості вивчення основ промислової робототехніки при підготовці вчителів трудового навчання та технологій. *Наукові записки Вінницького державного педагогічного університету імені Михайла Коцюбинського. Серія: педагогіка і психологія*. 2020. Вип. 62. С. 113–119.

11. Подолянчук С. В. Системний підхід до вивчення технічних дисциплін при підготовці вчителів трудового навчання та технологій. *Проблеми підготовки сучасного вчителя*. 2019. № 1(19). С. 102–110.

12. Bözca M., Kınıt U. Reliability analysis of the mechanical properties of 30mnb4 high strength steel bolts under static loading conditions. *Sigma Journal of Engineering and natural sciences*. 2020. № 38 (2). P. 495–512.

13. Chen M. T., Young B. Tests of cold-formed normal and high strength steel tubes under tension. *Thin-Walled Structures*. 2020. Vol. 153. P. 106844.

14. Koga N., Nameki T., Umezawa O., Tschan V., Weiss K. P. Tensile properties and deformation behav-



ior of ferrite and austenite duplex stainless steel at cryogenic temperatures. *Materials Science and Engineering: A*. 2021. Vol. 801. P. 140442.

15. Ridwan R., Prabowo A. R., Muhayat N., Putranto T., Sohn J. M. Tensile analysis and assessment of carbon and alloy steels using FE approach as an idealization of material fractures under collision and grounding. *Curved and Layered Structures*. 2020. № 7(1). P. 188–198.

16. Yang D. P., Du P. J., Wu D., Yi H. L. The microstructure evolution and tensile properties of medium-Mn steel heat-treated by a two-step annealing process. *Journal of Materials Science & Technology*. 2021. Vol. 75. P. 205–215.

REFERENCES:

1. Azizov T., Orlova O. (2023). Formuvannya inzhenernoi kompetentnosti maibutnoho vchytelia trudovoho navchannia ta tekhnologii. *Aktualni problemy profesiinoi ta tekhnolohichnoi osvity: dosvid ta perspektivy* : zb. materialiv X Vseukr. nauk.-prakt. konf., 21 lystopada 2023 r., Uman : Umanskyi derzh. ped. un-t imeni Pavla Tychny, 6–11 [in Ukrainian].

2. Vitruk O., Kliud O. (2021). Suchasnyi vitchyzniansyi ta zarubizhnyi dosvid pidhotovky vchytelia trudovoho navchannia ta tekhnologii. *Profesiine stanovlennia osobystosti: problemy i perspektivy* : tezy dop. XI mizhnar. nauk.-prakt. konferentsii. Khmelnytskyi : KhNU, 201–203 [in Ukrainian].

3. Ivanchuk A. V. (2018). Systema navchalnykh tekhnichnykh zadach yak zasib formuvannia tekhnichnoho myslennia maibutnikh uchyteliv tekhnologii. *Naukovi zapysky Vinnytskoho derzhavnogo pedahohichnoho universytetu imeni Mykhaila Kotsiubynskoho. Serii: pedahohika i psykholohiia*, 53, 91–95 [in Ukrainian].

4. Ivanchuk A. V., Melnychuk V. P. (2015). Rozshyrennia politekhnichnoi skladovoi v zmisti navchalnoi dystsypliny «Osnovy suchasnoho vyrobnytstva» dlia maibutnikh uchyteliv tekhnologii. *Suchasni informatsiini tekhnologii ta innovatsiini metodyky navchannia u pidhotovtsi fakhivtsiv: metodolohiia, teoriia, dosvid, problemy*, 42, 251–256 [in Ukrainian].

5. Kurok V. P. (2022). Kontseptualni zasady pidhotovky maibutnikh uchyteliv trudovoho navchannia ta tekhnologii do roboty v Novii ukrainskii shkoli : Naukova dopovid na metodolohichnomu seminari NAPN Ukrainy «Naukovo-metodychne zabezpechennia rozvytku profesiinoi osvity v umovakh novykh vyklykiv», 17 lystopada 2022 r. *Visnyk Natsionalnoi akademii pedahohichnykh nauk Ukrainy*, 4(2), 1–3 [in Ukrainian].

6. Liulchenko V., Suslo L., Orlova O. (2022). Tekhnichna kompetentnist maibutnoho vchytelia trudovoho navchannia ta tekhnologii yak osnova hotovnosti do profesiinoi diialnosti. *Pedahohichni nauky: teoriia, istoriia, innovatsiini tekhnologii*, 1 (115), 86–94 [in Ukrainian].

7. Nahaichuk O. (2022). Rol dystsyplin kafedry tekhniko-tekhnolohichnykh dystsyplin, okhorony pratsi ta bezpeky zhyttiediialnosti u rozvytku tekhnichnoho myslennia maibutnikh vchyteliv tekhnologii. *Trudove navchannia ta tekhnologii: suchasni realii ta perspektivy rozvytku* : materialy XI mizhnar. nauk.-prakt. konferentsii pamiati akademika D. O. Tkhorzhevskoho, 27 travnia 2022 r., Kyiv : NPU im. M. P. Drahomanova, 112–116 [in Ukrainian].

8. Opir materialiv: pidruchnyk (2004) / za red. H. S. Pysarenka. 2-he vyd., dopov. i pererobl. Kyiv : Vyscha shk., 655 s. [in Ukrainian].

9. Podolianshuk S. V. (2018). Vyvchennia tekhnichnykh dystsyplin yak vazhlyva skladova pidhotovky vchytelia trudovoho navchannia. *Aktualni problemy pidhotovky vchytelia trudovoho navchannia ta tekhnologii serednoi shkoly: teoriia, dosvid, problemy*, 1, 91–94 [in Ukrainian].

10. Podolianshuk S. V. (2020). Osoblyvosti vyvchennia osnov promyslovoi robototekhniki pry pidhotovtsi vchyteliv trudovoho navchannia ta tekhnologii. *Naukovi zapysky Vinnytskoho derzhavnogo pedahohichnoho universytetu imeni Mykhaila Kotsiubynskoho. Serii: pedahohika i psykholohiia*, 62, 113–119 [in Ukrainian].

11. Podolianshuk S. V. (2019). Systemnyi pidkhid do vyvchennia tekhnichnykh dystsyplin pry pidhotovtsi vchyteliv trudovoho navchannia ta tekhnologii. *Problemy pidhotovky suchasnoho vchytelia*, 1(19), 102–110 [in Ukrainian].

12. Bozca M., Kint U. (2020). Reliability analysis of the mechanical properties of 30MnB4 high strength steel bolts under static loading conditions. *Sigma Journal of Engineering and natural sciences*, 38(2), 495–512.

13. Chen M. T., Young B. (2020). Tests of cold-formed normal and high strength steel tubes under tension. *Thin-Walled Structures*, 153, 106844.

14. Koga N., Nameki T., Umezawa O., Tschan V., Weiss K. P. (2021). Tensile properties and deformation behavior of ferrite and austenite duplex stainless steel at cryogenic temperatures. *Materials Science and Engineering: A*, 801, 140442.

15. Ridwan R., Prabowo A. R., Muhayat N., Putranto T., Sohn J. M. (2020). Tensile analysis and assessment of carbon and alloy steels using FE approach as an idealization of material fractures under collision and grounding. *Curved and Layered Structures*, 7(1), 188–198.

16. Yang D. P., Du P. J., Wu D., Yi H. L. (2021). The microstructure evolution and tensile properties of medium-Mn steel heat-treated by a two-step annealing process. *Journal of Materials Science & Technology*, 75, 205–215.

Стаття надійшла до редакції 26.07.2024.
The article was received 26 July 2024.



УДК 378.091.39:364-43
DOI <https://doi.org/10.32999/ksu2413-1865/2024-107-8>

ВИКОРИСТАННЯ ПЕДАГОГІКИ ПРИГОД У ПРОЦЕСІ ПРОФЕСІЙНОЇ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ СОЦІАЛЬНИХ ПРАЦІВНИКІВ

Попов Олександр Анатолійович,
кандидат педагогічних наук,
асистент кафедри педагогіки і соціальної роботи
Чернівецький національний університет імені Юрія Федьковича
o.popov@chnu.edu.ua
<https://orcid.org/0000-0002-7135-0476>

Статтю присвячено визначенню можливостей використання педагогіки пригод у процесі професійної підготовки майбутніх соціальних працівників. Презентовані результати отримані за підсумками першого етапу вивчення ефективності цієї методики. Методологічно означений етап дослідження було побудовано у формі підходу «desk research».

Здійснено стисле термінологічне уточнення щодо базових понять дослідження, зокрема визначено сутність та співвідношення між педагогікою досвіду чи педагогікою переживань, педагогікою пригод, педагогікою пригод на відкритому повітрі. Запропоновано авторську дефініцію педагогіки пригод. Уточнено типові риси освітніх заходів із застосуванням педагогіки пригод. Встановлено, що ключовими елементами методології педагогіки пригод є діяльність і рефлексія.

На підставі аналізу наукових публікацій обґрунтовано, що застосування педагогіки пригод у роботі із дорослою молоддю відкриває значні перспективи. Констатовано, що в США та Великій Британії педагогіка пригод часто тлумачиться як окрема професія, що відобразилося у відкритті відповідних освітніх програм в закладах вищої освіти.

Базуючись на результатах закордонних досліджень, які вивчали впровадження елементів педагогіки пригод у професійну підготовку соціальних працівників, обґрунтовано ефективність такої діяльності. Відзначено запровадження американськими університетами спеціалізованих навчальних дисциплін щодо педагогіки пригод в межах освітніх програм із соціальної роботи на бакалавраті та магістратурі, а також окремі приклади функціонування освітніх програм із подвійними дипломами з соціальної роботи та педагогіки на відкритому повітрі.

Визначено потенційні шляхи імплементації педагогіки пригод у освітній процес із підготовки майбутніх соціальних працівників, а саме: використання програм із педагогіки пригод у позанавчальній діяльності, застосування практичних елементів педагогіки пригод під час викладання курсів загального спрямування, запровадження тематичної навчальної дисципліни «Педагогіка пригод» до освітніх програм із соціальної роботи на бакалаврському чи магістерському рівнях.

Ключові слова: педагогіка пригод, педагогіка пригод на відкритому повітрі, педагогіка досвіду, педагогіка переживань, професійна підготовка студентів, професійна підготовка соціальних працівників.

THE USE OF ADVENTURE EDUCATION IN THE PROFESSIONAL TRAINING OF FUTURE SOCIAL WORKERS

Popov Oleksandr Anatoliiovych,
Candidate of Pedagogical Sciences,
Assistant Professor at the Department of Pedagogy and Social Work
Yuriy Fedkovych Chernivtsi National University
o.popov@chnu.edu.ua
<https://orcid.org/0000-0002-7135-0476>

The article analyzes the possibilities of adventure education implementation into the professional training of future social workers. The presented results were obtained during the first phase of the ongoing scientific investigation in the specified direction. Research methodology was based on the so-called «desk research» approach.

A concise terminological clarification regarding the basic concepts crucial to the study is provided, in particular, the essence and the interrelations between experiential education, adventure education and outdoor adventure education are defined. The author's definition of adventure education is given. The typical characteristics of adventure education activities are determined. It is established that activity and reflection are the key elements of adventure education methodology.

Based on the analysis of contemporary scientific publications, it is justified that the application of adventure education opens up significant prospects in work with young adults. It is established that in the USA and Great



Britain, adventure education is often interpreted as a separate profession, which led to the introduction of correspondent educational programs in higher education institutions.

As indicated by the results of foreign studies on the application of adventure education elements in the professional training of social workers, the effectiveness of such activities is justified. It is found out that some American universities offer courses on adventure education for future social work practitioners at Bachelor's and Master's levels. The existence of the dual education program on social work and outdoor education is confirmed.

Potential ways of implementing adventure education into the professional training of future social workers are outlined, namely: the use of adventure education programs in extracurricular activities, the use of adventure education elements within the scope of some general courses, the introduction of the separate «Adventure education» course for social work students at Bachelor's or Master's level.

Key words: *adventure education, outdoor adventure education, experiential education, professional training of students, professional training of social workers.*

Вступ. В практиці педагогічної діяльності відбувається постійний пошук нових підходів до організації роботи з дітьми та молоддю, який має на меті підвищення її ефективності та створення сприятливих можливостей розвитку для кожної людини. Одним із таких підходів, який набуває поширення в Україні протягом останніх 5-10 років, є так звана «педагогіка пригод». Її впровадженням займаються переважно фахівці неурядових організацій чи міжнародних благодійних фондів, як то «Карітас України», Дитячий центр соціальної реабілітації «Сонячне світло» (Київська область), тощо. З огляду на це, виникає потреба у здійсненні підготовки фахівців, здатних до застосування педагогіки пригод у практичній діяльності. Окрім того, раціональною видається імплементація її елементів і в роботу зі студентською молоддю.

Теоретичне обґрунтування проблеми. В українській педагогічній науці представлені лише окремі дослідження на предмет педагогіки пригод. Зокрема, О. Верескун, Н. Логвіненко розкрили деякі аспекти використання педагогіки пригод в межах шкільного курсу літератури (Верескун, 2016; Логвіненко, 2015), О. Янкович визначила можливості застосування в Україні польського досвіду з організації лісових дитячих садків, діяльність яких серед іншого засновується на ідеях педагогіки пригод (Янкович, 2023). Н. Бишевець та Ю. Лазаківич обґрунтували доцільність використання пригодницьких програм у практиці фізичного виховання та організації активного дозвілля студентів (Бишевець, Лазаківич, 2023).

Відзначимо, що поодинокі дослідження стосувалися також так званої «педагогіки переживань» або «педагогіки досвіду», яка безпосередньо пов'язана із педагогікою пригод. Так, І. Воронцова та С. Влащенко виокремили педагогіку переживань як одну із сучасних моделей екологічної освіти закордоном (Воронцова, Влащенко, 2013), Г. Хоружий відзначив, що педагогіка переживань може застосовуватися як один із методів педагогіки вільного часу (Хоружий, 2017).

Нечисленні дослідження в цьому руслі здійснюються і в суміжних галузях знань. До при-

кладу, І. Гайдамашко обґрунтувала доцільність застосування педагогіки переживань із профілактичною метою у системі шкільної освіти (Гайдамашко, 2013), О. Попов проаналізував перспективи застосування педагогіки пригод в якості методу соціальної роботи (Попов, 2022).

Слід зауважити, що можливості використання педагогіки пригод у навчальному процесі в закладах вищої освіти, і, зокрема, в межах професійної підготовки майбутніх соціальних працівників дотепер належним чином не висвітлені в українській науці. Такий стан справ актуалізує здійснення наукових пошуків в окресленому руслі.

Метою дослідження є визначення можливостей використання педагогіки пригод у процесі професійної підготовки майбутніх соціальних працівників.

Методологія та методи. Презентовані у статті матеріали отримано за результатами першого етапу вивчення ефективності впровадження педагогіки пригод у процес професійної підготовки майбутніх соціальних працівників. Він передбачав застосування так званого підходу «desk research», зокрема пошук, аналіз, систематизацію та узагальнення вже оприлюдненої інформації у різноманітних наукових джерелах.

Результати та дискусії. З огляду на значну сутнісну близькість педагогіки пригод та педагогіки переживань, та недостатню висвітленість їхнього взаємозв'язку в україномовній науковій літературі, раціональним видається першочергове здійснення стислого термінологічного уточнення.

Згідно із визначенням Асоціації з педагогіки досвіду, яка є міжнародною організацією, що об'єднує педагогів, практиків, дослідників та студентів у цій сфері, педагогіка досвіду чи педагогіка переживань (англ. Experiential Education) – це «навчальна філософія, яка ґрунтується на багатьох методологічних підходах, за яких педагоги цілеспрямовано залучають здобувачів освіти у здобуття безпосереднього досвіду і сфокусовану рефлексію, задля того, щоб розширити знання і навички, пояснити цінності і розвинути здатність людей робити



внесок у свої громади». Як розтлумачується Асоціацією, методологія педагогіки досвіду може використовуватися багатьма дисциплінами і підходами, у тому числі і педагогікою пригод (Association for Experiential Education, n. d.).

Редактори однієї із вже фактично «класичних» праць у галузі педагогіки пригод з однойменною назвою – Дж. Майлз і С. Пріст, визначають її як діяльність, що має на меті сприяння особистісному розвитку через «цілеспрямоване планування та імплементацію освітніх процесів, що певним чином включають ризик» (Miles, Priest, 1990: 1).

Американські науковці М. Беррі і К. Ходжсон вказують на те, що педагогіка пригод є своєрідною формою педагогіки досвіду, яка найчастіше асоціюється із діяльністю, що передбачає ризик, і включає як низько-пригодницьку діяльність (наприклад, групове будівництво плоту), так і високо-пригодницьку (наприклад, скелелазіння) (Berry, Hodgson, 2011).

Часто у англійських публікаціях використовується також такий термін як «педагогіка пригод на відкритому повітрі» (англ. Outdoor Adventure Education). Американські дослідники А. В. Еверт та Дж. Сібторп окреслюють її як «розмаїття діяльності із викладання та навчання, а також досвіду, які зазвичай передбачають тісну взаємодію із природними умовами під відкритим повітрям і містять елементи реальної чи уявної небезпеки чи ризику, у яких результат ... може піддаватися впливу дій учасників чи обставин» (Ewert, Sibthorp, 2014: 5).

Британська дослідниця К. Хенсбі розуміє педагогіку пригод на відкритому повітрі, як «загальний термін, який включає досвід і діяльність на відкритому повітрі, що веде до навчання щодо себе, інших та природи». При цьому на її думку досвід і діяльність може, але не мусить включати сприйняття особою ризику (Hensby, 2024: 18).

Резюмуючи вищенаведені визначення, можна стверджувати, що термін «педагогіка пригод на відкритому повітрі» фактично є вужчим щодо більш ширшого терміну «педагогіка пригод».

У презентованій публікації будемо розглядати як заходи і програми, які належать виключно до сфери педагогіки пригод на відкритому повітрі, так і такі, що виходять за її межі і належать до педагогіки пригод загалом.

Власне, в межах нашого дослідження вважатимемо, що педагогіка пригод є методологічним підходом до організації освітнього процесу, який передбачає залучення учасників до діяльності у формі спільних пригод із елементами ризику чи небезпеки, та, характеризується вихідною невизначеністю результатів.

Витоки педагогіки пригод, як і спорідненої педагогіки досвіду, зазвичай виводять із вчення видатного німецького педагога Курта Гана та його програми «Outward Bound», яку

він вперше імплементував у 1941 році. Згодом успішність цієї програми призвела до заснування і поширення по усьому світу «Outward Bound шкіл» (Hattie et al., 1997).

Американський дослідник Дж. Хетті спільно з своїми австралійськими колегами виокремив типові риси освітніх заходів із застосуванням педагогіки пригод, а саме:

проведення в умовах, які сильно відрізняються від звичного оточення учасників, наприклад у дикій природі, або малонаселеній місцевості;

- невелике число учасників (до 16 осіб);

- постановка перед ними завдань, які можуть сприйматися як своєрідні фізичні і/або розумові виклики;

- інтенсивна взаємодія між учасниками, яка зазвичай передбачає спільне вирішення проблем і прийняття рішень;

- наявність підготованого лідера, який, втім, не нав'язує свою точку зору іншим;

- обмежена тривалість у часі – до 4 тижнів (Hattie et al., 1997).

Ключовими елементами методології педагогіки пригод, як правило, є власне сама діяльність і рефлексія, яка передбачає переосмислення здобутого досвіду (Reuneke, 2016). Власне остання і відіграє визначальну роль в контексті досягнення освітніх цілей.

Найчастіше педагогіка пригод використовується при взаємодії з дітьми, втім значні перспективи відкриваються від її застосування і у роботі із дорослою молоддю, основну частку якої складає студентство. Це твердження підтвердилося, до прикладу, за результатами дослідження, проведеного американськими вченими М. Райлі, Дж. Сібторпом та Ш. Рошель. Самостійні студентські експедиції, які детально вивчалися авторами, сприяли формуванню здорових стосунків між учасниками, їхньої здатності до співпраці, критичному мисленню, зростанню готовності брати на себе відповідальність та використовувати переваги саморегуляції у навчанні (Riley et al., 2024).

С. Кулі, В. Бернс та Дж. Каммінг на основі аналізу наявного досвіду впровадження педагогіки пригод на відкритому повітрі в межах систем вищої освіти США, Великої Британії, Нової Зеландії та Малайзії, дійшли до висновку, що застосування педагогіки пригод у системі вищої освіти надає значні можливості для фасилітації групової роботи, покращення налаштованості студентів на групову роботу, розвитку у них вмінь необхідних для ефективної співпраці, підвищення згуртованості студентських груп та соціальної інтеграції учасників, підвищення рівня заангажованості студентів у вивчення навчальних курсів, й, загалом сприяє створенню інтегрованого освітнього середовища у закладі освіти (Cooley et al., 2015). Варто наголосити, що перелічені



можливості мають особливу цінність у контексті професійної підготовки студентів спеціальності «Соціальна робота». З одного боку це пояснюється тим фактом, що групові форми роботи користуються особливою популярністю серед сучасних студентів (наприклад, тренінгова робота), а з іншого – тим, що групова робота є одним із так званих «класичних» методів соціальної роботи як професійної діяльності.

Слід відзначити, що в США та Великій Британії педагогіка пригод часто тлумачиться як окрема професія, що відобразилося у відкритті відповідних освітніх програм в закладах вищої освіти (Potter, 2012; Hensby, 2024).

Зважаючи на вагомі переваги використання педагогіки пригод у системі вищої освіти, в світі було здійснено кілька спроб впровадити її елементи у професійну підготовку соціальних працівників. Так, південноафриканський науковець Р. Рейнеке на підставі аналізу даних проведеного емпіричного дослідження стверджує, що педагогіка пригод є дієвим засобом навчання студентів, які навчаються на бакалавраті соціальної роботи, щодо різноманітних сенситивних тем, таких як розмаїття (Reyneke, 2016).

В процесі дослідження, для фасилітації групової дискусії щодо розмаїття, вченим було застосовано проєктивну методику із сфери педагогіки пригод, яка має назву «Яблука і груша». Діяльність було умовно розподілено на 3 етапи: інструктаж, ідентифікація та маніпуляція. Інструктаж передбачав ознайомлення учасників із правилами роботи. На етапі ідентифікації перед учасниками розташовувався набір із яблук, потім утворювалася група із кількох осіб, кожній із яких видавалося власне яблуко, яке вони вивчали. Згодом усі яблука поверталися до набору і учасниками було потрібно ідентифікувати своє яблуко. Нарешті, на останньому етапі порядок розміщення яблук змінювався кілька разів (усі яблука в колі, одне – посередині, одне – назовні, тощо), а потім до них додавалась одна груша. На усіх етапах студентів заохочували до рефлексії з приводу розмаїття. Подальше опитування студентів, яке було проведено вченим, засвідчило схвальну оцінку ними застосованої методики для навчання щодо розмаїття (Reyneke, 2016).

