



*Ми ї'ємось за те, чому
немає чини в усьому світі —
за Батьківщину.
Д. Довженко*



Наукові інновації та передові технології

СЕРІЯ "УПРАВЛІННЯ ТА АДМІНІСТРУВАННЯ"

СЕРІЯ "ПРАВО"

СЕРІЯ "ЕКОНОМІКА"

СЕРІЯ "ПСИХОЛОГІЯ"

СЕРІЯ "ПЕДАГОГІКА"

Всеукраїнська Асамблея докторів наук із державного управління



у рамках роботи Видавничої групи «Наукові перспективи»

«Наукові інновації та передові технології»

(Серія «Управління та адміністрування», Серія «Право», Серія «Економіка»,
Серія «Психологія», Серія «Педагогіка»)

Випуск № 8(36) 2024

Київ – 2024

Ukrainian Assembly of Doctors of Sciences in Public Administration



within the work of the Publishing Group «Scientific Perspectives»

«Scientific innovations and advanced technologies»

(Series «Management and administration», Series «Law», Series «Economics», Series «Psychology», Series «Pedagogy»)

Issue № 8 (36) 2024

Kyiv – 2024



ISSN 2786-5274 Print
УДК 001.32:1 /3/(477)(02)

DOI: [https://doi.org/10.52058/2786-5274-2024-8\(36\)](https://doi.org/10.52058/2786-5274-2024-8(36))

**«Наукові інновації та передові технології» (Серія «Управління та адміністрування»,
Серія «Право», Серія «Економіка», Серія «Психологія», Серія «Педагогіка»):
журнал. 2024. № 8(36) 2024. С. 1711.**

Рекомендовано до друку Президією Всеукраїнської Асамблеї докторів наук з державного управління (Рішення від 06.08.2024, № 4/8-24)

*Свідоцтво про державну реєстрацію друкованого засобу масової інформації:
серія КВ № 24962-14902Р від 13.09.2021 р.*

Журнал видається за наукової підтримки: Інституту філософії та соціології Національної Академії Наук Азербайджану (Баку, Азербайджан), громадської організації «Асоціація науковців України», громадської організації «Християнська академія педагогічних наук України» та громадської організації «Всеукраїнська асоціація педагогів і психологів з духовно-морального виховання».



Згідно наказу Міністерства освіти і науки України від 30.11.2021 № 1290 журналу присвоєно категорію "Б" із права

Згідно наказу Міністерства освіти і науки України від 01.02.2022 № 89 журналу присвоєно категорію "Б" із педагогіки

Згідно наказу Міністерства освіти і науки України від 07.04.2022 № 320 журналу присвоєно категорію "Б" із економіки та державного управління

Згідно наказу Міністерства освіти і науки України від 20.06.2023 № 768 журналу присвоєно категорію "Б" зі спеціальностей 073 - менеджмент, 076 - підприємництво та торгівля, 015 - професійна освіта

Згідно наказу Міністерства освіти і науки України від 23.08.2023 № 1035 журналу присвоєно категорію "Б" зі спеціальності 053 - психологія



Наукове видання включено до міжнародної наукометричної бази Index Copernicus, міжнародної пошукової системи Google Scholar та до міжнародної наукометричної бази даних Research Bible.

Журнал заснований з метою розвитку вітчизняного наукового потенціалу у галузях державного управління, права, економіки, психології, педагогіки та його інтеграції у світовий науковий простір, шляхом оприлюднення результатів наукових досліджень.

Головний редактор

Романенко Євген Олександрович - доктор наук з державного управління, професор, Заслужений юрист України, полковник Генерального штабу Збройних Сил України, Президент громадської наукової організації «Всеукраїнська асамблея докторів наук з державного управління» (Київ, Україна)

Редакційна колегія:

- Абуселідзе Георгій - завідувач кафедри фінансів, банківської справи та страхування Батумського державного університету імені Шота Руставелі (Батумі, Грузія)
- Бахов Іван Степанович — доктор педагогічних наук, професор, завідувач кафедри іноземної філології та перекладу Міжрегіональної академії управління персоналом (Київ, Україна)