Американські дослідниці А. Такер та К. Нортон відзначають широке застосування технік педагогіки пригод у практиці клінічної соціальної роботи, що зумовлює необхідність здійснення належної професійної підготовки соціальних працівників до їх застосування. Вчені здійснили імплементацію одноденної програми із педагогіки пригод для студентів соціальної роботи, яка охоплювала кооперативні ігри, завдання на вирішення проблем, активності, які містили в собі виклики для учасників. Завдяки участі у такій діяльності майбутнім соціальним працівникам вдалося покращити

своє розуміння і навички із застосування педагогіки пригод (Tucker, Norton, 2012).

Варто зауважити, що американські університети часто запроваджують спеціалізовані навчальні дисципліни щодо педагогіки пригод в межах освітніх програм із соціальної роботи на бакалавраті та магістратурі, наприклад такі дисципліни викладаються в Університеті Мічигану, Гумбольдтському державному університеті, Університеті Нью-Гемпшира і т. д. В останньому із них пропонуються ще й подвійні дипломи із соціальної роботи та педагогіки на відкритому повітрі (Tucker, Norton, 2012).

Висновки. Таким чином, можна підсумувати, що світовий досвід впровадження педагогіки пригод у систему вищої освіти, і зокрема до освітніх програм із соціальної роботи, засвідчує досить високу ефективність такої діяльності.

Імплементація педагогіки пригод у освітній процес із підготовки майбутніх соціальних працівників може відбуватися у кількох вимірах:

- використання програм із педагогіки пригод у позанавчальній діяльності, зокрема з метою покращення соціально-психологічного мікроклімату у студентському середовищі, підвищення згуртованості студентських груп, особистісного розвитку учасників і т. д.;

- застосування практичних елементів педагогіки пригод під час викладання курсів загального спрямування, наприклад таких як «Методи соціальної роботи», «Соціальна робота з молоддю», «Соціальна педагогіка», «Соціальна робота в сфері дозвілля», тощо. В цьому разі головним чином ідеться про підвищення ефективності засвоєння навчального матеріалу з конкретних дисциплін, формування у студентів здатності критично мислити, розв'язувати проблемні завдання, розвиток навичок організовувати групову роботу, тощо. Окрім того, у поєднанні із відповідним теоретичним матеріалом, таким чином може формуватися готовність студентів до застосування педагогіки пригод у подальшій професійній діяльності;

- запровадження окремої тематичної навчальної дисципліни «Педагогіка пригод» до освітніх програм із соціальної роботи на бакалаврському чи магістерському рівнях. Цей шлях є найбільш бажаним, адже він сприяє здійсненню якісної підготовки студентів до безпосереднього застосування цього підходу у майбутньому. Обов'язковим елементом такої навчальної дисципліни, на нашу думку, повинна бути практична складова із організації та проведення заходів із педагогіки пригод. Найпростішим шляхом запровадження такої дисципліни є введення її в якості вибіркового компонента відповідної освітньої програми, при цьому в такому разі вона може пропонуватися не лише студентам спеціальності «Соціальна робота», а й студентам інших спеціальностей, наприклад «Початкова освіта», «Середня освіта», тощо.



Слід відзначити, що педагогіка пригод є доволі інноваційним підходом для української системи вищої освіти загалом і приклади застосування її елементів у процесі підготовки студентів є рідкісними, а дослідження щодо ефективності її запровадження закладами вищої освіти є фактично відсутніми. Зважаючи на це, актуальним є здійснення подальших наукових розвідок в означеному руслі.

Ще одним перспективним напрямком досліджень може бути визначення можливостей відкриття спеціалізованих освітніх програм, присвячених педагогіці пригод або ж педагогіці досвіду, в межах спеціальності «Освітні, педагогічні науки».

ЛІТЕРАТУРА:

1. Бишевец Н., Лазакович Ю. Пригодницька діяльність як засіб протидії стресу у студентів. *Науковий часопис Українського державного університету імені Михайла Драгоманова*. 2023. № 11(171). С. 16–19.
2. Верескун О. А. Педагогіка пригод у дзеркалі шкільного курсу літератури. *Мільйон історій: поетика пригод у літературі та медіа* : зб. наук. матеріалів конф., м. Бердянськ, 22–23 вересня 2016 р. Бердянськ : БДПУ. 2016. С. 27–28.
3. Воронцова І. А., Влащенко С. В. Використання іноземного досвіду екологічного виховання молоді. *Наукові записки кафедри педагогіки*. 2013. Вип. 32. С. 51–60.
4. Гайдамашко І. А. Технології профілактики третирування у шкільному середовищі. *Збірник наукових праць Хмельницького інституту соціальних технологій Університету «Україна»*. 2013. № 2. С. 28–32.
5. Логвіненко Н. Використання педагогіки пригод під час вивчення роману Віталія Климчука «Рутенія. Повернення відьми». *Українська література в загальноосвітній школі*. 2015. № 1. С. 30–34.
6. Попов О. Педагогіка пригод як метод соціальної роботи. *Освіта і соціальна робота як ресурси розвитку особистості й суспільства* : матеріали всеукраїнської наук.-практ. конф. з міжнародною участю, м. Чернівці, 24 листопада 2022 р. Чернівці : Чернівецький нац. ун-т. 2022. С. 141–144.
7. Хоружий Г. Педагогіка вільного часу: соціально-філософський аналіз. *Освітологія*. 2017. № 6. С. 31–37.
8. Янкович О. Лісові дитячі садки в Польщі: використання досвіду в Україні. *Гірська школа Українських Карпат*. 2023. № 28. С. 47–51.
9. Adventure education / Eds. J. C. Miles, S. Priest. State College, PA: Venture, 1990, 480 p.
10. Adventure education: An introduction / Eds. M. Berry, C. Hodgson. London: Routledge, 2011. 272 p.
11. Cooley S. J., Burns V. E., Cumming J. The role of outdoor adventure education in facilitating groupwork in higher education. *High Educ.* 2015. № 69. P. 567–582.
12. Ewert A. W., Sibthorp J. Outdoor adventure education: foundations, theory, and research. Champaign, IL, Human Kinetics, 2014. 216 p.
13. Hattie J., Marsh H. W., Neill J. T., Richards G. E. Adventure Education and Outward Bound: Out-of-Class Experiences That Make a Lasting Difference. *Review of Educational Research*. 1997. Vol. 67, № 1. P. 43–87.

14. Hensby K. The Influence of Higher Education Study on Practitioners in the Field of Outdoor and Adventure Education : thesis. University of Plymouth, 2024. 172 p. URL: <https://pearl-prod.plymouth.ac.uk/bitstream/handle/10026.1/22079/2024JOY10459729EdD.pdf?sequence=9&isAllowed=y> (date of access: 22.06.2024).

15. Potter T. G., Socha T. L., O'Connell T. S. Outdoor adventure education (OAE) in higher education: characteristics of successful university degree programmes. *Journal of Adventure Education & Outdoor Learning*. 2012. Vol. 12, № 2. P. 99–119.

16. Reyneke R. The benefits of using adventure education to facilitate dialogue in social work diversity training. *The Social Work Practitioner-Researcher*. 2016. Vol. 28, № 2. P. 157–172.

17. Riley M., Sibthorp J., Rochelle S. The Developmental Value of Independent Student Expeditions in Outdoor Adventure Education for Emerging Adult-Aged Participants. *Journal of Outdoor Recreation, Education, and Leadership*. 2024. Vol. 16, № 2. P. 35–51.

18. Tucker A. R., Norton C. L. The Use of Adventure Therapy Techniques by Clinical Social Workers: Implications for Practice and Training. *Clinical Social Work Journal*. 2012. Vol. 41, № 4. P. 333–343.

19. What is experiential education?. *Association for Experiential Education*. URL: <https://www.aee.org/what-is-experiential-education> (date of access: 22.06.2024).

REFERENCES:

1. Byshevets, N., & Lazakovych, Y. (2023). Pryhodnytska diialnist yak zasib protydii stresu u studentiv [Adventure activities as a means of counteracting stress in students]. *Naukovyi chasopys Ukrainskoho derzhavnoho universytetu imeni Mykhaila Drahomanova – Scientific Journal of the Dragomanov Ukrainian State University*, (11(171), 16–19 [in Ukrainian].
2. Vereskun, O. A. (2016). Pedahohika pryhod u dzerkali shkilnoho kursu literatury [Adventure education in the mirror of the school literature course]. *Proceedings from: Milion istorii: poetyka pryhod u literatury ta media – A Million of Stories: The Poetics of Adventure in Literature and Media*. (pp. 27–28). Berdiansk: BDPU [in Ukrainian].
3. Vorontsova, I., & Vlashchenko, S. (2013). Vykorystannia inozemnoho dosvidu ekolohichnoho vykhovannia molodi [The use of foreign experience of environmental education of youth]. *Naukovi zapysky kafedry pedahohiky – Scientific notes of the department of pedagogy*, (32). 51–60 [in Ukrainian].
4. Haidamashko, I. A. (2013). Tekhnolohii profilaktyky tretiuvannia u shkilonomu seredovyshchi [Technologies of ill-treatment prevention in school environment]. *Zbirnyk naukovykh prats Khmelnytskoho instytutu sotsialnykh tekhnolohii Universytetu «Ukraine» – Scientific papers collection of the Khmelnytskyi Institute of Social Technologies at the University «Ukraine»*, (2). 28–32 [in Ukrainian].
5. Lohvinenko, N. (2015). Vykorystannia pedahohiky pryhod pid chas vyvchennia romanu Vitaliia Klymchuka «Ruteniia. Povernennia vidmy» [The use of adventure education while studying Vitaly Klimchuk's novel «Ruthenia. Return of the Witch»]. *Ukrainska literatura v zahalnoosvitnii shkoli – Ukrainian literature in secondary schools*, (1). 30–34 [in Ukrainian].
6. Popov, O. (2022). Pedahohika pryhod yak metod sotsialnoi roboty [Adventure education as a method of



- social work]. Proceedings from: *Osvita i sotsialna robota yak resursy rozvytku osobystosti y suspilstva – Education and social work as resources for the development of the individual and society*. (pp. 141–144). Chernivtsi: Chernivtsi National University [in Ukrainian].
7. Khoruzhyi, G. (2017). Pedagogy of free time: social and philosophical analysis. *Osvitohiia – Educology*, (6), 31–37 [in Ukrainian].
8. Yankovych, O. (2023). Forest kindergartens in Poland: the use of the experience in Ukraine. *Hirska shkola Ukrainykykh Karpat – Mountain School of Ukrainian Carpaty*, (28), 47–51.
9. Miles, J. C. & Priest, S. (Eds.). (1990). Adventure education. State College, PA: Venture.
10. Berry, M., & Hodgson, C. (Eds.). (2011). Adventure education: An introduction. London: Routledge.
11. Cooley, S. J., Burns, V. E., & Cumming, J. (2015). The role of outdoor adventure education in facilitating groupwork in higher education. *High Educ*, (69), 567–582.
12. Ewert, A. W., & Sibthorp, J. (2014). *Outdoor adventure education: foundations, theory, and research*. Champaign, IL, Human Kinetics.
13. Hattie, J., Marsh, H. W., Neill, J. T., & Richards, G. E. (1997). Adventure Education and Outward Bound: Out-of-Class Experiences That Make a Lasting Difference. *Review of Educational Research*, 67(1), 43–87.
14. Hensby, K. (2024). The Influence of Higher Education Study on Practitioners in the Field of Outdoor and Adventure Education. Thesis. University of Plymouth. Retrieved from: <https://pearl-prod.plymouth.ac.uk/bitstream/handle/10026.1/22079/2024JOY10459729EdD.pdf?sequence=9&isAllowed=y>
15. Potter, T. G., Socha, T. L., & O'Connell, T. S. (2012). Outdoor adventure education (OAE) in higher education: characteristics of successful university degree programmes. *Journal of Adventure Education & Outdoor Learning*, 12(2), 99–119.
16. Reyneke, R. (2016). The benefits of using adventure education to facilitate dialogue in social work diversity training. *The Social Work Practitioner-Researcher*, 28(2), 157–172.
17. Riley, M., Sibthorp, J., & Rochelle, S. (2024). The Developmental Value of Independent Student Expeditions in Outdoor Adventure Education for Emerging Adult-Aged Participants. *Journal of Outdoor Recreation, Education, and Leadership*, 16(2), 35–51.
18. Tucker, A. R., & Norton, C. L. (2012). The Use of Adventure Therapy Techniques by Clinical Social Workers: Implications for Practice and Training. *Clinical Social Work Journal*, 41(4), 333–343.
19. What is experiential education?. *Association for Experiential Education*. (n.d.). Retrieved from: <https://www.aee.org/what-is-experiential-education>

Стаття надійшла до редакції 24.07.2024.
The article was received 24 July 2024.



УДК [378.091.39:004.738.5]:37-051
DOI <https://doi.org/10.32999/ksu2413-1865/2024-107-9>

ПІДГОТОВКА ПЕДАГОГІВ ДО РЕАЛІЗАЦІЇ ГЕЙМІФІКАЦІЇ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ

Саган Олена Валеріївна,
кандидат педагогічних наук, доцент,
завідувач кафедри теорії та методики дошкільної та початкової освіти,
Херсонський державний університет
evsagan777@gmail.com
orcid.org/0000-0002-3195-3686

Яковлева Світлана Дмитрівна,
доктор психологічних наук, професор,
професор кафедри спеціальної освіти,
Херсонський державний університет
cdyakovleva@gmail.com
orcid.org/0000-0001-7620-098X

Сучасна освіта потребує інноваційних підходів, які здатні підвищити ефективність навчання та залучення студентів. Одним з таких підходів є гейміфікація, яка дозволяє інтегрувати ігрові елементи у навчальний процес для підвищення мотивації та залученості учнів. Водночас існує необхідність дослідження рівня обізнаності вчителів з питань гейміфікації та її впливу на освітній процес. **Метою** даної статті є дослідження рівня обізнаності вчителів з питань гейміфікації, розробка та апробація авторського курсу для підготовки педагогів до ефективного використання, проектування та реалізації гейміфікації в освітньому середовищі. У дослідженні використано **методи**: анкетування, спостереження, аналіз літературних джерел, а також методи кількісного та якісного аналізу для оцінки ефективності впровадження гейміфікації в навчальний процес. **Результати**. Вивчення рівня обізнаності вчителів з питань гейміфікації показали, що респонденти усвідомлюють актуальність окресленої проблеми, зацікавлені в отриманні якісної інформації про можливості гейміфікації, вбачають її поліпшувальним чинником для мотивації та залученості учнів до навчання, особливо в умовах змішаної та дистанційної освіти, але у більшості своїй мають фрагментарні уявлення про гейміфікацію, як сучасну освітню технологію, плутають з організацією дидактичних ігор, не мають системного розуміння та досвіду впровадження гейміфікації в освітній процес. У статті пропонується організація відповідного навчання для педагогів в межах дисципліни «Гейміфікація освітнього процесу». Представлений зміст, організація електронного навчального курсу, моніторинг сформованості компетентностей (когнітивний, мотиваційний, діяльнісний компоненти) щодо впровадження гейміфікованого підходу в освіті дозволило нам зробити **висновки**, що гейміфікація сприяє підвищенню мотивації та залученості здобувачів, а також розвитку критичного мислення, командної роботи та інших м'яких навичок. Гейміфікація має значний потенціал для покращення якості освітнього процесу, але вимагає обережного та зваженого підходу. Подальші дослідження можуть зосередитися на удосконаленні змісту та методів впровадження гейміфікації в освітньому середовищі.

Ключові слова: гейміфікація, мотивація, електронні освітні ресурси, дистанційне та змішане навчання, цифрова дидактика.



PREPARATION OF TEACHERS FOR THE IMPLEMENTATION OF GAMIFICATION IN THE EDUCATIONAL PROCESS

Sagan Olena Valerievna,
Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor,
Head of the Department of Theory and Methods of Preschool and Primary Education

Kherson State University
evsagan777@gmail.com
orcid.org/0000-0002-3195-3686

Yakovleva Svitlana Dmitrivna,
Doctor of Psychological Sciences, Professor,
Professor of the Department of Special Education,

Kherson State University
cdyakovleva@gmail.com
orcid.org/0000-0001-7620-098X

Modern education needs innovative approaches that can increase the effectiveness of learning and student engagement. One such approach is gamification, which allows for the integration of game elements into the learning process to increase student motivation and engagement. At the same time, there is a need to research the level of teachers' awareness of gamification and its impact on the educational process. The purpose of this article is to research the level of awareness of teachers about gamification, develop and test an author's course for training teachers to effectively use, design and implement gamification in an educational environment. The research used methods: questionnaires, observations, analysis of literary sources, as well as methods of quantitative and qualitative analysis to assess the effectiveness of the introduction of gamification into the educational process. Results. The study of the level of awareness of teachers about gamification showed that the respondents are aware of the relevance of the outlined problem, are interested in receiving quality information about the possibilities of gamification, see it as an improving factor for the motivation and involvement of students in learning, especially in the conditions of mixed and distance education, but most of them have fragmented ideas about gamification as a modern educational technology are confused with the organization of didactic games, lack a systematic understanding and experience of introducing gamification into the educational process. The article proposes the organization of appropriate training for teachers within the discipline «Gamification of the educational process». The content presented, the organization of the electronic training course, monitoring the formation of competencies (cognitive, motivational, activity components) regarding the implementation of the gamified approach in education allowed us to draw conclusions that gamification contributes to increasing the motivation and involvement of learners, as well as the development of critical thinking, teamwork and other important skills. Gamification has significant potential to improve the quality of the educational process, but requires a careful and balanced approach. Further research could focus on improving the content and methods of implementing gamification in the educational environment.

Key words: *gamification, motivation, electronic educational resources, distance and blended learning, digital didactics.*

Вступ. Сучасна освіта вимагає інноваційних підходів, що здатні підвищити ефективність навчання та залучення студентів. На сьогоднішній день підготовка вчителів не може обмежуватися традиційними методами. Вчителі повинні бути готовими використовувати інноваційні інструменти та методики для залучення учнів, підвищення їхньої мотивації та інтерактивної взаємодії. Гейміфікація якраз і є таким інструментом, що здатен трансформувати освітній процес, зробивши його більш інтерактивним та продуктивним. Йдеться про застосування ігрових механік та елементів у неігрових контекстах для підвищення мотивації і залученості учасників. Вона передбачає використання таких компонентів, як бали і рейтинги; значки і нагороди; рівні і прогрес. Основним призначенням гейміфікації є підви-

щення інтересу і залученості до процесу навчання через створення додаткових стимулів та мотивації, використовуючи механізми, які зазвичай застосовуються в іграх.

Аналіз наукових розвідок. Гейміфікація стала об'єктом багатьох досліджень у різних галузях освіти, що відображає її значний потенціал як інструменту підвищення мотивації та ефективності навчання. Розглянемо погляди дослідників на цей феномен. Так, Кевін Вербах є одним із провідних експертів у галузі гейміфікації, відомий своєю книгою «For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business», яку він написав у співавторстві з Деном Хантером, досліджує, як ігрові елементи можуть бути інтегровані в різні сфери, зокрема в освіту, бізнес і управління, щоб покращити залучення та мотивацію (Вербах, Хантер, 2015).



К.Вербах стверджує, що гейміфікація може бути потужним інструментом для залучення людей до виконання завдань, які вони інакше вважали б нудними або складними; дозволяє зробити процеси більш цікавими та захоплюючими за рахунок використання ігрових механік. Професор Вербах розробив певні рамки для впровадження гейміфікації, що включають три основні етапи: виявлення бажаних поведінок, розробка ігрових елементів і інтеграція цих елементів у систему (Вербах, 2024).

У своїх попередніх публікаціях (Саган та ін., 2020; Саган, Пермінова, 2023) ми детально аналізували питання трансформації освітніх технологій на засадах цифрової дидактики, а також дослідження, які пов'язують гейміфікацію з нейронауками і пояснюють поведінку гравців через вивільнення нейромедіаторів-хімічних речовин, які використовуються мозком для надсилання сигналів (Саган, 2022).

Багато досліджень підтверджують позитивний вплив гейміфікації на мотивацію учнів. Так, виявлено, що гейміфікаційні елементи, такі як нагороди, значки та лідерборди, значно підвищують залученість студентів, стимулюючи їх до активної участі у навчальному процесі. Ці елементи створюють конкуренцію та внутрішню мотивацію, що сприяє поліпшенню результатів навчання (Kiryakova, 2015).

У деяких публікаціях (Жерновникова та ін., 2020; Переяславська, 2021) підкреслюється, що гейміфікація не тільки мотивує здобувачів, але й сприяє розвитку важливих когнітивних навичок, таких як критичне мислення, вирішення проблем і командна робота. Використання гейміфікації в групових завданнях або проєктах допомагає студентам покращити свої комунікативні навички та вміння співпрацювати.

Разом з цим, є дослідження, в яких присутні критика та обмеження гейміфікації, занепокоєння щодо довготривалих ефектів гейміфікації (Hyrnsalmi, 2017). Так, зазначається, що ефект новизни гейміфікації може зникнути з часом, що вимагає постійного оновлення ігрових елементів та підходів. Крім того, надмірне використання гейміфікації може знизити внутрішню мотивацію, якщо учні звикнуть до зовнішніх стимулів. Можливе перенасичення ігровими елементами, що може призвести до втрати фокусу на освітніх цілях. Важливо дотримуватися балансу між ігровими елементами та навчальними цілями, щоб гейміфікація не перетворювала навчання у розвагу без освітньої цінності.

Аналіз досліджень у галузі гейміфікації (Dichev, Dicheva, 2017) засвідчує інтерес вчених до цього феномену, його структурних елементів, чисельних онлайн застосунків, які дозволяють гейміфікувати рутинні процеси. Разом з цим, публікацій, в яких розкривається прак-

тичний досвід реалізації зазначеної технології в освітньому процесі або експериментальної перевірки її доцільності, обмаль, що і актуалізувало наш науковий інтерес до проблеми.

Метою цієї статті є дослідження рівня обізнаності вчителів з питань гейміфікації, розробка та апробація авторського курсу для підготовки педагогів до ефективного використання, проєктування та реалізації гейміфікації в освітньому середовищі.

Результати. Узагальнивши результати наукових пошуків дослідників, ми дійшли висновку, що технологія гейміфікації передбачає наявність певної структури, елементів, чіткої організації. В умовах змішаного або дистанційного навчання, за наявності LMS (системи управління навчанням – програмного забезпечення для створення, виконання та відстеження навчального процесу онлайн), функціоналом гейміфікованої системи є:

– Аватар. Профілі користувачів містять поле для завантаження фотографії, тому студенти можуть додати фотографію або аватар до свого профілю.

– Відстеження динаміки навчання студентів. Прогрес допомагає користувачам зрозуміти, як їхні дії призводять до досягнення певної мети. Moodle пропонує можливості візуалізації такого прогресу.

– Відображення результатів тестів, вікторин або завдань, які вимірюють рівень набутих знань та вмінь студентів.

– Рівні. Блок відображає поточний рівень студентів на курсах і прогрес (або регрес) у цьому напрямку. Викладачі можуть встановити кількість рівнів, досвід, необхідний, щоб дістатися до них, кількість очок досвіду, зароблених за подію. Є можливість відображення рейтингу студентів.

– Зворотній зв'язок. Миттєвий і позитивний відгук є основною причиною, яка змушує користувачів відчувати себе залученими до процесу та заохоченими до своїх дій. Такий зв'язок може бути використаний як для корекцій дій здобувачів, так і для стимулювання до їх подальшої діяльності в системі навчання.

– Відзнаки. Бейджі можуть бути видані здобувачам після виконання ряду завдань або за досягнення певного рівня компетентностей. Ця опція дозволяє вчителям винагороджувати учнів за кожну виконану дію.

– Таблиця лідерів на основі отриманих балів. Рейтинговий блок відстежує включені дії та накопичує бали студентам. Такі таблиці лідерів є у загальному доступі, і є способом отримання визнання, заохочують змагання між учасниками та мотивують до більш активної участі.

Нам імпонують сучасні дослідження (Антонов, 2024), в яких обґрунтовано можливість реалізації гейміфікації освітнього процесу на одному із трьох рівнів: елементарному (вико-



ристовуються аватари, елементи оприлюднення досягнень і рейтингів); поглибленому (додається сюжет гри з інтерактивними елементами, зворотнім зв'язком і груповою взаємодією); повного занурення (навчальна гра з всіма елементами гейміфікації). Використання ігрових підходів в освітньому процесі передбачає інтеграцію навчальних ігор безпосередньо в навчання. Це можуть бути:

– освітні ігри, які спеціально створені для навчання, метою яких є засвоєння знань або розвиток навичок через ігровий процес;

– реалістичні моделі ситуацій або процесів, що дозволяють учням отримати практичний досвід;

– використання ігрових завдань та вправ для закріплення вивченого матеріалу.

Основною метою використання ігрових методів у навчанні є сприяння засвоєнню знань та навичок через активну участь в ігровій діяльності, де гра стає головним інструментом навчання. Одним із важливих компонентів методичної системи є засоби моніторингу і контролю. Для вимірювання ефективності гейміфікації в освітньому процесі використовуються різноманітні інструменти, які можна класифікувати:

1. Аналітичні інструменти (системи управління навчанням(LMS), такі як Moodle, Canvas або Blackboard, в яких вбудовані інструменти для відстеження прогресу учнів; специфічні метрики, які дозволяють аналізувати відвідуваність, участь у форумах, завершення завдань, тощо; цифрові платформи типу Classcraft, Kahoot!, Duolingo, які мають вбудовані аналітичні функції).

2. Кількісні методики (тестування, яке дозволяє визначити рівень успішності, середні бали, кількість помилок).

3. Якісні методики (пряме спостереження за здобувачами під час занять для визначення їх групової взаємодії, активності, емоційних реакцій; інтерв'ю та фокус-групи для отримання відгуків про досвід, пропозицій щодо покращення, оцінки емоційної залученості).

4. Рефлексія та самооцінка (використання електронних портфоліо для самостійної оцінки здобувачами свого прогресу; ведення здобувачами журналів, де вони описують свій досвід і відчуття від гейміфікованого навчання, тощо).

Поєднання різних методів і інструментів дає змогу отримати більш цілісне уявлення про ефективність гейміфікації в освітньому процесі. Залучення як кількісних, так і якісних даних дозволяє визначити переваги та недоліки впровадження ігрових елементів у навчання, а також здійснити необхідні коригування для покращення результатів.

Використання гейміфікації в процесі підготовки вчителів має подвійний ефект: з одного боку, вона дозволяє майбутнім педагогам засвоїти нові технології навчання, з іншого –

демонструє практичне застосування цих технологій у реальних умовах. Це сприяє розвитку у студентів навичок креативного мислення та адаптації до сучасних викликів освіти. Для дослідження рівня обізнаності вчителів з питань гейміфікації, ми провели анкетування. Анкета була розроблена на основі класифікації Н. Віттона, яка відрізняє освітні ігри не за діями гравців, а за організацією освітнього середовища.

В опитування взяли участь студенти (28 осіб), які здобувають рівень вищої освіти «магістр» і мають досвід педагогічної діяльності. Аналіз результатів засвідчує цілковите усвідомлення респондентами необхідності у сформованості цифрових компетентностей усіх суб'єктів освітнього процесу, зокрема для використання можливостей ігрових навчальних середовищ.

Щодо обізнаності педагогів про гейміфікацію, її структуру, відповідний інструментарій, тощо, то лише 11% учасників мають розуміння про неї як технологію; розрізняють з дидактичними іграми; мають досвід використання освітніх ігрових платформ. Натомість, більшість респондентів мають фрагментарні уявлення про сучасну освітню технологію, плутають з організацією дидактичних ігор, не мають системного розуміння та досвіду впровадження гейміфікації в освітній процес. Узагальнення отриманих результатів, подальше обговорення проблеми засвідчує, що всі учасники зацікавлені в отриманні якісної інформації про можливості гейміфікації, вбачають її поліпшувальним чинником для мотивації та залученості учнів до навчання, особливо в умовах змішаної та дистанційної освіти. Так, 47% респондентів мають високий рівень такого мотиваційного компонента. Ми вважаємо доцільним організацію відповідного навчання для педагогів, зокрема в межах дисципліни вільного вибору «Гейміфікація освітнього процесу». Змістове наповнення (табл. 1), на наш погляд, дозволяє розкрити психологічне, педагогічне, організаційне підґрунтя технології; проаналізувати сучасні платформи та сервіси для реалізації ігор навчального спрямування; сформувати у здобувачів вміння проектувати освітній процес на засадах гейміфікації.

Протягом семестру було організоване навчання у групі здобувачів освітньо-кваліфікаційного рівня «магістр» з використанням відповідного електронного навчального курсу на платформі KSU online Херсонського державного університету (рис. 1).

З метою перевірки ефективності проведеної роботи нами була здійснена повторна діагностика сформованості у здобувачів компетентностей, пов'язаних з реалізацією гейміфікації в освіті. Так, для моніторингу ми виділили мотиваційний, когнітивний і діяльнісний компоненти. Використовуючи діагностичний інструментарій (Антонов, 2024), було організоване опитування,



Таблиця 1

Зміст навчальної дисципліни «Гейміфікація освітнього процесу»

№	Тема	Дидактична мета
1	Гейміфікація в освіті: суть, дефініції, структура	Ознайомити студентів із основними поняттями та концепціями гейміфікації, з'ясувати значення гейміфікації для підвищення мотивації та залученості учнів. Проаналізувати структуру гейміфікації за К. Вербахом: ігрові механіка, динаміка, естетика, соціальна взаємодія.
2	Мультидисциплінарний підхід до гейміфікації: зв'язок з нейронауками, психологією, цифровою дидактикою. Типи гравців (класифікація Р. Бартла)	Описати взаємозв'язок між гейміфікацією та різними науковими дисциплінами, такими як нейронауки, психологія та цифрова дидактика. Пояснити специфіку діяльності різних типів гравців для проєктування ігор. Обґрунтувати необхідність використання міждисциплінарних знань для розробки гейміфікованих освітніх програм, які сприятимуть кращому розумінню навчальних процесів та ефективнішому впровадженню гейміфікації в освітній практиці.
3	Мотивація як рушійна сила діяльності. Модель поведінки Джея Фогга	Ознайомити студентів з основами мотиваційних процесів та роллю мотивації у формуванні поведінки. Дослідити, як гейміфікація впливає на мотивацію, поведінку та навчальні результати, розглянути теорії мотивації, зокрема Self-Determination Theory. Вивчити модель поведінки Джея Фогга, яка пояснює взаємодію мотивації, здатності та тригерів у контексті змін поведінки. Навчити застосовувати цю модель для аналізу та формування освітніх стратегій, що сприяють ефективному залученню учнів у навчальний процес.
4	Гейм-дизайн. Побудова ігрової системи (за К. Вербахом). Основні елементи гейміфікації	Навчити студентів розрізняти та використовувати основні елементи гейміфікації, такі як бали, рівні, бейджі, таблиці лідерів, та завдання, для створення інтерактивних навчальних середовищ.
5	Використання цифрових інструментів для гейміфікації	Ознайомити студентів з цифровими платформами та інструментами, які підтримують гейміфікацію, такими як Kahoot!, Classcraft, Duolingo, та навчити їх застосовувати в освітньому процесі.
6	Гейміфікація у вивченні STEM-дисциплін	Показати студентам, як гейміфікація може бути використана для підвищення зацікавленості та успішності учнів у природничих науках, технологіях, інженерії та математиці.
7	Соціальні аспекти та етика гейміфікації	Обговорити етичні питання та соціальні наслідки впровадження гейміфікації в освіті, зосередивши увагу на можливих ризиках та обмеженнях.
8	Оцінювання та аналіз результатів гейміфікації	Навчити студентів оцінювати ефективність гейміфікації, розробляти критерії оцінювання та аналізувати результати для вдосконалення освітніх програм
9	Гейміфікація в змішаному та дистанційному навчанні	Дослідити можливості та виклики впровадження гейміфікації у змішаному та дистанційному форматах навчання, розробити стратегії для залучення здобувачів на відстані
10	Гейміфікація для розвитку м'яких навичок	Навчити студентів використовувати гейміфікацію для розвитку критичного мислення, співпраці, лідерства та інших м'яких навичок у навчальному процесі.
11	Навчальні Вебквести: занурення в інтерактивне навчання	Ознайомити здобувачів з вебквестами як формою гейміфікації в освітньому процесі. Навчити їх використовувати вебквести для підвищення залученості та мотивації учнів шляхом інтеграції ігрових елементів у навчання. Сформулювати у здобувачів вміння створення вебквестів, які поєднують навчальні цілі з інтерактивними завданнями, що сприяють активному та захоплюючому засвоєнню матеріалу.
12	Проєктування власного гейміфікованого освітнього продукту	Надати студентам можливість застосувати набуті знання на практиці, розробивши власний гейміфікований освітній проєкт, який вони можуть використовувати у своїй майбутній педагогічній діяльності.

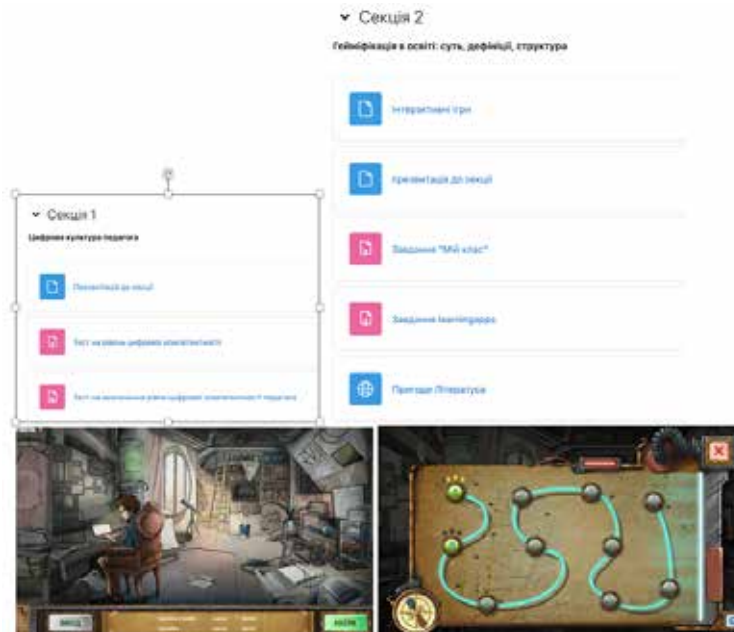


Рис. 1. Скріншоти змістової та ігрової частин курсу [12]

аналіз результатів якого дозволяє наочно побачити позитивні зрушення у сформованості досліджуваного феномену (рис. 2).

Цілеспрямована діяльність в окресленому полі дозволила значно підвищити когнітивний рівень в учасників експерименту щодо гейміфікації, її структурних елементів, правил створення та використання ігрового контенту в освітній діяльності, можливостей електронних ресурсів ігрового спрямування, тощо.

Здобувачі відзначили також, що гейміфікація позитивно впливає на залученість і мотивацію, сприяє формуванню конкурентного духу, покращує взаємодію між учасниками та сприяє розвитку навичок командної роботи, допомагає краще засвоювати навчальний матеріал завдяки інтерактивному підходу до навчання. Мотиваційний показник також отримав позитивну динаміку на рівні 33%.

Діяльнісний компонент передбачає сформованість у здобувачів умінь, які дозволяють вчите-

лям організувати освітній процес на засадах гейміфікації. На наш погляд, це найскладніший вид діяльності, оскільки вимагає не лише сформованості власних цифрових компетентностей, достатнього рівня когнітивного і мотиваційного компонентів, але й наявності досвіду методичної роботи і творчих здібностей педагога. Так, більшість респондентів зазначають значне покращення реалізації гейміфікації на елементарному рівні, оскільки це має певну схожість з організацією дидактичних ігор і є апробованою діяльністю для вчителя. Проектування гейміфікації на поглибленому рівні вимагає не лише творчого потенціалу вчителя, але й його вмінь створювати сюжет гри, правила, систему заохочень і відзнак, якісний зворотній зв'язок, тощо. Такі вміння виявили лише 6% учасників курсу. Створення ж власного гейміфікованого продукту на рівні «повного занурення» передбачає наявність відповідного досвіду розробки й апробації, а також сформованих власних

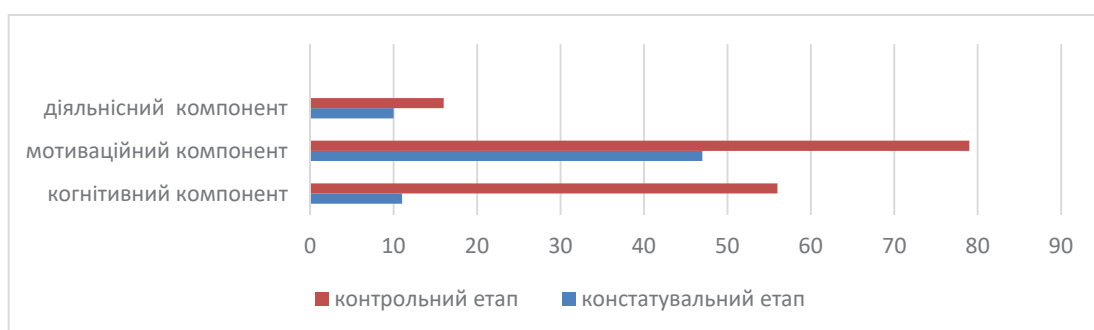


Рис.2. Динаміка сформованості компетентностей, пов'язаних з реалізацією гейміфікації в освіті



цифрових компетентностей достатнього рівня, які не були виявлені в учасників курсу. Загалом, позитивну динаміку у сформованості діяльничого компоненту всіх рівнів у середньому зазначаємо на рівні 6%.

Висновки. Таким чином, аналіз отриманих результатів на етапі закінчення курсу доводить, що здобувачі підвищили свої знання, вміння щодо організації освітнього процесу на засадах гейміфікації; отримали відповідний досвід для проектування і реалізації освітніх ігор; посилили мотивацію до подальшої роботи в окресленому полі. Обговорення результатів і перспектив проблеми засвідчує, що гейміфікація є ефективним інструментом для підвищення якості підготовки майбутніх педагогів. Вона сприяє тому, щоб навчальний процес став більш інтерактивним, цікавим і результативним, що сприяє розвитку педагогічних навичок і готовності до роботи в сучасних освітніх умовах. Застосування гейміфікації в освітньому процесі має потенціал значно підвищити якість навчання, проте вимагає обережного та зваженого підходу. Хоча гейміфікація має багато переваг, вона також має певні обмеження, такі як можливість перенасичення ігровими елементами, що може відвернути увагу від освітніх цілей. Тому важливо дотримуватися балансу між ігровими елементами та навчальними завданнями, щоб гейміфікація не перетворювала навчання на розвагу без освітньої цінності. Подальші дослідження вбачаємо у розширенні та оновленні змісту авторського курсу, в удосконаленні відповідного електронного навчального комплексу.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Антонов, Є. В. (2024). Підготовка майбутнього вчителя інформатики до гейміфікації освітнього процесу основної школи (PhD thesis). Житомирський державний університет імені Івана Франка. <http://eprints.zu.edu.ua/39267/1/dys-Antonov.pdf>
2. Вербах, К., & Хантер, Д. (2015). Вовлекай и властвуй. Игровое мышление на службе бизнеса. Манн, Иванов и Фербер.
3. Вербах, К. (n.d.). Курс "Гейміфікація" [Електронний ресурс]. Сервер "Coursera". Доступно за адресою <https://www.coursera.org/learn/gamification>
4. Hyrnsalmi, S., Kimppa, K. K., & Smed, J. (2017). Gamification ethics. In N. Lee (Ed.), *Encyclopedia of Computer Graphics and Games* (pp. 1–6). Springer International Publishing AG. https://doi.org/10.1007/978-3-319-08234-9_138-1
5. Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamified education: What is known, what is believed and what remains uncertain: A critical review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(1), 9. <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0042-5>
6. Жерновникова, О. А., Перетяга, Л. Я., Ковтун, А. В., Кордубан, М. В., Наливайко, О. О., & Наливайко, Н. А. (2020). Технологія формування цифрової компетентності майбутніх вчителів засобами гейміфікації. *Інформаційні технології та засоби навчання*, 75(1), 170–185. <https://doi.org/10.33407/itlt.v75i1.3036>
7. Kiryakova, H., Angelova, N., & Yordanova, L. (2015). Gamification in education. <https://www.sun.ac.za/english/learning-teaching/ctl/Documents/Gamification%20in%20education.pdf>
8. Переяславська, С. О., & Козуб, Г. О. (2021). Гейміфікація у навчальному процесі школи: посібник до вивчення дисципліни для студентів спеціальності 014 – «Середня освіта». Луганськ: ДЗ „ЛНУ імені Тараса Шевченка”.
9. Саган, О., Яковлева, С., Анісімова, О., Бальоха, А., & Єременко, Г. (2020). Цифрова дидактика як нова модель в теорії освіти. *Revista Inclusiones*, 7(Especial), 193–204. <https://publons.com/publon/31473259/>
10. Саган, О. В. (2020). Гейміфікація як сучасний освітній тренд. *Збірник наукових праць «Педагогічні науки»*, (100), 12–18. <https://doi.org/10.32999/ksu2413-1865/2022-100-2>
11. Саган, О. В., & Пермінова, Л. А. (2023). Трансформація функцій учителя початкових класів в умовах змішаного та дистанційного навчання. *Збірник наукових праць «Педагогічні науки»*, (104). <https://doi.org/10.32999/ksu2413-1865/2023-104-9>
12. Гейміфікація освітнього процесу (2024). Електронний ресурс. <https://ksuonline.kspu.edu/course/view.php?id=3900>

REFERENCES:

1. Antonov, Ye. V. (2024). *Pidhotovka maibutnoho vchytelia informatyky do heimifikatsii osvithnoho protsesu osnovnoi shkoly* (PhD thesis). Zhytomyrskyi derzhavnyi universytet imeni Ivana Franka. <http://eprints.zu.edu.ua/39267/1/dys-Antonov.pdf>
2. Werbach, K., & Khantyer, D. (2015). *Vovlekai i vlastvui. Igorovoe myshlenie na sluzhbe biznesa*. Mann, Ivanov i Ferber.
3. Werbach, K. (n.d.). Курс "Heimifikatsiia". Elektronnyi resurs. Server "Coursera". Dostupno za adresoiu <https://www.coursera.org/learn/gamification>
4. Hyrnsalmi, S., Kimppa, K. K., & Smed, J. (2017). Gamification ethics. In N. Lee (Ed.), *Encyclopedia of Computer Graphics and Games* (pp. 1–6). Springer International Publishing AG. https://doi.org/10.1007/978-3-319-08234-9_138-1
5. Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamified education: What is known, what is believed and what remains uncertain: A critical review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(1), 9. <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0042-5>
6. Zhernovnikova, O. A., Peretiaga, L. Ya., Kovtun, A. V., Korduban, M. V., Nalivaiko, O. O., & Nalivaiko, N. A. (2020). *Tekhnolohiia formuvannia tsyfrovoyi kompetentnosti maibutnikh vchyteliv zasobamy heimifikatsii. Informatsiini tekhnolohii ta zasoby navchannia*, 75(1), 170–185. <https://doi.org/10.33407/itlt.v75i1.3036>
7. Kiryakova, H., Angelova, N., & Yordanova, L. (2015). Gamification in education. <https://www.sun.ac.za/english/learning-teaching/ctl/Documents/Gamification%20in%20education.pdf>
8. Pereiaslavskaya, S. O., & Kozub, H. O. (2021). *Heimifikatsiia u navchal'nomu protsesi shkoly: Posibnyk*



do vyvchennia dystsypliny dlia studentiv spetsial'nosti 014 – "Serednia osvita". Luhansk : DZ „LNU imeni Tarasa Shevchenka”.

9. Sagan, O., Yakovlieva, S., Anisimova, O., Balioha, A., & Yeremenko, H. (2020). Tsyfrova dydaktyka yak nova model' v teorii osvity. *Revista Inclusiones*, 7 (Especial), 193–204. <https://publons.com/publon/31473259/>

10. Sagan, O. V. (2020). Heimifikatsiia yak suchasnyi osvitnii trend. *Zbirnyk naukovykh prats «Pedahohichni nauky»*, (100), 12–18. <https://doi.org/10.32999/ksu2413-1865/2022-100-2>

11. Sagan, O. V., & Perminova, L. A. (2023). Transformatsiia funktsii vchytelia pochatkovykh klasiv v umovakh zmishanoho ta dystantsiinoho navchannia. *Zbirnyk Naukovykh Prats «Pedahohichni Nauky»*, (104). <https://doi.org/10.32999/ksu2413-1865/2023-104-9>

12. Heimifikatsiia osvitn'oho protsesu. (2024). Elektronnyi resurs. <https://ksuonline.kspu.edu/course/view.php?id=3900>

Стаття надійшла до редакції 24.07.2024.

The article was received 24 July 2024.