- Беньковська Наталя Борисівна, кандидат педагогічних наук, доцент, завідувач кафедри мовної підготовки Інституту Військово-Морських Сил Національного університету "Одеська морська академія" (Одеса, Україна)
- Бельська Тетяна Валентинівна - доктор наук з державного управління, доцент, завідувач кафедри менеджменту Інституту підготовки кадрів державної служби зайнятості (м. Київ, Україна)
- Бондар-Підгурська Оксана Василівна - доктор економічних наук, доцент, професор кафедри менеджменту ВНЗ Укоопспілки «Полтавський університет економіки і торгівлі», (Полтава, Україна)
- Будник Вікторія Анатоліївна - кандидат економічних наук, професор, професор кафедри бізнес-логістики та транспортних технологій Державного університету інфраструктури та технологій (Київ, Україна)
- Гбур Зоряна Володимирівна - доктор наук з державного управління, професор, професор кафедри управління охороною здоров'я та публічного адміністрування Національного університету охорони здоров'я України імені П.Л.Шупика (Київ, Україна)
- Дашій Олександр Іванович — доктор економічних наук, доцент, доцент кафедри педагогіки і психології управління соціальними системами Національного Технічного Університету «Харківський Політехнічний Інститут» (Харків, Україна)
- Дегтяр Олег Андрійович — доктор наук з державного управління, доцент, доцент кафедри менеджменту і адміністрування Харківського національного університету міського господарства ім. О. М. Бекетова (Харків, Україна)
- Демідова Юлія Євгенівна - кандидат технічних наук, доцент, доцент кафедри педагогіки і психології управління соціальними системами Національного Технічного Університету «Харківський Політехнічний Інститут» (Харків, Україна)
- Дем'янишина Олеся Андріївна – кандидат економічних наук, доцент, доцент кафедри фінансів, обліку та економічної безпеки Уманського державного педагогічного університету імені Павла Тичини (Умань, Україна)
- Дранус Любов Сергіївна кандидат економічних наук, доцент, оцент кафедри менеджменту Чорноморського національного університету імені Петра Могили
- Журавльова Лариса Петрівна — доктор психологічних наук, професор, завідувач кафедри психології Поліського національного університету (Житомир, Україна)
- Заячківська Оксана Василівна - кандидат економічних наук, доцент кафедри фінансів та економічної безпеки Національного університету водного господарства та природокористування (Рівне, Україна)
- Льїн Валерій Юрійович - доктор економічних наук, професор (Київ, Україна)
- Льїна Анастасія Олександрівна - кандидат економічних наук, доцент, доцент кафедри публічного управління і адміністрування Національного торговельно-економічного університету (Київ, Україна)
- Ічанська Олена Михайлівна - кандидат психологічних наук, доцент, доцент кафедри авіаційної психології Національного авіаційного університету (Київ, Україна)
- Кайдашев Роман Петрович — доктор юридичних наук, професор, професор кафедри адміністративного, фінансового та банківського права Міжрегіональної академії управління персоналом (Київ, Україна)
- Каламаж Руслана Володимирівна - доктор психологічних наук, професор, проректор з навчально-виховної роботи Національного університету «Острозька академія» (Рівне, Україна)
- Кардаш Оксана Любомирівна, кандидат економічних наук, доцент кафедри комп'ютерних технологій та економічної кібернетики Навчально-наукового інституту автоматизації, кібернетики та обчислювальної техніки Національного університету водного господарства та природокористування (м. Рівне, Україна)
- Калашнік Наталя Василівна, кандидат педагогічних наук, доцент кафедри українознавства Вінницького національного медичного університету ім. М.І.Пирогова, (Вінниця, Україна) kalashnuknatalia@gmail.com
- Кобець Дмитро Леонтіївич - кандидат економічних наук (доктор філософії), доцент Хмельницького національного університету, доцент кафедри обліку, аудиту та оподаткування (м. Хмельницький, Україна)
- Коваленко Олена Михайлівна - кандидат педагогічних наук, провідний науковий співробітник відділу профільного навчання Інституту педагогіки НАПН України (Київ, Україна)
- Корильчук Неоніла Іванівна – кандидат медичних наук, доцент кафедри терапії та сімейної медицини Тернопільського національного медичного університету імені І.Я.Горбачевського МОЗ України (Тернопіль, Україна)
- Корнієнко Петро Сергійович - доктор юридичних наук, доцент, адвокат, заступник першого проректора по роботі з коледжами, професор кафедри філософії та соціально-гуманітарних дисциплін Національної академії статистики, обліку та аудиту (Київ, Україна)
- Кошова Світлана Петрівна — кандидат наук з державного управління, доцент, доцент кафедри управління охороною здоров'я Національної медичної академії післядипломної освіти імені П. Л. Шупика (Київ, Україна)
- Кравчук Володимир Миколайович, доктор юридичних наук, доцент, доцент кафедри конституційного, адміністративного та міжнародного права Волинського національного університету імені Лесі Українки (Луцьк, Україна)
- Кравчук Людмила Степанівна - кандидат педагогічних наук, доцент, професор кафедри фізичної терапії, ерготерапії, фізичної культури і спорту Хмельницького інституту соціальних технологій Університету «Україна», завідувач кафедрою фізичної терапії, ерготерапії, фізичної культури і спорту Хмельницького інституту соціальних технологій Університет "Україна" (Хмельницький, Україна)
- Литвиненко Віктор Іванович — доктор юридичних наук, професор, завідувач кафедри міжнародного права та порівняльного правознавства Навчально наукового інституту права Міжрегіональної академії управління персоналом (Київ, Україна)
- Лич (Назарук) Оксана Миколаївна - доктор психологічних наук, доцент, член-кореспондент української академії акмеології, член громадської спілки «Національна психологічна асоціація», доцент кафедри авіаційної психології Національного авіаційного університету (Київ, Україна)
- Марушева Олександра Анатоліївна - доктор наук з державного управління, доцент, завідувач кафедри публічного управління та інформаційного менеджменту ПВНЗ Університет Новітніх Технологій (м. Київ, Україна)
- Міхальський Томаш — доктор наук, доцент кафедри географії регіонального розвитку Гданського університету (Польща)
- Мізюк Вікторія Анатоліївна – кандидат педагогічних наук, доцент, декан факультету управління, адміністрування та інформаційної діяльності Ізмайльського державного гуманітарного університету (Ізмаїл, Україна)
- Миргород-Карпова Валерія Валеріївна - кандидат юридичних наук, заступник директора з наукової роботи, старший викладач кафедри адміністративного, господарського права та фінансово-економічної безпеки Сумського державного університету (Суми, Україна)
- Новак-Каліяєва Лариса Миколаївна — доктор наук з державного управління, професор, професор кафедри державного управління Львівського регіонального інституту державного управління Національної академії державного управління при Президентові України (Львів, Україна)
- Огієнко Альона Володимирівна - доктор економічних наук, доцент кафедри організації авіаційних робіт та послуг Національного авіаційного університету (Київ, Україна)