УДК 378.091.2:61-051

DOI <https://doi.org/10.32999/ksu2413-1865/2024-107-10>

ОРГАНІЗАЦІЙНО-ПЕДАГОГІЧНІ УМОВИ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ МЕДИЧНОЇ ГАЛУЗІ В УМОВАХ ІНФОРМАЦІЙНО- ОСВІТНЬОГО СЕРЕДОВИЩА ЗАКЛАДІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ

Халло Олександра Євгенівна,
кандидат медичних наук,
доцент кафедри гістології, цитології та ембріології
Івано-Франківський національний медичний університет
luska.if@gmail.com
orcid.org/0000-0003-3383-8486

У статті обґрунтовано організаційно-педагогічні умови підготовки майбутніх фахівців медичної галузі, які реалізуються у спеціально створеному інформаційно-освітньому середовищі закладів вищої освіти. Уточнено дефініції понять «організаційно-педагогічні умови» та «інформаційно-освітнє середовище». Дослідники розглядають педагогічні умови як чинник стимулювання активності студентів, що сприяє свідомому засвоєнню навчального матеріалу та забезпечує максимально високий результат діяльності. Установлено, що інформаційно-освітнє середовище сприяє забезпеченню єдиними технологічними засобами діяльність викладачів і студентів та має на меті формування розвиненої особистості майбутнього професіонала медичної галузі, який володіє високою інформаційною культурою. Якість інформаційно-освітнього середовища закладів вищої освіти зумовлена низкою чинників: потребою реформування систем навчання відповідно до вимог інформаційного суспільства; необхідністю динамічної адаптації студентів до соціальних змін, що відбуваються; зростанням швидкості передавання інформації. Визначено організаційно-педагогічні умови підготовки майбутніх фахівців медичної галузі серед яких: мотивація до професійної діяльності та технологічний супровід навчально-методичного забезпечення в умовах інформаційно-освітнього середовища закладів вищої освіти. З'ясовано, що однією із найважливіших умов підвищення якості підготовки студентів медичних спеціальностей у закладах вищої освіти є формування їх професійної мотивації. Доведено, що від організаційно-педагогічних умов організації освітнього середовища, вибору методів, форм, засобів навчання, залежить результат педагогічного процесу у вищій школі. Результати дослідження переконливо свідчать, про необхідність збільшення практично-спрямованих інформаційних освітніх ресурсів у підготовці майбутніх фахівців медичної галузі.

Ключові слова: професійна підготовка, організаційно-педагогічні умови, фахівців медичної галузі, інформаційно-освітнє середовище, заклад вищої освіти.

ORGANIZATIONAL AND PEDAGOGICAL CONDITIONS FOR THE TRAINING OF FUTURE SPECIALISTS IN THE MEDICAL FIELD IN THE CONDITIONS OF THE INFORMATIONAL AND EDUCATIONAL ENVIRONMENT OF HIGHER EDUCATION INSTITUTIONS

Khallo Oleksandra Yevhenivna,
Doctor of Medicine,
Associate Professor at the Department of Hystology, Cytology and Embryology
Ivano Frankivsk National Medical University
luska.if@gmail.com
orcid.org/0000-0003-3383-8486

The article analyzes the organizational and pedagogical conditions for the training of future specialists in the medical field in the conditions of the informational and educational environment of higher education institutions. The definitions of the terms “organizational and pedagogical conditions” and “informational and educational environment” have been clarified. Researchers consider pedagogical conditions as a factor in stimulating students’ activity, which contributes to the conscious assimilation of educational material and ensures the maximum result of activity. It has been established that the information and educational environment contributes to providing the activities of teachers and students with uniform technological means and has the goal of forming a successful intellectual and creatively developed personality of a future specialist in the medical field who possesses a high information culture. The feasibility of creating and maintaining the information and educational environment of higher education institutions is determined by a number of factors: the need



to reform education systems in accordance with the requirements of the information society; the need for dynamic adaptation of students to the ongoing social changes; increasing speed of information transfer. The organizational and pedagogical conditions for the training of future specialists in the medical field are outlined, including: motivation for professional activity and technological support of educational and methodological support in the conditions of the informational and educational environment of higher education institutions. It was found that one of the most important conditions for improving the quality of training of students of medical specialties in institutions of higher education is the formation of their professional motivation. It has been proven that the result of the pedagogical process in higher education depends on the organizational and pedagogical conditions of the organization of the educational environment, the choice of methods, forms, and teaching aids. The results of the study convincingly indicate the need to increase practically-oriented informational educational resources in the training of future specialists in the medical field.

Key words: *professional training, organizational and pedagogical conditions, specialists in the medical field, informational and educational environment, institution of higher education.*

Постановка проблеми. Освітні трансформаційні процеси в Україні інтегрують велику частину реформ, які спрямовані на розвиток системи професійної підготовки медичних працівників. Вища медична освіта є фундаментальною складовою цілісної системи безперервної підготовки фахівців у сучасних умовах жорсткої конкуренції на ринку праці медичних працівників. Сучасний ринок праці вимагає нової концепції професійної підготовки фахівців медичної галузі.

Результатом процесу підготовки майбутніх фахівців у галузі медицини в умовах інформаційно-освітнього середовища закладів вищої освіти є готовність до професійної діяльності, невід'ємним компонентом якої є організаційно-педагогічні умови, як сукупність необхідних обставин, заходів і засобів, правил, що забезпечують ефективність формування фахової компетентності лікарів.

Теоретичне обґрунтування проблеми. Сучасні розвідки присвячені комплексному розв'язанню проблем підготовки медичних працівників відображені в працях вчених М. Гребняк, О. Гуменюк, Х. Мазепа, В. Мельник, В. Широбоков та ін. У контексті нашого дослідження цікавими є роботи науковців (Ю. Вороненко, В. Гирін, Л. Дудікова, Б. Зіменковський, В. Москаленко, М. Мруга), які досліджували психолого-педагогічну проблему розвитку особистості майбутнього медичного працівника.

Низка науковців (В. Манько, О. Пехота) зазначають, що ефективність педагогічного процесу залежить від правильно підібраних педагогічних умов, та наголошують на тому, що «педагогічні умови відображають сутність вимог до освітнього процесу, дотримання яких дозволяє впливати на зміну його результату» (В. Манько, 2000; О. Пехота, 2003).

Науковці А. Литвин та А. Семенова трактують педагогічні умови зорієнтовані на потреби суб'єктів освітнього процесу як складний елемент цілісного навчально-виховного процесу в якому приймають участь усі його суб'єкти.

Однак, незважаючи на широкий спектр досліджень підготовки фахівців медичної галузі лишається недостатньою мірою розкрита про-

блема впровадження інноваційних технологій в освітній процес, зокрема потребують уточнення організаційно-педагогічні умови їх підготовки в умовах інформаційно-освітнього середовища закладів вищої освіти.

Мета статті – визначити організаційно-педагогічні умови підготовки майбутніх фахівців медичної галузі в умовах інформаційно-освітнього середовища закладів вищої освіти.

Методологія та методи. Для досягнення мети статті були використані теоретичні методи дослідження: аналіз психолого-педагогічної літератури та наукових досліджень з проблеми підготовки майбутніх фахівців медичної галузі та теоретичне обґрунтування організаційно-педагогічних умов їх підготовки в умовах інформаційно-освітнього середовища закладів вищої освіти; анкетування; узагальнення і систематизація результатів аналізу, синтезу; формулювання висновків.

Результати та дискусії. Логіка дослідження вимагає звернутись до з'ясування понять «організаційно-педагогічні умови» та «інформаційно-освітнє середовище». Зауважимо, що результати аналізу наукових джерел засвідчили, що поняття «педагогічні умови» характеризується багатьма науковцями (О. Богданюк, Т. Вдовичин, О. Пономаренко, Н. Мельник, С. Сінкевич та ін.), які цей термін визначають як явища, фактори (чинники), обставини, шляхи тощо.

Тлумачний словник поняття «умова» розглядає як: «необхідна обставина, що уможливорює здійснення, створення, утворення чого-небудь або сприяє чомусь» (Великий тлумачний словник сучасної української мови, 2004: 1506); «фактор, рушійна сила будь-якого процесу, явища; чинник» (Великий тлумачний словник сучасної української мови, 2004: 1526).

Г. Голубова зазначає, що поняття «педагогічні умови» розглядається, як «певні обставини що пов'язані з організацією навчально-виховного процесу, де відбувається пізнавальна й навчальна діяльність студентів, спрямована на формування в них певних знань, умінь, навичок» (Г. Голубова, 2011). Натомість С. Мельничук кваліфікує педагогічні умови як «чинники управління навчанням, які стимулюють активність студентів,



сприяють свідомому засвоєнню навчального матеріалу та забезпечують досягнення максимального результату діяльності» (С. Мельничук, 1995). Т. Вдовичин вважає, що «саме організаційно-педагогічні умови допомагають студентові всебічно розвиватися як особистості, посилюють сфокусованість на фахову діяльність, дають змогу виявляти педагогічну обдарованість» (Т. Вдовичин, 2013). Погоджуємося з визначенням А. Зубко про те, що «організаційно-педагогічні умови сприяють удосконаленню навчального процесу в закладах освіти, впливають на провадження освітнього процесу та модернізують навчальний процес (матеріально-технічне, навчально-методичне забезпечення тощо)» (А. Зубко, 2002).

Проаналізуємо поняття «інформаційно-освітнє середовище». На думку М. Кадемії, «інформаційне середовище слугує ресурсною базою, для отримання відомостей, теорій та ін. Вчений вважає, що основними завданнями створення й розвитку інформаційно-освітнього середовища є синтез комунікаційних ресурсів, удосконалення матеріально-технічної та навчально-методичної бази тощо» (М. Кадемії, 2011). І. Шахіна стверджує, що «основне завдання створення інформаційно-освітнього середовища закладів вищої освіти сприяє підвищенню ефективності та якості процесу навчання та надає нові можливості для пізнавальної творчої діяльності людини» (І. Шахіна, 2013).

Науковці Р. Гуревич, О. Рогульська дають більш ширше тлумачення інформаційно-освітнього середовища. Дослідники визначають його як єдиний інформаційно-освітній простір, побудований за допомогою інтеграції інформації на традиційних та електронних носіях і комп'ютерних телекомунікаційних технологіях взаємодій. На їхню думку, «таке середовище може містити розподілені бази даних, віртуальні бібліотеки, структуровані навчально-методичні комплекси тощо» (Р. Гуревич, 2015; О. Рогульська, 2018).

Так Р. Гуревич вважає, що «інформаційно-освітнє середовище сприяє забезпеченню єдиними технологічними засобами діяльність викладачів і студентів. Мета його створення – формування успішної інтелектуальної і творчої розвиненої особистості, яка володіє високою інформаційною культурою» (Р. Гуревич, 2015). Натомість О. Соколова зазначає, що «інформаційне середовище закладів вищої освіти охоплює організаційно-методичні засоби та забезпечує оперативний доступ до інформації реалізуючи при цьому освітні наукові комунікації» (О. Соколова, 2001). Погоджуємося з Г. Панченко, що «таке середовище створює умови для інтерактивного доступу до інформації; забезпечує особистісно-орієнтоване навчання; розвиває інтелектуальні

та творчі здібності студентів; підвищує мотивацію до навчання тощо» (Г. Панченко, 2012).

У нашому розумінні «освітнє середовище закладів вищої освіти» це система певних умов, яка створюється з метою досягнення певного рівня професійної компетентності та містить передумови, які забезпечують саморозвиток майбутніх фахівців. На нашу думку, таке середовище повинно об'єднує комп'ютерні засоби навчання, інформаційні освітні ресурси, педагогічні прийоми, методи й технології тощо.

У руслі нашого дослідження серед організаційно-педагогічних умов підготовки майбутніх фахівців медичної галузі нами було виокремлено: мотивація до професійної діяльності та використання інформаційних технологій в освітньому середовищі закладів вищої освіти. Проаналізуємо коротко кожен з виокремлених нами умов.

Як відомо результативність освітнього процесу залежить, передусім, від рівня вмотивованості здобувачів вищої освіти на кожний вид діяльності. Однією із найважливіших умов підвищення якості підготовки студентів медичних спеціальностей у ЗВО є формування їх професійної мотивації, оскільки вона активно впливає на результативність навчальної роботи майбутніх медичних працівників. Під професійною мотивацією ми розуміємо комплекс чинників і процесів, що відтворюються у свідомості майбутніх фахівців та допомагають спрямувати їх до професійної діяльності. Вона є внутрішнім фактором розвитку професіоналізму особистості. Мотивація професійної діяльності майбутнього медичного працівника визначається спрямованістю, що має певну мету і передбачає ознайомлення з його професійною діяльністю, її суспільною значущістю та створення в студента уявлень про сучасну модель особистості успішного фахівця.

Використання мотиваційного компоненту передбачає врахування індивідуальних особливостей здобувачів освіти. Майбутній фахівець повинен володіти такими рисами, як добросовісність, відповідальність, соціоприязливість, самоконтроль, креативність, контактність тощо. Виходячи з професійних інтересів майбутнього медичного працівника, педагог визначає навчальну мету, сприяє поглибленню ціннісного контексту майбутньої професії, формуючи при цьому чіткі мотиваційні потреби формування вмінь та навичок володіння сучасними технологіями та творчого застосування їх у майбутній професійній діяльності.

Інформатизація суспільства зумовила появу нових засобів навчання, які на базі інформаційних технологій формують навчальне середовище. Ми погоджуємося з думкою науковців щодо необхідності створення інформаційно-освітнього середовища й використання інформаційних технологій у підготовці фахівців



медичної галузі. На думку І. Соколової, «один із аспектів діяльності закладів вищої освіти є їх інформаційне середовище, яке забезпечуючи оперативний доступ до інформації, передання інформації та реалізуючи освітні наукові комунікації» (І. Соколова, 2001).

Н. Кошечко вважає, що «технологія навчання є системною категорією, яка об'єднує зміст навчання, мету, засоби педагогічної взаємодії та результат діяльності. На думку автора, «в освітній практиці диверсифікація навчальних технологій допомагає результативно поєднувати традиційне та інноваційне навчання» (Н. Кошечко, 2015).

У своєму дослідженні ми спиралися на інтеграційні технології кооперативного навчання (робота в парах, в малих групах, де студенти виконували різні вправи); інноваційні технології, де викладач може моделювати форму, зміст та методи викладання відповідно до поставленої мети; особистісно орієнтовані технології, що передбачають зміну акцентів у методах навчання та варіативність у формах організації роботи, персоналізацію й діалогізацію педагогічної взаємодії, використання можливостей комп'ютерної техніки, інформаційну підтримку навчального процесу, стимулювання самостійності тощо.

Ми вважаємо, що інноваційні навчальні технології спрямовані на досягнення мети навчання, розвиток особистості та креативно-фахове здобуття професійних знань в медичній галузі.

В межах пілотного експерименту, з метою виявлення рівня мотивації навчання студентів-медиків та ставлення їх до інформаційно-освітнього середовища у якому вони навчаються, було проведено анкетування студентів 2 курсу Івано-Франківського національного медичного університету. Студентам запропоновано відповіді на деякі запитання. Так, на перше запитання щодо мотивів вступу майбутніх медичних працівників на відповідні спеціальності було виявлено, що питома вага студентів обирала професію за її престижем – 72% опитаних; 23% хочуть підтримати сімейні традиції, продовжити справу рідних і 5% не змогли визначитись. Даючи відповіді на запитання: «Чи задоволені Ви своїм вибором?» 75% студентів відповіли, що дуже задоволені; 23% ще не вирішили і тільки 2% чекали зовсім іншого. З відповідей на запитання «Яких знань та вмінь, на Ваш погляд, вимагає Ваша майбутня професія?» – з'ясувалось що 62% опитаних вважають, що найбільш важливими є вміння застосовувати теоретичні знання на практиці. Решту опитаних визнали необхідність теоретичних знань як спеціальних так і фундаментальних дисциплін (іноземна мова, медична хімія, медична біологія, анатомія) – 38%. На запитання «Чи вважаєте Ви інформаційну підтримку навчального процесу необхідною у підготовці майбутніх медичних

працівників?» студенти відповіли: «так» (62%), «ні» (2%), «частково» (36%).

Втішними були відповіді на запитання «Чи погоджуєтесь Ви з твердженням, що інформаційно-освітнього середовища закладів вищої освіти позитивно впливає на умотивованість Вашого навчання за спеціальністю?». Більша частина 84% студентів відповіли «так» і тільки 16% – «ні».

За результатами опитування слід констатувати про позитивні тенденції вмотивованості на професійну діяльність майбутніх фахівців медичної галузі та вплив інформаційно-освітнього середовища закладів вищої освіти на ефективність формування фахової компетентності медичних працівників.

Висновки. За результатами аналізу джерельної бази з проблеми дослідження нами визначено, що організаційно-педагогічні умови підготовки майбутніх фахівців медичної галузі є комплексом взаємопов'язаних та взаємообумовлених внутрішніх і зовнішніх факторів, які забезпечують ефективність і результативність процесу навчання студентів в інформаційно-освітньому середовищі закладу вищої освіти. Зокрема, це організоване освітнє середовище, у якому впроваджуються нові форми, методи та засоби навчання, інноваційні технології інноваційні технології такі, як: технологія проблемного навчання, кейс-методи, технологія ситуативного моделювання тощо.

Подальші наукові розвідки у цьому напрямку спрямовуватимемо на поглиблення теоретичного обґрунтування та розробку педагогічної технології підготовки майбутніх фахівців медичної галузі в умовах інформаційно-освітнього середовища закладів вищої освіти.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Вдовичин Т. Я. Обґрунтування організаційно-педагогічних умов для забезпечення навчального процесу майбутніх бакалаврів інформатики. URL: <https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/1135/> (дата звернення: 21.05.2024).
2. Великий тлумачний словник сучасної української мови (уклад. і гол. ред. В. Бусел). Київ ; Ірпінь : Перун, 2004. 1736 с.
3. Голубова Г. В. Педагогічні умови реалізації інтегративного підходу до роботи з педагогічно обдарованими майбутніми вчителями. URL: <http://surl.li/laohmi> (дата звернення: 06.06.2024).
4. Гуревич Р. С. Інформаційне суспільство як важливий чинник розвитку освітнього середовища у ВНЗ. *Сучасні інформаційні технології та інноваційні методи навчання в підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми.* 2015. № 43. С. 3–9.
5. Зубко А. М. Організаційно-педагогічні умови удосконалення навчального процесу в системі підвищення кваліфікації педагогічних кадрів : автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.04 / Центральний ін-т післядипломної педагогічної освіти АПН України. Київ, 2002. 22 с.



1. 6. Кадемія М. Ю., Козяр М. М., Рак Т. С. Інформаційно-комунікаційні технології навчання: словник-гlossарій. Львів : СПОЛОМ, 2011. 136 с.

2. 7. Кошечко Н. Інноваційні освітні технології навчання та викладання у вищій школі. *Вісник Київського національного університету імені Тараса Шевченка. Педагогіка*. 2015. № 1. С. 35–38.

3. 8. Манько В. М. Дидактичні умови формування у студентів професійнопізнавального інтересу до спеціальних дисциплін. *Соціалізація особистості* : зб. наук. пр. Національного пед. ун-ту ім. М. Драгоманова. К. : Логос, 2000. Вип. 2. С. 153–161.

4. 9. Мельничук С. Г. Формування естетичної культури майбутніх вчителів (історико-педагогічний аспект, 1860–1970 роки). Київ : Наукова думка, 1995. 198 с.

5. 10. Панченко Г. Д., Шевченко А. Ф. Інформаційно-освітнє середовище в професійній підготовці вчителя. URL: <http://surl.li/ggjlrx> (дата звернення: 19.05.2024).

6. 11. Підготовка майбутнього вчителя до впровадження педагогічних технологій : навч. посібник за ред. І. А. Зязюна, О. М. Пехоти. К. : Видавництво А.С.К., 2003. 240 с.

7. 12. Рогульська О. О. Особливості підготовки майбутніх учителів іноземної мови у закладах вищої освіти України. *Проблеми підготовки сучасного вчителя* : зб. наук. праць Уманського державного педагогічного ун-ту імені Павла Тичини / ред. кол.: О. І. Безлюдний (гол. ред.) та ін. Умань : ВПЦ «Візаві», 2018. Вип. 17. С. 291–304.

8. 13. Соколова І. В., Сисоєва С. О., Алексюк А. М., Воловик П. М., Кульчицька І. О., Сігаєва Л. Є., Цехмістер Я. В. *Технології організації методичної роботи у вищому закладі освіти. Педагогічні технології у неперервній професійній освіті* : монографія. Київ : ВІПОЛ, 2001. С. 400–457.

9. 14. Шахіна І. Ю. Визначення і напрями створення інформаційного освітнього середовища. *Проблеми та перспективи формування національної гуманітарно-те нічної еліти* : зб. наук. праць. / ред. Л. Л. Товажнянський, О. Г. Романовський. Харків : НТУ «ХПІ», 2013. Вип. 36–37(40–41). С. 245–255.

REFERENCES:

1. Vdovychyn T. Ya. (2013). Obruntuvannia orhanizatsiino-pedahohichnykh umov dlia zabezpechennia navchalnoho protsesu maibutnikh bakalavriv informatyky [Justification of organizational and pedagogical conditions for ensuring the educational process of future bachelors of informatics]. URL: <https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/1135/> [in Ukrainian].

2. Velykyi tlmachnyi slovnyk suchasnoi ukrainskoi movy (uklad. i hol. red. V. Busel) [A large explanatory dictionary of the modern Ukrainian language (compiler and editor-in-chief V. Busel)]. Kyiv ; Irpin : Perun, [in Ukrainian].

3. Holubova H. V. (2011). Pedahohichni umovy realizatsii intehratyvnoho pidkhotodu do roboty z pedahohichno obdarovanymy maibutnimy vchyteliamy [Pedagogical conditions for the implementation of an integrative approach to work with pedagogically gifted future teachers]. URL: <http://surl.li/laohmi> [in Ukrainian].

4. Hurevych R. S. (2015). Informatsiine suspilstvo yak vazhlyvyi chynnyk rozvytku osvitnoho seredovyscha u VNZ [Information society as an important factor in the development of the educational environment in universities]. *Suchasni informatsiini te nolohii ta innovatsiini metodyky*

navchannia v pidhotovtsi fa ivtsiv: metodolohiia, teoriia, dosvid, problemy. 43 [in Ukrainian].

5. Zubko A. M. (2002). Orhanizatsiino-pedahohichni umovy udoskonalennia navchalnoho protsesu v systemi pidvyshchennia kvalifikatsii pedahohichnykh kadrov [Organizational and pedagogical conditions for improving the educational process in the system of professional development of pedagogical personnel]. avtoref. dys. ... kand. ped. nauk: 13.00.04 / Tsentralnyi in-t pislidiplomnoi pedahohichnoi osvity APN Ukrainy. Kyiv [in Ukrainian].

6. Kademiia M. Yu., Koziar M. M., Rak T. Ye. (2011). Informatsiino-komunikatsiini tekhnolohii navchannia: slovnyk-hlosarii [Information and communication technologies of education: dictionary-glossary]. Lviv : SPOLOM [in Ukrainian].

7. Koshechko N. (2015). Innovatsiini osvitni tekhnolohii navchannia ta vykladannia u vyschii shkoli [Innovative educational technologies of learning and teaching in higher education]. *Visnyk Kyivskoho natsionalnoho universytetu imeni Tarasa Shevchenka. Pedahohika*. 1 [in Ukrainian].

8. Manko V. M. (2000). Dydaktychni umovy formuvannia u studentiv profesiinopiznavalnoho interesu do spetsialnykh dystsyplin [Didactic conditions for the formation of students' professional cognitive interest in special disciplines]. *Sotsializatsiia osobystosti* : zb. nauk. pr. Natsionalnoho ped. un-tu im. M. Drahomanova. K. : Lohos, Vyp. 2. [in Ukrainian].

9. Melnychuk S. H. (1995). Formuvannia estetychnoi kultury maibutnikh vchyteliv (istoryko-pedahohichnyi aspekt, 1860–1970 roky) [Formation of aesthetic culture of future teachers (historical and pedagogical aspect, 1860–1970 years)]. Kyiv : Naukova dumka [in Ukrainian].

10. Panchenko H. D., Shevchenko A. F. Informatsiino-osvitnie seredovysche v profesiinii pidhotovtsi vchytelia [Information and educational environment in professional teacher training]. URL: <http://surl.li/ggjlrx> [in Ukrainian].

11. Pidhotovka maibutnoho vchytelia do vprovadzhenntia pedahohichnykh tekhnolohii [Preparation of the future teacher for the introduction of pedagogical technologies] : navch. posibnyk za red. I. A. Ziaziuna, O. M. Piekhoty. K. Vydavnytstvo A.S.K. [in Ukrainian].

12. Rohul'ska O. O. (2018). Osoblyvosti pidhotovky maibutnikh uchyteliv inozemnoi movy u zakladakh vyshchoi osvity Ukrainy [Peculiarities of training future foreign language teachers in higher education institutions of Ukraine]. *Problemy pidhotovky suchasnoho vchytelia* : zb. nauk. prats Umanskoho derzhavnoho pedahohichnoho un-tu imeni Pavla Tychyny / red. kol.: O. I. Bezliudnyi (hol. red.) ta in. Uman : VPTs «Vizavi», Vyp. 17 [in Ukrainian].

13. Sokolova I. V., Sysoieva S. O., Aleksiuk A. M., Volovyk P. M., Kulchytska I. O., Sihaieva L. Ye., Tsekhmister Ya. V. *Tekhnolohii orhanizatsii metodychnoi roboty u vyshchomu zakladi osvity* [Technologies for the organization of methodical work in a higher educational institution]. Pedahohichni tekhnolohii u neperervnii profesiinii osviti : monohrafiia. Kyiv : VIPOL [in Ukrainian].

14. Shakhina I. Yu. (2013). Vyznachennia i napriamy stvorennia informatsiinoho osvitnoho seredovyscha [Definition and directions of creating an informational educational environment]. *Problemy ta perspektyvy formuvannia natsionalnoi humanitarно-te nichnoi elity* : zb. nauk. prats. / red. L. L. Tovazhnianskiy, O. H. Romanovskiy. Kharkiv : NTU «KhPI», Vyp. 36–37 (40–41). [in Ukrainian].

*Стаття надійшла до редакції 25.07.2024.
The article was received 25 July 2024*



СЕКЦІЯ 4. СУЧАСНІ ПЕДАГОГІЧНІ ТЕХНОЛОГІЇ

УДК 004.032.6:[373.5.091.2:512]

DOI <https://doi.org/10.32999/ksu2413-1865/2024-107-11>**ВИКОРИСТАННЯ МЕДІАОСВІТНІХ ТЕХНОЛОГІЙ
ПРИ РОЗВ'ЯЗАННІ ТОТОЖНИХ ПЕРЕТВОРЕНЬ ВИРАЗІВ
У КУРСІ АЛГЕБРИ В ЗАКЛАДАХ ЗАГАЛЬНОЇ СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ**

Бурцева Олена Георгіївна,
кандидат педагогічних наук,
старший викладач кафедри математики і фізики
*Мелітопольський державний педагогічний університет
імені Богдана Хмельницького*
elena.burtseva19@gmail.com
orcid.org/0000-0001-9644-2839

Важливе місце в шкільному курсі математики відводиться вивченню змістової лінії курсу – вирази та їх тотожні перетворення. Розвивається культура виконання тотожних перетворень, спираючись на закріплені знання властивостей операцій та алгоритмів їх виконання. Високий рівень виконання тотожних перетворень проявляється в умінні обґрунтовувати перетворення, в спроможності виявляти зміну області визначення у послідовному ланцюжку тотожних перетворень, а також у швидкості та безпомилковості виконання перетворень.

У статті розкривається методичні особливості вивчення тотожних перетворень та дослідження рівня успішності учнів у курсі алгебри в закладах загальної середньої освіти за допомогою аналізу психолого-педагогічної і методичної літератури, навчально-методичних посібників, підручників, дидактичних матеріалів вивчення досвіду провідних педагогів.

Наведено результати педагогічного експерименту щодо рівня успішності учнів з тотожних перетворень виразів у курсі алгебри в закладах загальної середньої освіти. Представлено порівняльний аналіз програм та підручників з теми «Тотожні перетворення виразів». Виділено основні види тотожних перетворень виразів у курсі алгебри в закладах загальної середньої освіти та етапи їх вивчення. Розкрито поняття «медіаосвітні технології» як засіб подання інформації для зацікавлення учнів на уроках математики. Детально проаналізовано основні типові помилки, які допускають учні у процесі виконання тотожних перетворень виразів, наведено можливі шляхи їх попередження та усунення.

Дослідження присвячено актуальній темі, тому що у процесі вивчення перетворень виразів в курсі алгебри учні розвивають необхідні навички для розв'язування рівнянь та нерівностей, а також для доведення тотожностей. Медіатехнології є ключовим поняттям, яке охоплює технічні, інструментальні техніки, прийоми, а також смислові, художні, це засіб стимулювання бажання самоосвіти, самопідготовки, постійного прагнення до знань. Проведено експериментальну перевірку рівня успішності учнів (розроблені завдання для самосвітної роботи) з тотожних перетворень виразів у курсі алгебри в закладах загальної середньої освіти, а саме за допомогою χ^2 – критерій Пірсона були порівняні бали з самостійних робіт учнів 11 класу.

Ключові слова: вивчення перетворень виразів, курс алгебри в закладах загальної середньої освіти, медіаосвітні технології, підвищення пізнавальної активності учнів, тотожні перетворення виразів.

**THE USE OF MEDIA EDUCATIONAL TECHNOLOGIES IN SOLVING IDENTICAL
TRANSFORMATIONS OF EXPRESSIONS IN THE ALGEBRA COURSE IN INSTITUTIONS
OF GENERAL SECONDARY EDUCATION**

Burtseva Olena Georgievna,
Candidate of Pedagogical Sciences,
Senior Teacher of the Department of Mathematics and Physics
Melitopol State Pedagogical University named after Bohdan Khmelnytskyi
elena.burtseva19@gmail.com
orcid.org/0000-0001-9644-2839

An important place in the school mathematics course is given to the study of the content line of the course – expressions and their identical transformations. A culture of performing identical transformations is developing, based on established knowledge of the properties of operations and algorithms for their execution. A high level



of performing identical transformations is manifested in the ability to justify transformations, in the ability to detect a change in the domain of definition in a sequential chain of identical transformations, as well as in the speed and error-free execution of transformations.

The article reveals the methodological features of the study of identical transformations and the study of the level of success of students in the algebra course in general secondary education institutions using the analysis of psychological-pedagogical and methodical literature, teaching-methodical manuals, textbooks, didactic materials for studying the experience of leading teachers.

The results of a pedagogical experiment on the level of success of students in identical transformations of expressions in the algebra course in institutions of general secondary education are presented. A comparative analysis of programs and textbooks on the topic "Identical transformations of expressions" is presented. The main types of identical transformations of expressions in the algebra course in institutions of general secondary education and the stages of their study are highlighted. The concept of "media-educational technologies" as a means of presenting information to interest students in mathematics lessons is revealed. The main typical mistakes made by students in the process of performing identical transformations of expressions are analyzed in detail, possible ways of their prevention and elimination are given.

The research is devoted to a topical topic, because in the process of studying the transformations of expressions in the course of algebra, students develop the necessary skills for solving equations and inequalities, as well as for proving identities. Media technologies are a key concept that includes technical, instrumental techniques, techniques, as well as semantic and artistic ones, it is a means of stimulating the desire for self-education, self-training, and the constant desire for knowledge. An experimental test of the level of success of students (tasks developed for self-explanatory work) was carried out from identical transformations of expressions in the algebra course in institutions of general secondary education, namely, with the help of Pearson's criterion, scores from independent work of students of the 11th grade were compared.

Key words: *study of transformations of expressions, algebra course in institutions of general secondary education, media educational technologies, increasing cognitive activity of students, identical transformations of expressions.*

Вступ. Дослідження полягає в теоретичному аналізі різноманітних прийомів і методів розв'язання тотожних перетворень виразів у курсі алгебри в закладах загальної середньої освіти та в впровадженні медіаосвітніх технологій під час проведення уроків. Важливе місце в шкільному курсі математики відводиться вивченню змістової лінії курсу – вирази та їх тотожні перетворення. Дослідження різних перетворень виразів є значущою частиною навчального процесу. Початкові класи, зокрема III–IV класи, та починаючи з 5–6 класів виробляються найпростіші тотожні перетворення, які спираються на закони та властивості арифметичних процесів. У курсі алгебри в закладах загальної середньої освіти 7–9 класів сконцентровано основне навантаження щодо формування умінь та навичок виконання тотожних перетворень. Цей процес супроводжується значним розширенням числа та різноманіттю використовуваних перетворень. Розвивається культура виконання тотожних перетворень, спираючись на закріплені знання властивостей операцій та алгоритмів їх виконання. Високий рівень виконання тотожних перетворень проявляється в умінні обґрунтовувати перетворення, в спроможності виявляти зміну області визначення у послідовному ланцюжку тотожних перетворень, а також у швидкості та безпомилковості виконання перетворень. Учні розвивають вміння знаходити найкоротший шлях до остаточного виду перетворення. Це сприяє не лише математичному розвитку, але й формує навички логічного мислення та систематичного аналізу. Однак головний акцент

на формуванні умінь і навичок виконання перетворень припадає на курс алгебри в закладах загальної середньої освіти. Це обумовлено як різким збільшенням кількості і різноманітності тотожних перетворень, так і складнішою діяльністю з їх обґрунтування та встановленням умов застосовності. Тому медіаосвітні технології дають можливість більш зацікавити учнів та показати наочно матеріал. Також важливо виділити та вивчити узагальнені поняття, такі як «тотожність», «тотожні перетворення», «рівносильне перетворення», «логічне слідування» та інші. У процесі вивчення перетворень виразів в курсі алгебри в закладах загальної середньої освіти учні розвивають необхідні навички для розв'язування рівнянь та нерівностей, а також для доведення тотожностей. Виконання тотожних перетворень виразів сприяє розвитку оперативності мислення, виховує уважність та цілеспрямованість учнів. Таким чином, тема статті є актуальною і важливою для вивчення математики в школі.

Теоретичне обґрунтування проблеми. Змістова лінія «вирази» визначається як ключовий компонент математичного курсу в шкільній програмі, причому вивчення цієї лінії розпочинається ще в початковій школі та протягом всього курсу алгебри в закладах загальної середньої освіти. Перетворення виразів, зокрема тотожні перетворення, впроваджуються в навчання учнів уже на ранніх етапах. Тотожні перетворення виразів не є самостійною темою, але вони виступають як важливий інструмент для реалізації інших змістових ліній математичної освіти, таких як числа, рівняння



і нерівності, функції, комбінаторика, теорія ймовірностей та інші.

Основні методичні підходи в навчанні тотожним перетворенням розкривають актори: перший – від завчання правил тотожних перетворень до вироблення умінь і навичок завдяки великій кількості вправ; другий – передбачає скорочення їх, розглядання суті і генезису тотожних перетворень і вдумливого виконання їх на вказаній математичній основі доведених раніше властивостей різних виразів (Семко, Ярова, Скасків, 2023).

Про розкриття сутності теорії тотожних перетворень математичних виразів у курсах математики закладів загальної середньої освіти подають автори (Василіогло, Синюкова, 2021), які вважають, що для різних рівнів навчання виключно математичні вирази, що вимагають перетворень, повинні розрізнятися за рівнем своєї складності.

Методологія та методи. Методист З. І. Слепкань вважає, що типові помилки допускаються частиною учнів навіть у випадку вдалого пояснення вчителя, який акцентує увагу на цих помилках. Це пов'язано, перш за все, з тим, що людська свідомість, як правило, об'єктивно не в змозі охопити всі сторони явища. Але і допущену учнем помилку вчитель повинен використати для поглибленого розуміння школярами математичних фактів та закономірностей (Слепкань, 2006).

Типові помилки, які допускають учні у ході виконання тотожних перетворень виразів:

– помилки, пов'язані з тотожними перетвореннями цілих виразів (помилки, пов'язані з розкриттям дужок, помилки, пов'язані з зведенням подібних доданків, помилки при множенні одночленів, помилки при піднесенні одночленів до степеня, помилки при застосуванні формул скороченого множення);

– помилки, пов'язані з тотожними перетвореннями дробово-раціональних виразів (помилки пов'язані зі зміною знаку перед дробом, помилки при скороченні дробових виразів);

– помилки, пов'язані з тотожними перетвореннями ірраціональних виразів (помилки, пов'язані із винесенням з-під знака кореня множників);

– помилки, пов'язані з тотожними перетвореннями виразів, які містять показникові та логарифмічні функції.

З метою вдосконалення роботи з попередження помилок, доцільно розглянути проблему попередження і виправлення помилок учнів під час вивчення алгебри з погляду поділу навчального матеріалу на змістові лінії: числа і дії над ними; вирази і перетворення; рівняння, нерівності та їх системи; функції та їх графіки (Благодир, 2011). Це дасть можливість покращити роботу з попередження помилок учнів у ході вивчення алгебри в закладах загальної середньої освіти, попередити неуспішність під

час розширення і поглиблення вивчення названих змістових ліній в подальшому навчанні.

Медіаосвітні технології є потужним інструментом у сучасному навчанні, особливо в контексті викладання математики. Вони не тільки відповідають принципам особистісного підходу до навчання, але й сприяють підвищенню ефективності викладу нового матеріалу та розвитку розумових і творчих здібностей учнів. Для майбутніх учителів математики медіатехнології стають фактором мотивації до здобуття освіти та постійного вдосконалення своїх знань і навичок. Медіаосвітні технології не тільки підвищують ефективність навчального процесу, але й стимулюють учнів до постійного прагнення до знань, самопідготовки та саморозвитку. Це робить їх ефективним елементом сучасної освіти, особливо у викладанні такої складної дисципліни, як математика (Бурцева, 2021).

Результати та дискусії. Дослідження пов'язане з тотожними перетвореннями виразів, тому експеримент проходив в 11 класі Піщанського ліцею Новомосковського району Дніпропетровської області, де в розділі «Показникова та логарифмічна функції» при розв'язанні та спрощенні виразів можна використати тотожні перетворення. Цей клас має середній рівень успішності. В експерименту приймали участь 20 учнів. Полягав він в тому, що проводилися уроки, один з них був традиційний, а в іншому – матеріал пояснювався за допомогою медіаосвітніх технологій, а саме медіазасобу-інфографіка, який був створений за допомогою сервісу Canva. Наприкінці цих уроків було проведено самостійну роботу. В підсумку, порівнюються бали учнів з кожного уроку, використовується статистичний Хі-квадрат критерій Пірсона та робиться висновок про те, яка технологія дає кращі результати.

Для поліпшення пізнавальної діяльності учнів можна використовувати такі друковані медіаосвітні технології (навчальна інфографіка).

Інформаційна графіка або інфографіка – це графічне візуальне подання інформації, даних або знань, призначених для швидкого та чіткого відображення комплексної інформації (Іванов, Волошенко, 2012). Інфографіка – це потужний інструмент, який значно покращує сприйняття інформації з використанням графічних матеріалів. Вона дозволяє візуалізувати дані, створювати інформаційні схеми та моделі подачі інформації. У навчальній математиці стає особливо ефективною інфографіка, допомагаючи учням краще розуміти математичні поняття. Canva – це популярна платформа графічного дизайну, яка може бути виключно корисною в навчальному процесі, зокрема у викладанні математики. Можливості створення візуального контенту можуть значно підвищити ефективність навчання і зробити матеріал більш привабливим та зрозумілим. Пояснення матеріалу за допомогою медіазасобу навчальної



інфографіки (рис. 1). Розв'язання задач на уроці теж було за допомогою навчальної інфографіки (рис. 2).

Після кожного уроку були написані самостійні роботи.

Для перевірки однорідності та відмінностей результатів використали χ^2 – критерій Пірсона. Хі-квадрат (критерій згоди Пірсона) є об'єктивною оцінкою близькості розподілів (Руденко, 2009).

Використовується у тих випадках, коли необхідно встановити відповідність двох порівнюваних рядів розподілу. При цьому порівнюються частоти названих рядів розподілу, виявляються розбіжності між ними і визначається вірогідність цих розбіжностей. Розглянемо дві гіпотези:

1. H_0 – результати самостійних робіт не відрізняються один від одного.

2. H_1 – результати самостійних робіт відрізняються один від одного.

Порівняємо результати самостійних робіт учнів (таблиця 1).

Для розрахунку визначимо кількість степенів свободи за формулою $\nu = (k-1) \cdot (n-1)$, де k – кількість ознак, $k = 20$, s – кількість порівнюваних розподілів, $s = 2$.

Якщо χ^2_{emp} менше критичного значення, розбіжності між розподілами статистично недостовірні.

Якщо χ^2_{emp} дорівнює критичному значенню або перевищує його, розбіжності між розподілами статистично достовірні.

$$\nu = (20 - 1)(2 - 1) = 19.$$

З таблиці (рис. 3) визначаємо $\chi^2_{кр}$ (см. значення для $\nu = 19$).

$$\chi^2_{кр} = \begin{cases} 30,1 (p \leq 0,05) \\ 36,2 (p \leq 0,01) \end{cases}$$

Побудуємо «вісь значущості». Чим більше відхилення між розподілами, тим більше буде величина χ^2 . Тому зона значущості розташовується праворуч, а зона незначущості – зліва.

ЛОГАРИФМИ
Функцію, задану формулою $y = \log_a x$ ($a > 0, a \neq 1$), називають логарифмічною функцією з основою a .

ВЛАСТИВОСТІ ЛОГАРИФМІВ

$\log_a 1 = 0, \quad \log_a a = 1$

$\log_a xy = \log_a x + \log_a y$

$\log_a \frac{x}{y} = \log_a x - \log_a y$

$\log_a x^p = p \cdot \log_a x$

$\log_a b = \frac{1}{p} \log_a b^p$

Основна логарифмічна тотожність

$a^c = b \Leftrightarrow \log_a b = c$

$a^{\log_a b} = b$

$\log_a b = \frac{\log_c b}{\log_c a}$

Логарифмічна функція

Короткі відомості з історії

Англійський математик Дж. Непер (1550-1617) швейцарський математик І. Бюргі (1552-1632) незалежно один від одного ввели логарифми.

Теорію логарифмів розвинув Непер. Він розробив способи обчислення арифметичних виразів за допомогою логарифмів і склав детальні таблиці логарифмів. Таблиці Непера мало відрізнялись від сучасних таблиць натуральних логарифмів.

Десяткові логарифми ввів англійський математик І. Брігс (1561-1630). Лейбніц ще в кінці XVII ст. за допомогою правил логарифмування розв'язував показникові рівняння.

Використання таблиць логарифмів, а пізніше - логарифмічної лінійки значно спростило обчислення, і вони довго були одним з основних засобів обчислень.

Рис. 1 . Інфографіка для пояснення



Логарифмічна функція

1. $y = \log_2 x$, основа $2 > 1$

x	$\frac{1}{4}$	$\frac{1}{2}$	1	2	4	8
$y = \log_2 x$	-2	-1	0	1	2	3

Тотожні перетворення

$$5^{\log_5 7} = 7 \quad \log_7 1 = 0$$

$$3^{2 \log_3 5} = (3^{\log_3 5})^2 = 5^2 = 25$$

$$\log_{36} 4 + \log_{36} 9 = \log_{36} (4 \cdot 9) = \log_{36} 36 = 1$$

$$\log_{16} 32 = \log_{2^4} 2^5 = \frac{5}{4} \log_2 2 = 1,25 \cdot 1 = 1,25$$

$$\log_{27} 3 = \frac{1}{\log_3 27} = \frac{1}{3} \quad \log_{13} 13 = 1$$

$$\log_{625} 125 = \frac{\log_5 125}{\log_5 625} = \frac{3}{4} = 0,75$$

$$\frac{\log_3 121}{\log_3 11} = \frac{\log_3 11^2}{\log_3 11} = \frac{2 \cdot \log_3 11}{\log_3 11} = 2$$

$$\log_3 11 \cdot \log_{11} 27 = \log_3 11 \cdot \log_{11} 3^3 = \log_3 11 \cdot 3 \cdot \log_{11} 3 = 3$$

$$\log_6 54 - \log_6 1,5 = \log_6 \left(54 \cdot \frac{2}{3}\right) = \log_6 (54 \cdot \frac{2}{3}) = \log_6 36 = 2$$

Рис. 2. Розв'язання задач з теми

Таблиця 1

№ п/п	Самостійна робота 1	Самостійна робота 2	C1-C2	(C1-C2)^2	((C1-C2)^2)/C2
1	5	9	-4	16	1,78
2	4	10	-6	36	3,60
3	4	10	-6	36	3,60
4	6	9	-3	9	1,00
5	4	9	-5	25	2,78
6	6	9	-3	9	1,00
7	5	9	-4	16	1,78
8	4	10	-6	36	3,60
9	10	10	0	0	0,00
10	7	9	-2	4	0,44
11	5	10	-5	25	2,50
12	6	9	-3	9	1,00
13	7	10	-3	9	0,90
14	4	10	-6	36	3,60
15	5	10	-5	25	2,50
16	5	9	-4	16	1,78
17	5	10	-5	25	2,50
18	5	10	-5	25	2,50
19	9	10	-1	1	0,10
20	8	10	-2	4	0,40
Сума	114	192	-78	362	37,36



Число степеней свободы	Уровень значимости α					
	0,01	0,05	0,1	0,90	0,95	0,99
1	6,6	3,8	2,71	0,02	0,004	0,0002
2	9,2	6,0	4,61	0,21	0,1	0,02
3	11,3	7,8	6,25	0,58	0,35	0,12
4	13,3	9,5	7,78	1,06	0,71	0,30
5	15,1	11,1	9,24	1,61	1,15	0,55
6	16,8	12,6	10,6	2,20	1,64	0,87
7	18,5	14,1	12,0	2,83	2,17	1,24
8	20,1	15,5	13,4	3,49	2,73	1,65
9	21,7	16,9	14,7	4,17	3,33	2,09
10	23,2	18,3	16,0	4,87	3,94	2,56
11	24,7	19,7	17,3	5,58	4,57	3,05
12	26,2	21,0	18,5	6,30	5,23	3,57
13	27,7	22,4	19,8	7,04	5,89	4,11
14	29,1	23,7	21,1	7,79	6,57	4,66
15	30,6	25,0	22,3	8,5	7,26	5,23
16	32,0	26,3	23,5	9,31	7,98	5,81
17	33,4	27,6	24,8	10,1	8,67	6,41
18	34,8	28,9	26,0	10,9	9,39	7,01
19	36,2	30,1	27,2	11,7	10,1	7,63
20	37,6	31,4	28,4	12,4	10,9	8,26
21	38,9	32,7	29,6	13,2	11,6	8,90
22	40,3	33,9	30,6	14,0	12,63	9,54
23	41,6	35,2	32,0	14,8	13,1	10,2
24	43,0	36,4	33,2	15,7	13,8	10,9
25	44,3	37,7	34,4	16,5	14,6	11,5
26	45,6	38,9	35,6	17,3	15,4	12,2
27	47,0	40,1	36,7	18,1	16,2	12,9
28	48,3	41,3	37,9	18,9	16,9	13,6
29	49,6	42,6	39,1	19,8	17,7	14,3
30	50,9	43,8	40,3	20,6	18,5	15,0

Рис. 3. Таблица χ^2 -розподілу Пірсона

$\chi^2_{\text{емп}} = 37,36$. Відкладаємо на осі (рис. 4).