- Орлова Наталія Сергіївна - доктор наук з державного управління, професор кафедри державного управління, публічного адміністрування та регіональної економіки, Харківський національний економічний університет імені Семена Кузнеця (Харків, Україна)
- Павлов Костянтин Володимирович — доктор економічних наук, професор, завідувач кафедри підприємництва і маркетингу Волинського національного університету імені Лесі Українки (Луцьк, Україна)
- Павлова Олена Миколаївна - доктор економічних наук, професор, завідувач кафедри економіки, підприємництва та маркетингу Волинського національного університету імені Лесі Українки (Луцьк, Україна)
- Пагута Тамара Іванівна - кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри загальної педагогіки та дошкільної освіти, директор Інституту педагогічної освіти Приватного вищого навчального закладу «Міжнародний економіко-гуманітарний університет імені академіка Степана Дем'янчука» (Рівне, Україна)
- Помиткін Едуард Олександрович — доктор психологічних наук, професор, провідний науковий співробітник Інституту педагогічної освіти і освіти дорослих імені Івана Язюна НАПН України (Київ, Україна)
- Помиткіна Любов Віталіївна — доктор психологічних наук, професор, завідувач кафедри авіаційної психології Національного авіаційного університету (Київ, Україна)
- Приходькіна Наталія Олексіївна - доктор педагогічних наук, професор кафедри педагогіки, адміністрування і спеціальної освіти Навчально-наукового інституту менеджменту та психології ДЗВО «Університет менеджменту освіти» НАПН України (Київ, Україна)
- Савенко Олена Анатоліївна - кандидат економічних наук, доцент, доцент кафедри менеджменту і права Дніпровського державного аграрно-економічного університету, членкиня громадської наукової організації "Фінансово-економічна наукова рада" (Київ, Україна)
- Сапожніков Станіслав Володимирович - доктор педагогічних наук, професор, професор кафедри педагогіки та психології Університету імені Альфреда Нобеля (Дніпро, Україна)
- Сопілко Ірина Миколаївна - доктор юридичних наук, професор, Відмінник освіти України, Заслужений юрист України, декан юридичного факультету Національного Авіаційного Університету (Київ, Україна)
- Титко Анна Василівна — кандидат юридичних наук, провідний науковий співробітник Національної академії внутрішніх справ (Київ, Україна)
- Трушкіна Наталія Валеріївна - кандидат економічних наук, член-кореспондент Академії економічних наук України, дійсний член Центру українсько-європейського наукового співробітництва, старший науковий співробітник відділу проблем регуляторної політики та розвитку підприємництва, Інститут економіки промисловості НАН України (Київ, Україна)
- Турчинова Ганна Володимирівна — кандидат педагогічних наук, доцент, декан факультету природничо-географічної освіти та екології Національного педагогічного університету імені М.П. Драгоманова (Київ, Україна)
- Хохліна Олена Петрівна — доктор психологічних наук, професор, професор кафедри авіаційної психології Національного авіаційного університету (Київ, Україна)
- Чернуха Надія Миколаївна — доктор педагогічних наук, професор, професор кафедри соціальної реабілітації та соціальної педагогіки Київського національного університету імені Тараса Шевченка (Київ, Україна)
- Якимчук Аліна Юріївна — доктор економічних наук, професор, професор кафедри державного управління, документознавства та інформаційної діяльності Національного університету водного господарства та природокористування (Рівне, Україна)
- Яковицька Лада Савеліївна — доктор психологічних наук, доцент, професор кафедри авіаційної психології Національного авіаційного університету (Київ, Україна)
- Якушева Оксана Вікторівна кандидат економічних наук, доцент кафедри економіки та підприємництва Черкаського державного технологічного університету (Черкаси, Україна)