Так як, $\chi^2_{\text{емп}} > \chi^2_{\text{кр}}$, то приймається гіпотеза H_1 , а це значить, що розподіли відрізняються між собою, тобто результати самостійної

роботи після другого уроку (з використанням медіаосвітніх технологій) дали більш високі бали. Отже, використання медіаосвітніх технологій підвищує пізнавальну активність, тим самим поліпшує рівень знань.

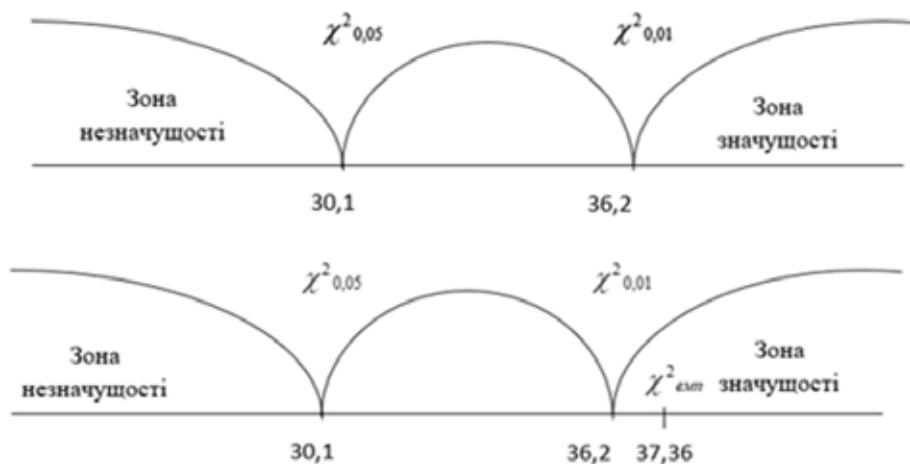


Рис. 4



Висновки. Учні розвивають вміння знаходити найкоротший шлях до остаточного виду перетворень. Це сприяє не лише математичному розвитку, але й формує навички логічного мислення та систематичного аналізу. Тому медіатехнології дають можливість більш зацікавити учнів та показати наочно матеріал. Однак головний акцент на формуванні умінь і навичок виконання перетворень припадає на курс алгебри в закладах загальної середньої освіти. Це обумовлено як різким збільшенням кількості і різноманітності тотожних перетворень, так і складнішою діяльністю з їх обґрунтування та встановленням умов застосовності. Тому медіатехнології дають можливість більш зацікавити учнів та показати наочно матеріал. У процесі вивчення перетворень виразів в курсі алгебри в закладах загальної середньої освіти учні розвивають необхідні навички для розв'язування рівнянь та нерівностей, а також для доведення тотожностей. Разом з тим виникає потреба щодо застосування та вдосконалення прийомів, методів навчання, які б сприяли покращенню результатів освітнього процесу та розвитку навчання учнів, тому медіатехнології дозволяють подати матеріал цікаво для учнів і, як показав експеримент, вони підвищують і успішність взагалі.

Основну базу знань щодо виконання тотожних перетворень виразів учнів отримують в курсі алгебри в закладах загальної середньої освіти, у процесі вивчення тотожних перетворень цілих, дробово-раціональних, ірраціональних, тригонометричних, показникових та логарифмічних виразів. Дотримання основних методичних рекомендацій щодо вивчення теми «Тотожні перетворення виразів» та щодо запобігання математичним помилкам дасть змогу зробити процес навчання більш ефективним. Експеримент показав, що при використанні на уроках медіаосвітніх технологій поліпшується рівень знань, активність, зацікавленість, мотивація на уроці учнів. Перспективи подальших досліджень з цієї тематики складаються зі створенням по інших темах навчальної інфографіки та апробуванням закладах загальної середньої освіти.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Благодир Л. А. Математичні помилки як об'єкт наукових досліджень. *Наукові записки Національного педагогічного університету імені М. П. Драгоманова. Серія: Педагогічні та історичні науки.* 2011. Вип. 93. С. 19–28.
2. Бурцева О. Г. Формування інформаційної компетентності майбутніх учителів математики засобами медіаосвітніх технологій : автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.04 «Теорія і методика проф. освіти» Мелітопольський держ. пед. ун-т ім. Богдана Хмельницького. Мелітополь, 2021. 22 с.
3. Василюгло І. П., Синюкова О. М. Раціональні математичні вирази та їх тотожні перетворення у курсах математики закладів загальної середньої освіти.

Матеріали Міжнародної науково-практичної інтернет-конференції «Тенденції та перспективи розвитку науки і освіти в умовах глобалізації» : збірник наукових праць, Переяслав, № 70. 2021. С. 244–247. <https://drive.google.com/file/d/1MgQbldCG3N4Oa1y1aqUKhKD5cuhT0rRR/view> (дата звернення 27.06.2024)

4. Медіаосвіта та медіаграмотність : підручник / ред.-упор. В. Ф. Іванов, О. В. Волошенюк ; за науковою редакцією В. В. Різуна. Київ : Центр вільної преси, 2012. 352 с.
5. Руденко В. М., Руденко Н. М. (2009) Математичні методи в психології : підручник / В. М. Руденко, Н. М. Руденко . К. : Akadem-vydav. 384 с.
6. Семко М., Ярова О., Скасків Л. Методика формування навиків тотожних перетворень в основній школі. *Науковий збірник «InterConf»*, (144), 2023. С. 204–211.
7. Слєпкань З. І. Методика навчання математики : підручник. 2-ге вид., доп. і переробл. К. : Вища шк., 2006. 582 с.

REFERENCES:

1. Blahodyr L. A. (2011) Matematychni pomylyky yak ob'iekt naukovykh doslidzhen. [Mathematical errors as an object of scientific research.] *Scientific notes of the National Pedagogical University named after M.P. Drahomanov. Series: Pedagogical and historical sciences.* Vyp. 93. S. 19–28 [in Ukrainian].
2. Burtseva O. H. (2021) Formuvannia informatsiinoi kompetentnosti maibutnykh uchyteliv matematyky zasobamy mediaosvitnykh tekhnolohii : avtoref. dys. ... kand. ped. nauk: [Formation of informational competence of future mathematics teachers by means of media educational technologies] 13.00.04 «Teorii i metodyka prof. osvity». Melitopolskyi derzh. ped. un-t im. Bohdana Khmelnytskoho. Melitopol. 22 s. [in Ukrainian].
3. Vasyliohlo I. P., Syniukova O. M. (2021) Ratsionalni matematychni vyrazy ta yikh totozhni peretvorennia u kursakh matematyky zakladiv zahalnoi serednoi osvity. [Rational mathematical expressions and their identical transformations in mathematics courses of general secondary education institutions]. *Materials of the International Scientific and Practical Internet Conference "Trends and Prospects of the Development of Science and Education in the Conditions of Globalization"* : collection of scientific works, Pereyaslav, № 70. S. 244–247 <https://drive.google.com/file/d/1MgQbldCG3N4Oa1y1aqUKhKD5cuhT0rRR/view> (accessed 27.06.2024) [in Ukrainian].
4. Mediaosvita ta mediahramotnist: pidruchnyk (2012) [Media education and media literacy] / Editor-in-chief V. F. Ivanov, O. V. Volosheniuk; According to the scientific editorship of V. V. Rizun. Kyiv : Free Press Center. 352 s. [in Ukrainian].
5. Rudenko V. M., Rudenko N. M. (2009) Matematychni metody v psykholohii: pidruchnyk / V. M. Rudenko, N. M. Rudenko . K. : Akadem-vydav. 384 s. [in Ukrainian].
6. Semko M., Yarova O., Skaskiv L. (2023) Metodyka formuvannia navykiv totozhnykh peretvoren v osnovnii shkoli. [Methodology of formation of skills of identical transformations in primary school]. Scientific collection «InterConf». (144). S. 204–211 . [in Ukrainian].
7. Slepkan Z. I. (2006) Metodyka navchannia matematyky : pidruchnyk. [Methods of teaching mathematics]. 2nd ed., add. and processing K. : Higher school. K. : Vyshcha shk. 582 s. [in Ukrainian].

*Стаття надійшла до редакції 25.07.2024.
The article was received 25 July 2024*



УДК [37.091.2:81/82]:004.032.6
DOI <https://doi.org/10.32999/ksu2413-1865/2024-107-12>

ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНИЙ ДОСВІД У ДІЯЛЬНОСТІ ВЧИТЕЛЯ-СЛОВЕСНИКА

Зайцева Вікторія В'ячеславівна,
кандидат філологічних наук, доцент,
доцент кафедри української мови
Дніпровський національний університет імені Олеся Гончара
victoriyazaitseva62@gmail.com
orcid.org/0000-0002-2967-7352

Самойленко Валерія Вікторівна,
доктор філософії, доцент кафедри української мови
Дніпровський національний університет імені Олеся Гончара
ValeriaSam20@gmail.com
orcid.org/0000-0002-7438-1294

Використання інформаційно-комунікаційних технологій в освіті становить відносно досліджене явище попри те, що воно не було центром уваги дослідників до початку XXI ст. Педагоги та дослідники вивчають проблеми використання інформаційно-комунікаційних технологій у контексті знаходження нових способів інтеграції таких технологій у навчальну діяльність. Однак, у супереч дослідженості інформаційно-комунікаційних технологій постають усе нові й нові питання, пов'язані з постійним розвитком галузі. **Мету** поданої розвідки становить висвітлення досвіду розробки й тестування додатків, як основного виду діяльності протягом навчальної практики «Інформаційно-комунікаційні технології в школі» у студентів-педагогів. Це уможливило виявлення типів інформаційно-комунікаційних завдань. **Методи.** Досягнення поставленої мети передбачає послуговування такими теоретичними методами дослідження, як аналіз, систематизація й узагальнення використаних у розвідці джерел, синтез та інтерпретація отриманої інформації. У розвідці інтерактивні завдання класифіковано на три типи: пояснювальні, тренувальні вправи та завдання для перевірки набутих компетенцій. Досвід проведення навчальної практики «Інформаційно-комунікаційні технології в школі» доводить беззаперечну необхідність подібної діяльності, що ознайомлюватиме студентів-педагогів із технічними аспектами викладання та планування уроків. Збір зворотнього зв'язку демонструє шире зацікавлення такими сферами роботи. Студенти діляться досвідом відкриття для себе різних нових підходів до розробки завдань, додатків, які покращують роботу з матеріалом тощо. Педагог, який пройшов таку практику впевненіше почуватиметься не лише під час роботи з інформаційно-комунікаційними технологіями на заняттях у закладі середньої освіти, але й упродовж формування власного спецкурсу, викладання в дистанційному та змішаному форматах.

Ключові слова: тренувальні вправи, пояснювальні завдання, контрольні вправи, компетентнісний підхід, «м'які» навички.

INFORMATION AND COMMUNICATION EXPERIENCE IN THE ACTIVITIES OF A LANGUAGE TEACHER

Zaitseva Victoriia Viacheslavivna,
Candidate of Philological Sciences, Associate Professor,
Associate Professor at the Department of the Ukrainian Language
Oles Honchar Dnipro national university
victoriyazaitseva62@gmail.com
orcid.org/0000-0002-2967-7352

Samoilenko Valeriia Viktorivna,
PhD in Philosophy,
Associate Professor at the Department of the Ukrainian Language
Oles Honchar Dnipro national university
ValeriaSam20@gmail.com
orcid.org/0000-0002-7438-1294



The use of information and communication technologies in education is a relatively researched phenomenon, even though it was not the center of attention of researchers until the beginning of the 21st century. Teachers and researchers study the problems of using information and communication technologies in the context of finding new ways to integrate such technologies into educational activities. However, despite the research of information and communication technologies, more and more new questions arise related to the constant development of the industry. The purpose of the submitted intelligence is to highlight the experience of developing and testing applications as the main activity during the educational practice “Information and Communication Technologies at School” among student teachers. This makes it possible to identify types of information and communication tasks. Methods. Achieving this goal involves using such theoretical methods of research as analysis, systematization and generalization of the sources used in the intelligence, synthesis and interpretation of the information obtained. In intelligence, interactive tasks are classified into three types: explanatory, training exercises and tasks to test acquired competencies. The experience of conducting educational practice “Information and Communication Technologies at School” proves the indisputable need for such activities, which will familiarize students-teachers with the technical aspects of teaching and lesson planning. Gathering feedback demonstrates a genuine interest in such areas of work. Students share their experience of discovering various new approaches to the development of tasks, applications that improve the work with the material, etc. A teacher who has passed this practice will feel more confident not only when working with information and communication technologies in classes at a secondary education institution, but also during the formation of his own special course, teaching in remote and mixed formats.

Key words: *training exercises, explanatory tasks, control exercises, competence approach, soft skills.*

Вступ. Учитель-словесник на сьогодні – це людина, яка поєднує в собі кілька постатей: це, першочергово, компетентний фахівець у галузі лінгвістики; талановитий педагог, який організовує навчальну діяльність; проникливий психолог, який розуміє нагальні потреби й зацікавлення власної аудиторії; фасилітатор, який супроводжує процес розвитку своїх учнів; і звісно спеціаліст у галузі інформаційних технологій, який може зорієнтуватися в роботі будь-якої програми, пов’язаної з навчальною діяльністю.

Остання сфера невпинно розвивається та постійно потребує від педагога саморозвитку, опанування різноаспектних практичних умінь і навичок та можливості сприймати нову інформацію, що й становить **актуальність** нашої роботи.

Мету поданої розвідки становить висвітлення досвіду розробки й тестування додатків, як основного виду діяльності протягом навчальної практики «Інформаційно-комунікаційні технології в школі» у студентів-педагогів. Це уможлиблює виявлення типів інформаційно-комунікаційних завдань.

Досягнення поставленої мети передбачає вирішення таких **завдань**: окреслити етапи проходження навчальної практики в студентів-педагогів, визначити основні напрями використання інформаційно-комунікаційних технологій упродовж проходження навчальної практики; розмежувати пояснювальні, тренувальні та контрольні інтерактивні завдання, що залучають інформаційно-комунікаційні технології; унаочнити подані типи вправ прикладами завдань, що розробили студенти-педагоги упродовж навчальної практики «Інформаційно-комунікаційні технології в школі».

Новизна поданої розвідки полягає у тому, що вперше подано результати навчальної

практики «Інформаційно-комунікаційні технології в школі». Наведено приклади завдань, які розробили студенти упродовж проходження практики. Окрім того, пропонуємо спробу класифікувати типи завдань із залученням інформаційно-комунікаційних технологій залежно від типів уроків української мови.

1. Теоретичне обґрунтування проблеми.

Загалом, аналізу використання досвіду інформаційно-комунікаційних технологій у педагогічній сфері діяльності присвячено чимало робіт. У працях О. Наливайко висвітлено теоретичні засади використання ресурсів електронних бібліотек для роботи з інформацією та для досягнення науково-освітніх завдань.

У працях Н. Морзе (Morze, Nataliia; Terletska, Tetiana, Varchenko-Trotsenko, Liliia, 2024) схарактеризовано види електронних освітніх ресурсів, особливості дистанційного і змішаного навчання тощо. У роботах О. Семенов (Kapranov Y., Semenov O., 2024) розкрито досвід викладання фахових освітніх компонентів для студентів-філологів на основі ідей електронної лінгводидактики, з використання засобів мультимедіа, електронних словників, засобів електронної комунікації.

У роботі М. Ячменчик визначено особливості розвитку блогодидактики, використання її в процесі навчання української мови; окреслено мотиваційний та освітній потенціал вебквестів у мовно-літературній освіті. У роботах І. Хижняк (I. Хижняк, 2023) та В. Шуляра акцентовано на важливості практикування цифрових наративів у методичній підготовці майбутніх учителів української мови і літератури та ін. Дослідники Л. Шу-єн та Ч. Чин-Лі (Shu-Yen L., Ching-Yi Ch, 2024) на прикладі навчання медичних сестер за допомогою інформаційно-комунікаційних технологій виявили основні бар’єри та виклики, що стають перед педагогом під час інтеграції інформаційно-комунікаційних технологій до навчального процесу.



2. Методологія та методи. Досягнення поставленої мети передбачає послуговування такими теоретичними методами дослідження, як аналіз, систематизація й узагальнення використаних у розвідці джерел, синтез та інтерпретація отриманої інформації. Метод систематизації використаний для впорядкування, класифікації та організації інформації щодо класифікації типів завдань та занять; синтез та інтерпретація отриманої інформації полягає в об'єднанні різноманітної інформації, даних або ідей студентів для створення цілісної концепції класифікації завдань.

3. Результати та дискусії. Навчальна практика «Інформаційно-комунікаційні технології в школі» полягає в тому, що студенти-педагоги розвивають власну інформаційно-цифрову компетентність через розроблення двадцяти авторських завдань з орфограм, наданих керівником практики. Така практика покликана розвинути в студентів навичку швидко орієнтуватися в інформаційному просторі, розумітися на різноманітних видах завдань та вдало підбирати їх, залежно від типу уроку, його теми та завдань.

Упродовж планування практичної роботи враховуються дві взаємопов'язані особливості: планування процесу дослідження та його організація, а також планування форми та наповнення завдань, їхнього представлення як фінальної презентації.

Важливим критерієм для відбору та створення інтерактивних завдань є тип уроку. Услід за Л. Шавловою виділяємо такі уроки за дидактичною метою, технологією і засобами навчання, як: урок узагальнення і систематизації знань; урок формування і вдоскона-

лення умінь і навичок; урок вивчення нового матеріалу; урок закріплення і застосування знань, умінь і навичок; урок контролю та корекції знань, умінь і навичок (Л. Шавлова, 2024). Виокремлюємо саме цю класифікацію уроків, оскільки, авторка закладає в її основу не лише дидактичну мету, але й обставини навчання, його зміст, технологію і засоби. Отже, спочатку вчитель визначає зміст уроку, а потім – форми, методи, прийоми і засоби навчання. Осібно виділяють уроки зв'язного мовлення.

Незалежно від типу уроку можемо виділити такі види завдань, виконуваних упродовж уроку української мови: пояснювальні, тренувальні та вправи для перевірки «твердих» та «м'яких навичок», набутих під час пояснення та тренування.

Пояснювальні завдання передбачають використання упродовж уроку вивчення нового матеріалу або уроку формування нових понять й унаочнені, зазвичай презентацією або інфографією (наприклад, рис. 1 і рис. 2).

Часто серед пояснювальних матеріалів можна натрапити також на невеликі завдання для перевірки сприйняття серед учнів. Такі завдання можуть мати вигляд qr-коду, відсканувавши який, учень переходить за посиланням на сайт із міні-тестом або міні-завданням на перевірку розуміння матеріалу (рис. 3).

Для роботи з такими завданнями упродовж проведення змішаного або дистанційного уроку важливо пам'ятати про мотивацію учня: необхідно обов'язково відповісти на питання «навіщо вивчати таку тему?», «яке її значення в подальшому житті людини?»; мож-

Прислівники, які утворені: прийменник + іменник	1) увечері: у + вечір 2) восени: в + осінь АЛЕ: на-гора
Прислівники, які утворені: прийменник + віддіслівний корінь	1) напоказ: на + показувати 2) утлава: у + плавати
Прислівники, які утворені: прийменник + коротка форма прикметника	1) замолоду: за + молодий 2) зліва: з + лівий
Прислівники, які утворені: прийменник + числівник	1) удвоє: у + дває 2) начетверо: на + четверо
Прислівники, які утворені: прийменник (окрім по) + займенник	1) нащо: на + що 2) передусім: перед + усім
Прислівники, які утворені: частки аби-, ані-, що-, чи- + будь-яка частина мови	1) аніскільки 2) щочою 3) якнайбільше

Рис. 1. Використання наочності на уроці



контенту фактичним матеріалом для створення таких вправ можуть послугувати сучасні тексти пісень, комікси, меми та кінотексти (наприклад, рис. 6).

Інший вид завдань – вправи для перевірки компетенцій, набутих під час пояснення та тренування – може бути залучений під час уроків контролю та корекції знань, умінь і навичок та контролю навчальних досягнень учнів.

Такі завдання мають чітке сегментування і за їхнє виконання передбачена чітка оцінка для кожного окремого учня. Найчастіше під час розробки таких завдань студенти найчастіше використовують додатки: Microsoft forms, Google forms, Classtime та На урок (рис. 7 і рис. 8.)

Очевидною перевагою таких додатків є чітке фіксування особи людини, яка проходить тест, можливість вказати мінімальну оцінку (Напр. 0.5 бала за одне завдання у Microsoft forms) за кожну правильну відповідь та можливість обмеження в часі.

Звісно, дидактична мета кожного окремого заняття передбачає ретельніший добір вправ та особливостей їхньої інтеграції до навчального процесу. Подані приклади вправ становлять лише спробу схематичного опису можливостей використання інформаційно-комунікаційних технологій упродовж планування уроків різних типів.

Важливу роль упродовж дистанційного та змішаного навчання відіграють також інтерактивні



Рис. 5. Приклад вправ для здобувачів

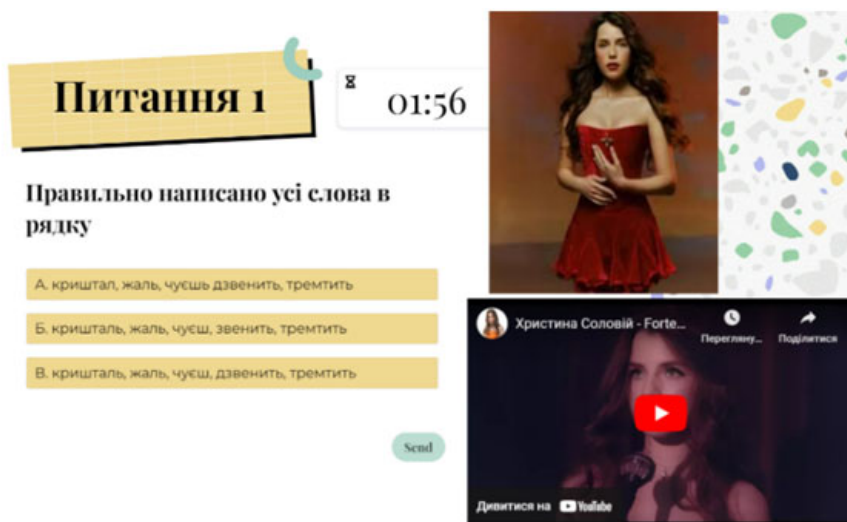


Рис. 6. Завдання для здобувачів

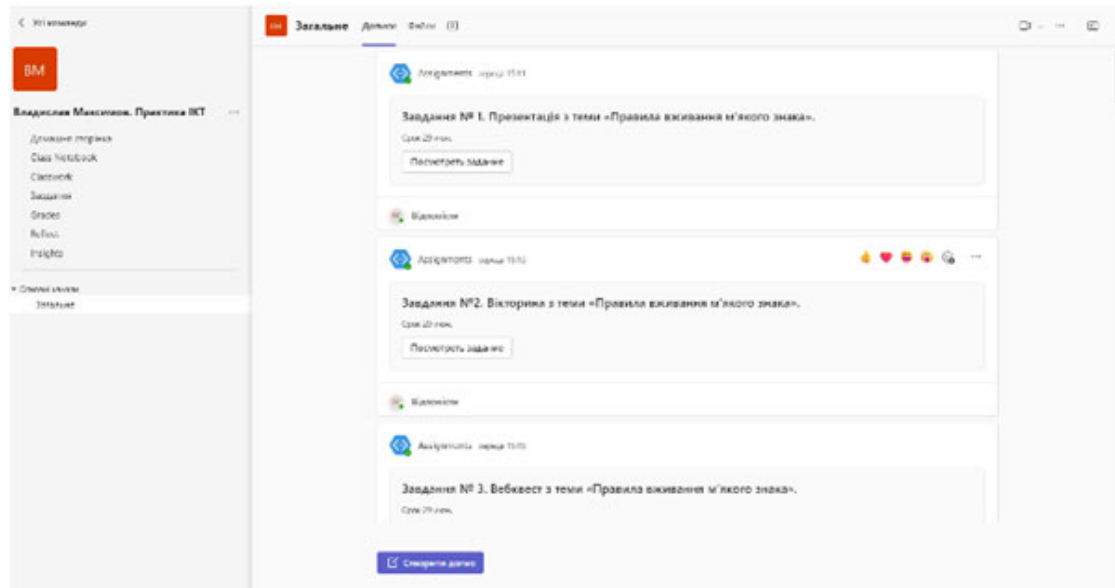


Рис. 9. Приклади інтерактивних завдань

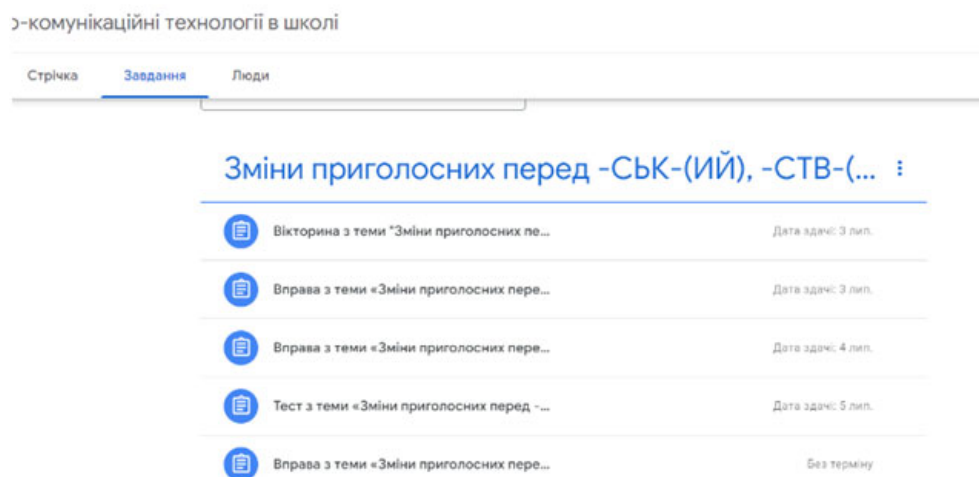


Рис. 10. Приклади інтерактивних завдань

Упродовж подальшої практики студенти черпають інформацію про передбачені знання, уміння та навички з поданого документу. Додатково студенти можуть використовувати навчальні програми з української мови для обраних класів. Такий підхід уможливіє глибше розуміння постаті учня, його навчальних та комунікативних потреб і компетенцій, які необхідно розвинути впродовж заняття.

Висновки. Досвід проведення навчальної практики «Інформаційно-комунікаційні технології в школі» доводить беззаперечну необхідність подібної діяльності, що ознайомлюватиме студентів-педагогів із технічними аспектами викладання та планування уроків. Збір зворотнього зв'язку демонструє щире зацікавлення

такими сферами роботи. Студенти діляться досвідом відкриття для себе різних нових підходів до розробки завдань, додатків, які покращують роботу з матеріалом тощо. Педагог, який пройшов таку практику впевненіше почуватиметься не лише під час роботи з інформаційно-комунікаційними технологіями на заняттях у закладі середньої освіти, але й упродовж формування власного спецкурсу, викладання в дистанційному та змішаному форматах.

Досліджено три види інтерактивних завдань, серед яких пояснювальні, тренувальні вправи та завдання перевірки набутих компетенцій. Важливо наголосити на універсальності таких типів завдань, за комплексного використання яких викладач ефективно розвиває всі необ-



хідні загальні та предметні компетенції учнів. Перспективою подальших досліджень уважаємо цілеспрямований комплексний аналіз використання інформаційно-комунікаційних засобів у контексті сучасних підходів до навчальної діяльності студентів.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Morze, Nataliia та Terletska, Tetiana, Varchenko-Trotsenko, Liliia Implementing innovative teaching methods for asynchronous learning using Moodle. *LMS CEUR Workshop Proceedings*. Kryvyi Rih (2024). P. 147–163.

2. Kapranov, Yan Vasylovych, and Olena Mykolaivna Semenog. Principles of digitalization in philological education at higher education institutions in poland and Ukraine. Publishing House: Baltija Publishing (2024). URL: <http://baltijapublishing.lv/omp/index.php/bp/catalog/download/484/13073/27337-1> (дата звернення: 27.06.2024).

3. Хижняк І. А. Проблематика наукових педагогічних досліджень у сучасних умовах функціонування освітньої системи України. (2024). *Виклики сучасної освіти зумовлені екстремальними умовами функціонування. Міжнародна науково-практична конференція*. Берегове, 30–31 березня 2023 р. С. 455–461.

4. Shu-Yen L., Ching-Yi Ch. (2024). Factors influencing nurses' satisfaction to online learning approach: a cross ICU analysis. *BMC Nursing*. Т. 23, Вип. 1. DOI: 10.1186/s12912-024-02194-3 (дата звернення: 27.06.2024).

5. Шавлова Л. В. (2024) Формування креативної особистості в процесі вивчення української мови та літератури. *Українські студії в європейському контексті: зб. наук. пр.* № 8. С. 329–344.

6. Panadero E., Alqassab M. Altmetric Articles An empirical review of anonymity effects in peer assessment, peer feedback, peer review, peer evaluation and peer grading. *Assessment & Evaluation in Higher Education*, 44(8), (2019). P. 1253–1278. DOI: <https://doi.org/10.1080/02602938.2019.1600186>

7. Про деякі питання державних стандартів повної загальної середньої освіти: постанова Кабінету Міністрів України від 30.09.2020 р. № 898. URL: <https://www.kmu.gov.ua/npas/pro-deyaki-pitannya-derzhavnih-standartiv-povnoyi-zagalnoyi-serednoyi-osviti-i300920-898>(дата звернення: 27.06.24)

8. Самойленко В., Шуліченко Т. Розвиток soft skills у студентів під час вивчення мовознавчих дисциплін. *Актуальні питання гуманітарних наук: міжвузівський збірник наукових праць молодих вчених Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка*. Дрогобич: Видавничий дім «Гельветика», 2022. Вип. 47. Том 4. С. 194–197 DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4863/47-4-32> (дата звернення: 27.06.24)

REFERENCES:

1. Morze, Nataliia та Terletska, Tetiana та Varchenko-Trotsenko, Liliia (2024). Implementing innovative teaching methods for asynchronous learning using Moodle. *LMS CEUR Workshop Proceedings*. Kryvyi Rih. P. 147–163 [in English].

2. Kapranov, Yan Vasylovych, and Olena Mykolaivna Semenog (2024). Principles of digitalization in philological education at higher education institutions in poland and Ukraine. Publishing House : Baltija Publishing. URL: <http://baltijapublishing.lv/omp/index.php/bp/catalog/download/484/13073/27337-1> (дата звернення: 27.06.2024) [in Ukrainian].

3. Khyzhniak I. A. (2023) Problems of scientific pedagogical research in the current conditions of the educational system functioning in Ukraine. *Challenges and effects of crisis situations on education. International academic conference*. Berehove, 30–31 March 2023. P. 455–461 [in Ukrainian].

4. Shu-Yen L., Ching-Yi Ch. (2024). Factors influencing nurses' satisfaction to online learning approach: a cross ICU analysis. *BMC Nursing*. Т. 23, Вип. 1. DOI: 10.1186/s12912-024-02194-3 (accessed: 27.06.2024) [in English].

5. Shavlova L. V. (2024) The formation of a creative personality in the process of studying the Ukrainian language and literature. *Ukrainian studies in the European context: a collection of scientific papers*. № 8. P. 329–344 [in Ukrainian].

6. Panadero E., Alqassab M. (2019) Altmetric Articles An empirical review of anonymity effects in peer assessment, peer feedback, peer review, peer evaluation and peer grading. *Assessment & Evaluation in Higher Education*, 44(8), 1253–1278. DOI: <https://doi.org/10.1080/02602938.2019.1600186> (accessed: 27.06.24) [in English].

7. Про деякі питання державних стандартів повної загальної середньої освіти: постанова Кабінету Міністрів України [On some issues of state standards of complete general secondary education: Resolution of the Cabinet of Ministers of Ukraine] 30.09.2020, № 898. URL: <https://www.kmu.gov.ua/npas/pro-deyaki-pitannya-derzhavnih-standartiv-povnoyi-zagalnoyi-serednoyi-osviti-i300920-898> (accessed: 27.06.24) [in Ukrainian].

8. Samoilenko V., Shulichenko T. Rozvytok soft skills u studentiv pid chas vvyvchennia movoznavchykh dystsyplin [Soft skills development among students while studying linguistic disciplines]. *Aktualni pytannia humanitarnykh nauk: mizhvuzivskyi zbirnyk naukovykh prats molodykh vchenykh drohobytskoho derzhavnoho pedahohichnoho universytetu imeni Ivana Franka* [Current Issues of the Humanities: interuniversity collection of scientific works of young scientists Ivan Franko Drohobych State Pedagogical University]. Drohobych: Helvetica publishing, 2022. № 47. Vol. 4. P. 194–197 DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4863/47-4-32> (accessed: 27.06.24)

Стаття надійшла до редакції 26.07.2024.

The article was received 26 July 2024



УДК 373.3.091.39:004.032.6.77-025.13
DOI <https://doi.org/10.32999/ksu2413-1865/2024-107-13>

ОСОБЛИВОСТІ ДИЗАЙНУ ЦИФРОВОГО ОСВІТНЬОГО КОНТЕНТУ ДЛЯ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ

Процай Людмила Петрівна,
кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри початкової освіти,
Полтавський національний педагогічний університет імені В.Г.Короленка
Protsailp@gmail.com
orcid.org/0000-0001-5262-4630

Гібалова Наталія Володимирівна,
кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри початкової освіти,
Полтавський національний педагогічний університет імені В.Г.Короленка
gibalowa@gmail.com
orcid.org/0000-0001-7373-9859

Макаренко Яна Миколаївна,
кандидат біологічних наук, старший викладач, кафедри початкової освіти,
Полтавський національний педагогічний університет імені В.Г.Короленка
makarenko.micolog@gmail.com
orcid.org/0000-0002-6656-0823

Метою статті є визначення особливостей дизайну цифрового контенту для здобувачів початкової освіти у контексті аналізу колористики, типографіки та композиції цифрових навчальних матеріалів. **Методами дослідження** слугували: метод аналізу науково-педагогічної літератури, припущення, методи порівняння, систематизації та класифікації даних, метод узагальнення. Допоміжними методами дослідження стали метод інформаційного пошуку, а також бібліографічний метод. **Результати** дослідження засвідчили, що проблема дизайну цифрового освітнього контенту для молодших школярів є надзвичайно актуальною на сучасному етапі реформування початкової освіти, адже глобальна цифровізація навчальних матеріалів потребує інноваційних підходів до їх якісного оформлення. У статті акцентується увага на трьох основних компонентах дизайну цифрового освітнього контенту: композиції, колористиці та типографіці, вдале поєднання яких підвищує результати візуального сприймання інформації молодшими школярами. З'ясовано, що типологія цифрового освітнього контенту початкової школи включає в себе не тільки традиційні мультимедійні презентації, а й шкільні веб-сайти, розважальний освітній контент, відеоролики, відеоінструкції, мультимедійні посібники, буклети, художні освітні проєкції тощо, створення яких вимагає від педагога інноваційних дизайнерських рішень. Визначено, що у навчанні дітей молодшого шкільного віку необхідно чергувати різні типи цифрового контенту, відповідно до психологічних особливостей цього вікового періоду. Відтак способи дизайнерського оформлення цифрових навчальних матеріалів теж мають ґрунтуватися на засадах індивідуалізації й особистої орієнтації у навчанні. Результати дослідження привели до таких **висновків**: якісно оформлений цифровий освітній контент дозволяє інтенсифікувати процес навчання молодших школярів, активізувати їх креативність, підвищити рівень пізнавального інтересу. Проєктування цифрового навчального контенту на основі сучасних рішень освітнього дизайну дозволяє створити унікальну траєкторію навчання для кожного учня.

Ключові слова: цифровий контент, початкова освіта, візуалізація навчальної інформації, освітній дизайн, компонування графічних засобів, проєктування цифрового освітнього контенту.



FEATURES OF DESIGN OF DIGITAL EDUCATIONAL CONTENT ARE FOR JUNIOR SCHOOLCHILDREN

Protsai Liudmyla Petrivna,
Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor,
Associate Professor of Department of Primary Education
Poltava V.G. Korolenko National Pedagogical University

Protsailp@gmail.com
orcid.org/0000-0001-5262-4630

Gibalova Nataliia Volodymyrivna,
Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor,
Associate Professor of Department of Primary Education
Poltava V.G. Korolenko National Pedagogical University

gibalowa@gmail.com
orcid.org/0000-0001-7373-9859

Makarenko Yana Mykolaivna,
Candidate of Biological Sciences,
Senior Lecturer of Department of Primary Education
Poltava V.G. Korolenko National Pedagogical University

makarenko.micolog@gmail.com
orcid.org/0000-0002-6656-0823

The **purpose** of the article is to determine the features of the design of digital content for students of primary education in the context of the analysis of colors, typography and composition of digital educational materials. Research **methods** were: method of analysis of scientific and pedagogical literature, assumptions, methods of comparison, systematization and classification of data, method of generalization. Auxiliary research methods were the method of information search, as well as the bibliographic method. **The results** of the study proved that the problem of designing digital educational content for younger schoolchildren is extremely relevant at the current stage of reforming primary education, because the global digitization of educational materials requires innovative approaches to their quality design. The article focuses on the three main components of the design of digital educational content: composition, coloring and typography, the successful combination of which increases the results of visual perception of information by younger schoolchildren. It was found that the typology of digital educational content of primary school includes not only traditional multimedia presentations, but also school websites, entertaining educational content, videos, video instructions, multimedia guides, booklets, artistic educational projections, etc., the creation of which requires a teacher innovative design solutions. It was determined that different types of digital content should be alternated in the education of children of primary school age, in accordance with the psychological characteristics of this age period. Therefore, the methods of designing digital initial materials should also be based on the principles of individualization and personal orientation in learning. The results of the research led to the following **conclusions**: qualitatively designed digital educational content allows you to intensify the learning process of younger schoolchildren, activate their creativity, and increase the level of cognitive interest. Designing digital educational content based on modern educational design solutions allows creating a unique learning trajectory for each student.

Key words: *digital content, primary education, visualization of educational information, educational design, arrangement of graphic facilities, planning of digital educational content.*

Вступ. Реформування сучасної системи початкової освіти ґрунтується на автоматизації та інтенсифікації освітніх процесів, які реалізуються через цифровізацію освітнього середовища – впровадження в освіту інформаційно-комунікаційних технологій. Цифровізація робить навчання мобільним, диференційованим, доступним, персоналізованим, що суттєво підвищує рівень пізнавального інтересу учнів та якості освіти. Інтеграція цифровізації та початкової освіти зумовлює появу іннова-

ційного цифрового середовища початкової школи, в якому значне місце відводиться створенню сучасного змісту електронних навчальних матеріалів. Глобальний інформаційний простір відкрив перед освітою нові можливості для проектування та реалізації якісного цифрового освітнього контенту. Наразі спостерігається розширення видів цифрових інструментів для створення електронного навчального контенту, освітніх презентацій, навчального онлайн-контенту. Завдання вчителя початкової



школи полягає в оформленні цифрового освітнього контенту, відповідно до вікових, індивідуальних та психологічних особливостей учнів, їх пізнавальних інтересів та особистих вподобань. Саме тому важливим у процесі проектування цифрового навчального контенту для молодших школярів є проблема його дизайну, що повинен будуватися на принципах доступності, зрозумілості, функціональності та естетичності.

Аналіз наукових розвідок. Теоретичні основи поняття цифрового освітнього контенту стали предметом наукових пошуків багатьох дослідників. Так, у дослідженнях Ю. Півненко, К. Стадниченко (Півненко, Стадниченко, 2023: 218) знаходимо властивості цифрового освітнього контенту, зокрема: якість, змістовність, системність, орієнтованість та різні типи сприйняття інформації, адаптивність, персоналізацію, привабливість, варіативність та збалансованість. Поняття цифрового освітнього контенту розглядається у науково-педагогічних дослідженнях як навчальні матеріали, представлені і поширені в цифровому вигляді (презентація, відео, аудіо, інтерактивні завдання, тести тощо) з різними видами подачі інформації (Гуржій, Глазунов, Волошина, 2020: 25).

До типів цифрового освітнього контенту відносять також: мультимедійні презентації, інструкції, звіти, довідники, графіки, діаграми, інфографіки, відео, анімації, ігри, мультимедійні посібники та підручники, опитувальники, тести, VR/AR ресурси (Гуржій, Глазунов, Волошина, 2020).

Якщо теоретичні основи та типологія цифрових навчальних матеріалів знайшли своє відображення у працях багатьох науковців, то тема дизайну цифрового освітнього контенту є недостатньо дослідженою у науково-педагогічній думці. Поодинокі аспекти зазначеної проблеми знаходимо у науковому доробку Н. Житеньової, яка описує естетичні вимоги до дизайну цифрового навчального контенту для дітей молодшого шкільного віку, а саме: колористику, стиль, зваженість, типографіку, композицію. (Житеньова, 2019: 27) Принципи та вимоги дизайну навчальних презентацій розкрито у роботах О. Лихолат (Лихолат, 2021), що звертає увагу на правильність використання комплексу графічних засобів, зокрема: стилів, шрифтів, кольорових поєднань, візуальних об'єктів.

Іноземні вчені також проявляють інтерес до дослідження проблеми дизайну цифрового освітнього контенту, зокрема, у зарубіжних наукових виданнях можемо знайти характеристики особливостей використання інструментів дизайну для фрагментації цифрових навчальних матеріалів з метою полегшення етапів її засвоєння. (Munro, Bennett, Macleod)

Науковий інтерес для нас становлять питання особливостей дизайну цифрового

освітнього контенту безпосередньо для молодших школярів, проте наразі існує дефіцит інформації щодо обраної проблематики, що й зумовило визначення цілей дослідження.

Мета дослідження полягає у теоретичному аналізі компонентів освітнього дизайну та визначенні його особливостей у процесі створення цифрового навчального контенту для дітей молодшого шкільного віку в умовах сучасності. Реалізація мети здійснювалася через вирішення таких **дослідницьких завдань**: визначити дефініцію поняття «цифровий освітній контент» шляхом аналізу різних наукових позицій; охарактеризувати типологію цифрового освітнього контенту, який доцільно використовувати у початковій школі; проаналізувати теоретичні основи ключових компонентів освітнього дизайну: колористики, типографіки та композиції; розкрити особливості дизайну цифрового освітнього контенту для молодших школярів; презентувати впровадження теоретичних положень створення цифрового контенту в практику підготовки майбутніх вчителів початкових класів; визначити вплив компонентів дизайну цифрового освітнього контенту на процес засвоєння навчальної інформації учнями початкової школи; окреслити шляхи подальших наукових розвідок.

Результати. Створення, використання і поширення цифрового освітнього контенту є наразі одним із провідних напрямів розвитку вітчизняної та світової освітньої систем, тому актуальним постає питання розкриття його сутності як однієї із категорій інноваційних засобів навчання. На думку М. Ілляхової, цифровий освітній контент являє собою зміст освітньої платформи, сайту, блогу педагога та може бути представлений текстами, відеороликами, статтями, прес-релізами, новинами, інфографікою та іншими формами (Ілляхова, 2018: 218). Іноземні дослідники визначають поняття «цифровий освітній контент» як процес, що гарантує учням ефективно та пізнавальне освітнє середовище, яке не залежить від форми навчання (очної чи онлайн) та засноване на використанні сучасних цифрових технологій (Munro, Bennett, Macleod).

Типологія цифрового освітнього контенту включає в себе різновиди навчальних матеріалів залежно від способів їх цифровізації. На основі досліджень Т. Волошиної, А. Гуржія, О. Глазунової (Гуржій, Глазунов, Волошина, 2020) та М. Ілляхової (Ілляхова, 2018) було представлено класифікацію найбільш поширених типів цифрового освітнього контенту, що використовується у роботі з молодшими школярами: *рекламний* освітній контент (креативні візуальні образи; буклети; цифрові шкільні газети, дошки оголошень), *розважальний* (жарти, цікаві факти, гумористичні відео;



інфографіка, цитати; конкурси і розіграші, ігри; відеоестафети, флешмоби) та *інформаційний* (мультимедійні посібники; тренінги, майстер-класи; мультимедійні презентації; графіка, діаграми, інфографіка; опитувальники, тести).

На наш погляд, *цифровий освітній контент* – це навчальна інформація, створена з використанням сучасних цифрових технологій та представлена в цифровому вигляді. Однією із важливих характеристик цифрового освітнього контенту є системність, що полягає у структуруванні навчальної інформації в окремі блоки, пов'язані спільною темою. Це дозволяє зосередити увагу молодших школярів на головних поняттях та сприяє оптимізації навчального процесу. Переконані, що не менше значення серед характеристик цього поняття має гнучкість використання цифрового навчального контенту, що проявляється в адаптивності освітнім вимогам і пізнавальним запитам учнів. Молодші школярі можуть самостійно обирати час та місце для вивчення запропонованої інформації, визначати обсяг матеріалів для перегляду тощо. Привабливість та естетичне оформлення цифрового освітнього контенту, що відносяться до характеристик освітнього дизайну, – це ті особливості контенту, які підсилюють мотиваційну складову навчання.

Дизайн цифрового освітнього середовища є процесом, що спрямований на задоволення потреб учня і забезпечення технологічно доступних цифрових інструментів для його створення, виконанні технічних, педагогічних та естетичних вимог оформлення навчальної інформації (Munro, Bennett, Macleod).

Тенденції цифрової трансформації початкової ланки освіти вимагають від педагога пошуку нових ідей освітнього дизайну для створення цифрового навчального контенту для молодших школярів. Провідну роль у дизайні цифрових навчальних матеріалів початкової освіти відіграють його ключові компоненти – композиція, колористика та типографіка, які відносяться до естетичних вимог до створення цифрового дидактичного контенту. Комплексність та дотримання технології проектування освітніх матеріалів на основі зазначених компонентів сприяє забезпеченню належної якості й педагогічної ефективності кінцевого цифрового продукту.

Композиція передбачає синтез усіх елементів візуалізації в цілісну систему із врахуванням закономірностей сприйняття та аналізу візуальної інформації для її правильного розуміння, застосування спеціальних композиційних прийомів з метою оптимізації процесу сприймання, усвідомлення та запам'ятовування навчальної інформації (Житеньова, 2019: 29). Упорядкованість цифрових елементів освітнього контенту є важливим принципом

композиційних рішень дизайну навчальних матеріалів для дітей молодшого шкільного віку, адже дітям цього вікового періоду притаманні розсіяність та низький рівень концентрації уваги, тому елементи освітнього контенту мають розташовуватися таким чином, щоб можна було виділити головні та другорядні поняття. Іноземні науковці рекомендують розбивати інформацію на блоки для кращої активізації оперативної пам'яті, яка переважає у дітей молодшого шкільного віку. (Munro, Bennett, Macleod) Не слід забувати і про насиченість композиції цифрового освітнього контенту: надмірна кількість блоків інформації може заважати її сприйняттю, а недостатня – провокуватиме зниження пізнавального інтересу та недостатнє розуміння інформації (Лихолат, 2021: 43).

Розглянемо особливості композиційних рішень під час створення цифрового освітнього контенту для молодших школярів на прикладі проектування навчальних презентацій як одного із типів контенту. О. Лихолат переконує, що дизайн цифрового навчального контенту має відображати закон відповідності композиційного рішення – форма образного засобу відповідає функціональному призначенню та змісту інформації. Композиція включає в себе пропорції (відстань між елементами контенту), вирівнювання, контраст, повторення елементів. Характерною ознакою композиції цифрового освітнього контенту для учнів початкової школи є домінування наочності, у той час, коли текстові дані розташовуються на задньому плані. Проте є випадки, коли текст має вирішальне значення у композиції навчального матеріалу, тоді слід переглянути пропорції розташування цифрових елементів або відмовитися від картинок. Відмінним дизайнерським рішенням буде також використання контрасту – насиченість, яскравість тексту, вирівнювання тексту залежно від його змісту, висвітлення або виділення картинки, застосування повторів окремих елементів тощо. Таким чином можна досягти акцентування уваги на потрібній інформації за рахунок підсилення чи послаблення інформаційного наповнення контенту за допомогою компонентів дизайну.

Колористика цифрового освітнього контенту становить собою колірні варіанти оформлення навчальних матеріалів, що дозволяють забезпечують естетизацію цифрового освітнього продукту, гармонійне та комфортне сприйняття інформації. На наш погляд, кольорова гама цифрового освітнього контенту повинна відповідати психофізіологічним особливостям дітей молодшого шкільного віку, а саме: не бути занадто агресивною та перенасиченою різними кольорами, містити комфортні для зорового сприймання поєднання кольорів. Загальновідомо, що кольорами, які



стимулюють роботу мозку та нервової системи, привертають увагу, є червоний, помаранчевий, жовтий. Зелений, синій, фіолетовий – мають заспокійливу дію та пригнічують увагу. Нейтральними є пастельні відтінки рожевого, коричневого, зеленого. Тому під час кольорового оформлення контенту для молодших школярів слід відштовхуватися від навчальних мети та завдань.

Доповненням композиції та колористики компонентів дизайну цифрового освітнього середовища є *типографіка* – графічне оформлення друкованого тексту за допомогою набору та верстки. Вона охоплює шрифтове оформлення текстової інформації, визначення відповідної шрифтової гарнітури для різних ієрархій тексту таких, як заголовки, підзаголовки, основний текст, примітки, підписи до рисунків, установлення оптимального розміру полів, довжини рядка та розміру кегля, визначення способів акцентування елементів текстового повідомлення. (Бережна, 2021: 6) Типографіка визначає також особливості структурування текстових елементів цифрового освітнього контенту. Так, приміром, у роботі з молодшими школярами в текстовій інформації доцільно виділяти абзаци та здійснювати виділення ключових термінів та понять, щоб сконцентрувати увагу учнів на головних положеннях певної теми. О. Лихолат (Лихолат, 2021: 45) рекомендує використовувати прості шрифти під час проектування цифрового навчального контенту для дітей молодшого шкільного віку. Заголовки слід виділяти, а підтеми – записувати меншим за розміром шрифтом, бо розмір шрифту сприяє послідовності сприйняття інформації.

Текст має відрізнятися за кольором від кольору фону, проте він має бути комфортним для сприйняття. Наприклад, важко буде сприйматися текст червоного кольору на зеленому фоні. Для ефективного зорового сприйняття рекомендується поєднувати не більше трьох кольорів. На важливості комбінації кольору тексту та фону наголошує і дослідниця О. Бережна: «Поєднання кольорів шрифту та фону має бути контрастним, але потрібно регулювати ступінь яскравості, тому що яскраві літери на яскравому фоні втомлюють читача і заважають сприйманню». (Бережна, 2021: 78) Характерною особливістю типографіки є дотримання вимог до розмірів тексту – тобто його масштабування. Розміри тексту мають відповідати віковим та фізіологічним показникам розвитку учнів та бути комфортними для зорового сприйняття, щоб не перенавантажувати зорові органи чуття дитини.

Створення цифрового освітнього контенту для молодших школярів на засадах дизайну вимагає чіткого дотримання послідовних етапів: 1) визначення цілей та завдань – формулювання мети створення цифрового освіт-

нього контенту та завдань, на виконання яких він буде спрямований; 2) визначення доцільних та ефективних ідей основних складових дизайну навчального контенту – композиції, колористики та типографіки; 3) безпосереднє проектування, представлення та використання цифрового освітнього контенту

Наведені факти дозволяють говорити про роль дизайну цифрових навчальних матеріалів у виконанні завдань початкової освіти. Дизайн цифрового освітнього контенту дозволяє робити його різномірним, завдяки чому забезпечується варіативність застосування контенту, що в свою чергу надає можливість персоналізації та забезпечує інклюзивність початкового навчання. (Півненко, Стадницько, 2023: 218) Реалізація композиційних, колористичних та типографічних особливостей цифрового освітнього контенту для молодших школярів забезпечує його раціональне та ефективно функціонування, незважаючи на форму освітнього процесу: очну, дистанційну або змішану. Привабливість цифрового контенту, створена завдяки інструментам цифрового освітнього дизайну, дає можливість для застосування гейміфікації та естетизації навчання, цифрової творчості.

Проектування цифрового освітнього контенту для молодших школярів передбачає оволодіння педагогом сучасними цифровими інструментами створення навчальних матеріалів, тому надзвичайно важливим постає питання підготовки майбутніх вчителів початкових класів до зазначеної діяльності. Із цією метою викладачі кафедри початкової освіти Полтавського національного педагогічного університету імені В.Г. Короленка розробили та впроваджують у практику підготовки майбутніх вчителів початкових класів сертифікатну освітню програму «Електронне навчання в початковій освіті» (Федій, Процай, Гібалова, Починок, 2021), що забезпечує формування інформаційно-комунікаційної компетентності майбутніх педагогів, зокрема до створення цифрового дидактичного контенту. Вказана компетентність передбачає формування умінь організувати електронне навчання у закладах загальної середньої освіти, створювати цифровий дидактичний контент, проектувати інформаційне освітнє е-середовище.

Розроблена освітня програма включає в себе вивчення майбутніми педагогами таких навчальних дисциплін: «Технології створення цифрового дидактичного контенту» (підготовка студентів до проектування і створення цифрового дидактичного контенту для організації освітнього е-простору молодшого школяра), «Інфографіка в початковій освіті» (підготовка студентів до створення дидактичної інфографіки засобами графічних редакторів), «Технології створення навчального відео» (під-



готовка студентів до створення різноманітного (лекція, тьюторіал, сторітелінг) дидактичного відеоконтенту до відеоуроків у початковій школі засобами відеоредакторів), «Цифровий дидактичний контент мовно-літературної освітньої галузі» (формування у студентів теоретичних знань та практичних умінь ефективного використання цифрових технологій для організації навчання мовно-літературної освіт-

ньої галузі), «Цифровий дидактичний контент математичної і природничої освітніх галузей» (формування у студентів теоретичних знань та практичних умінь ефективного використання цифрових технологій для організації навчання математичної і природничої освітніх галузей), «Цифровий дидактичний контент мистецької та технологічної освітніх галузей» (формування у студентів теоретичних знань та практичних



Рис. 1. Дизайн навчальної дисципліни «Інфографіка та навчальне відео в початковій освіті»

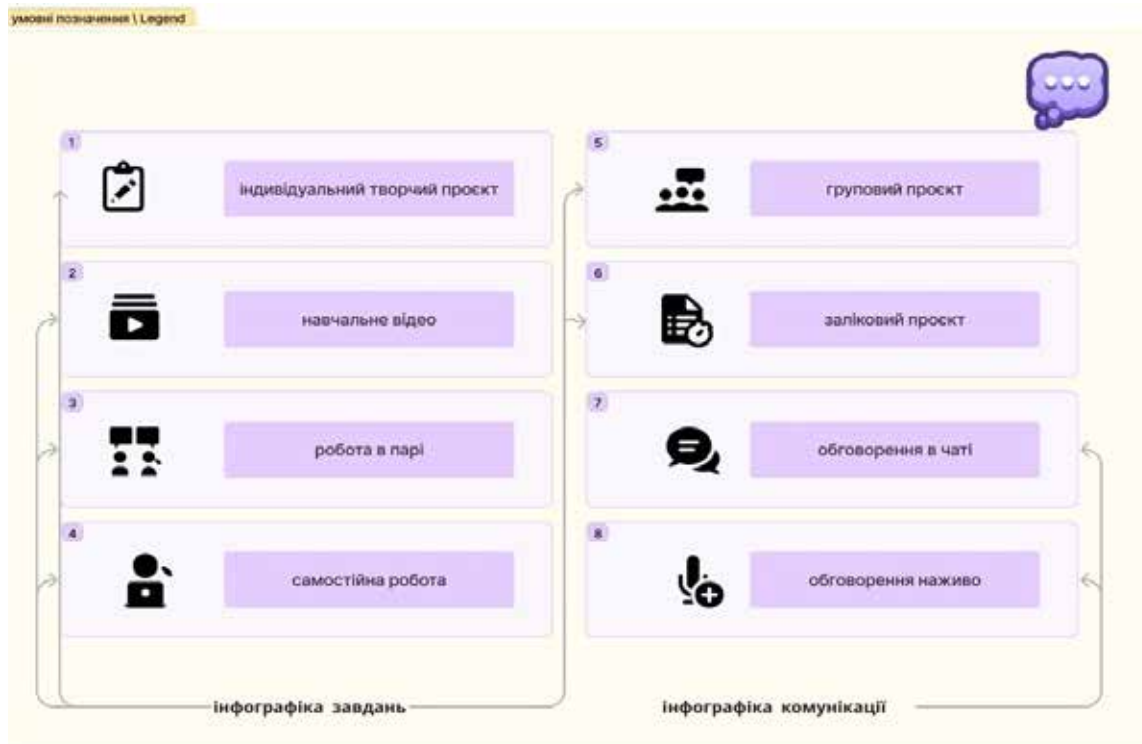


Рис. 2. Інфографічні умовні позначення для роботи на курсі



content



Ключові питання

3. Різновиди цифрової освітньої інфографіки.

Освітня інфографіка

проста	складна
графіки graphs	іконки icons
таблиці tables	ілюстрації illustrations
діаграми diagrams	комікси comics
схеми schemes	карикатури caricatures
карти maps	змішані mixed



Де зустрічається інфографіка в освітньому середовищі початкової школи?

підручники

- умовні позначення
- ілюстрації
- схеми
- комікси
- таблиці

зошити з друкованою основою

- умовні позначення
- ілюстрації
- схеми
- комікси
- таблиці

дошка чи стіни

- графіки
- ілюстрації
- схеми
- таблиці

роздатковий матеріал

- картки із завданнями
- ламіновані покажчики
- інструкції

настільні ігри



плакати



Рис. 3. Інфографічні лекції

Рис. 4. Інфографічні індивідуальні та групові проєкти

умінь ефективного використання цифрових технологій для організації навчання мистецької освітньої галузей).

Кінцевим результатом підготовки майбутніх вчителів початкової школи до створення цифрового освітнього контенту мають стати такі програмні компетентності:

– здатність до організації навчального процесу в початковій освіті засобами інформаційно-цифрових технологій з урахуванням вікових та індивідуальних особливостей молодших школярів;

– здатність створювати цифровий дидактичний контент, проектувати та організовувати інформаційне освітнє е-середовище ЗЗСО; упроваджувати моделі змішаного навчання та здійснювати педагогічний супровід; дбати про інформаційну безпеку;

– уміння проектувати та створювати цифровий дидактичний контент, використовуючи відкриті освітні інтернет платформи та хмарні застосунки;

– уміння використовувати цифровий дидактичний контент для навчання освітніх галузей Державного стандарту початкової освіти, розвитку Soft Skills молодших школярів: креативного та критичного мислення, цифрового громадянства та цифрової творчості та ін.

– здатність оцінювати ефективність використання цифрового дидактичного контенту в освітньому просторі початкової ланки освіти та вносити необхідні корективи.

Для реалізації завдань освітньої програми цифровий дидактичний контент для студентів, що вивчають навчальну дисципліну «Інфо-



Рис. 5. Приклади інфографічних аркушів завдань, створених студентами у процесі вивчення навчальної дисципліни «Інфографіка та навчальне відео в початковій освіті»

графіка та навчальне відео в початковій освіті» було розроблено в авторському дизайні Л. Процай (рис. 1).

Авторська розробка включає в себе: інфографічні умовні позначення для роботи на курсі (рис. 2), інфографічні лекції (рис. 3), інфографічні індивідуальні та групові проекти (рис. 4).

У ході вивчення навчальної дисципліни «Інфографіка та навчальне відео в початковій освіті» студенти вправляються у виконанні різних видів практичних завдань, що передбачають створення цифрового освітнього контенту, який потім можна використовувати у роботі з молодшими школярами. Прикладами таких завдань є:

1) створення навчального відеоскрайбінгу – коротких яскравих відеопояснень на певну тематику зі схематичними малюнками (скрайбінг-фасилітація, аплікаційний скрайбінг, мальований скрайбінг, онлайн-скрайбінг);

2) створення навчальних відео-інструкцій та відеолекцій (Screencast, Step-by-Step Tutorials);

3) створення інфографічних аркушів завдань з різних освітніх галузей, наприклад, природничої, мистецької, математичної (рис. 5).

Висновки. Представлені результати дослідження показали важливість компонентів дизайну цифрового освітнього середовища для дітей молодшого шкільного віку та дозволили зробити такі висновки:

– дизайн цифрового освітнього середовища для молодших школярів є цілісним структурованим процесом гармонійного поєднання

та реалізації правил композиції, колористики та типографіки навчальних матеріалів;

– дизайнерські вимоги до оформлення цифрового навчального контенту мають забезпечуватися з урахуванням вікових та психофізіологічних, індивідуальних особливостей дітей, а також їх особистих пізнавальних інтересів;

– проектування цифрових навчальних матеріалів на основі ідей дизайну передбачає визначення пріоритетів для користувача – учня;

– застосування сучасних технологій дизайну цифрового дидактичного контенту для молодших школярів дозволяє реалізувати комплекс дидактичних цілей, серед яких провідне місце займають оптимізація та інтенсифікація навчання, а також розвиток мотивації та пізнавальної активності учнів;

– у створенні цифрового контенту для молодших школярів провідна роль належить вчителю початкових класів, тому він має досконало володіти навичками використання сучасних інструментів освітнього дизайну.

Робота вчителя щодо модифікації й комбінування наявного цифрового освітнього контенту та створення нових матеріалів вимагає від педагога сформованості знань про особливості дизайну та розвинених навичок володіння сучасними інструментами дизайну. Відтак перспективи наукових досліджень вбачаємо у подальшому вивченні особливостей формування цифрової компетентності вчителя початкової школи та його підготовці до створення цифрового освітнього контенту на основі реалізації принципів дизайну.

**ЛІТЕРАТУРА:**

1. Житеньова Н. В. Візуальні дидактичні засоби: Створення та використання в освітній практиці: навчально-методичний посібник. Х. : Харківський національний педагогічний університет імені Г. С. Сковороди, 2019. 89 с.

2. Півненко Ю. В., Стадниченко К. В. Особливості застосування електронного освітнього контенту в умовах сучасної освіти. *Інноваційна педагогіка*. 2023. Випуск 61. Том 2. С. 215–221. DOI <https://doi.org/10.32782/2663-6085/2023/61.2.43>.

3. Гуржій А. М., Глазунова О. М., Волошина Т.В. Цифровий навчальний контент для системи відкритої освіти. *Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання в підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми*. 2020. Вип. 55. С. 22–30. DOI: 10.31652/2412-1142-2020-55-22-30.

4. Лихолат О. Дизайн навчальних презентацій в навчально-виховному процесі закладів освіти. *Професіоналізм педагога: теоретичні й методичні аспекти*. 2021. № 16. С. 36–48. <https://doi.org/10.31865/2414-9292.16.2021.246269>.

5. Munro R., Bennett M. J., Macleod S. Design for digital education. Learning Tyching Academie. Heriot-Watt University : website. URL: https://lta.hw.ac.uk/wp-content/uploads/GuideNo18_Design-for-digital-education.pdf. (date of application: 31.05.2024).

6. Бережна О. Б. Типографіка : навчальний посібник. Харків : ХНЕУ ім. С. Кузнеця, 2021. 125 с.

7. Федій О., Прощай Л., Гібалова Н., Починок С. Навчально-наукова лабораторія інноваційних освітніх рішень у початковій освіті: педагогічні тренди та креативи. *Витоки педагогічної майстерності*. 2021. Вип. 28. С. 188–196.

REFERENCES:

1. Zhytienova N. V. (2019). *Vizualni dydaktychni zasoby: Stvorennia ta vykorystannia v osvittii praktytsi : navchalno-metodychnyi posibnyk* [Visual didactics facilities: Creation and use in educational practice: basic methodological guide]. Kh: H. S. Skovoroda Kharkiv National Pedagogical University [in Ukrainian].

2. Pivnenko Yu. V., Stadnychenko K. V. (2023) *Osoblyvosti zastosuvannia elektronnoho osvithnoho kontentu v umovakh suchasnoi osvity* [Features of application of electronic educational content are in the conditions of modern education]. *Innovatsiina pedahohika* [Innovative pedagogics], 61, Vol. 2, 215-221. DOI <https://doi.org/10.32782/2663-6085/2023/61.2.43>. [in Ukrainian].

3. Hurzhii A. M., Hlazunova O. M., Voloshyna T. V. (2020). *Tsyfrovyyi navchalnyi kontent dlia systemy vidkrytoi osvity* [Digital educational content is for the system of open education]. *Suchasni informatsiini tekhnolohii ta innovatsiini metodyky navchannia v pidhotovtsi fakhivtsiv: metodolohiia, teoriia, dosvid, problemy* [Modern information technologies and innovative methodologies of studies in preparation of specialists: methodology, theory, experience, problems], 55, 22–30. DOI: 10.31652/2412-1142-2020-55-22-30 [in Ukrainian].

4. Lykholat O. (2021) *Dyzain navchalnykh prezentatsii v navchalno-vykhovnomu protsesi zakladiv osvity* [Design of educational presentations in the educational-educator process of establishments of education]. *Profesionalizm pedahoha: teoretychni y metodychni aspekty*. [Professionalism of teacher: theoretical and methodical aspects], 16. 36–48. <https://doi.org/10.31865/2414-9292.16.2021.246269> [in Ukrainian].

5. Munro R., Bennett M. J., Macleod S. Design for digital education. Learning Tyching Academie. Heriot-Watt University : website. Retrieved from https://lta.hw.ac.uk/wp-content/uploads/GuideNo18_Design-for-digital-education.pdf. (date of application: 31.05.2024).

6. Berezhna O. B. (2021). *Tipografliya: navchalniy posibnik* [Typography: a study guide]. Kharkiv : KHNEU named after S. Kuznets [in Ukrainian].

7. Fediy O., Protsai L., Gibalova N. Pochynok Y. (2021). *Navchalno-naukova laboratorliya innovatsiynih osvltih rishen u pochatkoviy osvlti: pedagogichni trendi ta kreativi* [Educational and scientific laboratory of innovative educational solutions in primary education: pedagogical trends and creative ideas]. *Vitoki pedagogichnoyi maysternosti* [Origins of pedagogical skills], Vol. 28, 188-196. DOI: <https://doi.org/10.33989/2075-146x.2021.28.250397> [in Ukrainian].

Стаття надійшла до редакції 23.07.2024.

The article was received 23 July 2024

Наукове видання

Збірник наукових праць

ПЕДАГОГІЧНІ НАУКИ

Випуск 107

Коректура • *Славогородська Н.В.*

Комп'ютерна верстка • *Марєєва А.О.*

Формат 64×84/8. Гарнітура Pragmatica.
Папір офсет. Цифровий друк. Ум. друк. арк. 10,93.
Замов. № 1024/670. Наклад 200 прим.

Видавництво і друкарня – Видавничий дім «Гельветика»
65101, Україна, м. Одеса, вул. Інглезі, 6/1
Телефони: +38 (095) 934 48 28, +38 (097) 723 06 08
E-mail: mailbox@helvetica.ua
Свідоцтво суб'єкта видавничої справи
ДК № 7623 від 22.06.2022 р.