Статті розміщені в авторській редакції. Відповідальність за зміст та орфографію поданих матеріалів несуть автори.

© автори статей, 2024

© Всеукраїнська Асамблея докторів наук із державного управління, 2024

© Видавнича група «Наукові перспективи», 2024





ЗМІСТ

СЕРІЯ «Управління та адміністрування»

Антипенко І.В., Юшковський А.Д. <i>ПУБЛІЧНО-УПРАВЛІНСЬКІ МЕХАНІЗМИ ЯК НЕВІД'ЄМНА СКЛАДОВА ФУНКЦІОНУВАННЯ ПРАВООХОРОННОЇ СИСТЕМИ</i>	19
Бабій О.С. <i>ВІДТВОРЕННЯ КАДРОВОГО ПОТЕНЦІАЛУ ГРОМАД: ТЕОРЕТИЧНІ ПІДХОДИ</i>	28
Гараз І.В. <i>ФУНКЦІЇ ДЕРЖАВНОГО УПРАВЛІННЯ З РОЗВИТКУ НАЦІОНАЛЬНОЇ ІННОВАЦІЙНОЇ СИСТЕМИ</i>	38
Гасюк І.Л., Іваній О.М. <i>УПРАВЛІНСЬКЕ РІШЕННЯ ЯК ПРОЦЕСУАЛЬНА СИСТЕМА</i>	49
Гончаренко В.С. <i>ГРОМАДЯНСЬКЕ СУСПІЛЬСТВО ЯК ОСНОВА СТАЛИХ СУСПІЛЬНО-ВЛАДНИХ ВІДНОСИН У ПОВОЄННИЙ ПЕРІОД</i>	65
Дзюндзюк Б.В., Жадан О.М. <i>ЦИФРОВІ ТРАНСФОРМАЦІЇ В ПУБЛІЧНОМУ УПРАВЛІННІ ЯК ЧИННИК МОДЕРНІЗАЦІЇ СИСТЕМИ ПУБЛІЧНОЇ ВЛАДИ В УКРАЇНІ</i>	74
Юффе М.В. <i>НОРМАТИВНО-ПРАВОВЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ РОЗВИТКУ ЛІДЕРСТВА В СФЕРІ ПУБЛІЧНОГО УПРАВЛІННЯ</i>	85
Іщук А.М. <i>РЕФОРМА ПЕНСІЙНОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ В УКРАЇНІ: ЗАРУБІЖНИЙ ДОСВІД</i>	96
Карпенко Л.М., Казавчинський Д.Ю., Чернега С.Є. <i>ПРАКТИКИ ВИКОРИСТАННЯ МЕХАНІЗМІВ ДЕРЖАВНОГО РЕГУЛЮВАННЯ ТУРИСТИЧНОЇ СФЕРИ УКРАЇНИ: ІДЕНТИФІКАЦІЯ ТЕНДЕНЦІЙ РОЗВИТКУ</i>	104
Козловець М.А., Грищенко І.М. <i>АКТУАЛЬНІ ПИТАННЯ ПУБЛІЧНОГО УПРАВЛІННЯ ОБОРОННО-ПРОМИСЛОВИМ КОМПЛЕКСОМ УКРАЇНИ В ЧАСТИНІ ВПРОВАДЖЕННЯ ЦІЛЬОВОЇ МОДЕЛІ СИСТЕМИ КОМПЛАСНСУ</i>	115
Кокорєв В.В. <i>ОСНОВНІ СКЛАДОВІ СТРАТЕГІЇ ДЕРЖАВНОГО РЕГУЛЮВАННЯ РОЗВИТКУ ТРАНСПОРТНОЇ ІНФРАСТРУКТУРИ НА РЕГІОНАЛЬНОМУ РІВНІ</i>	128





- Шашина М.В.** 1012
МОДЕРНІЗАЦІЯ ІНФОРМАЦІЙНОЇ БАЗИ НАУКОВИХ ДОСЛІДЖЕНЬ В ЕКОНОМІЦІ
- Щитов Д.М., Жадько К.С., Мормуль М.Ф.** 1024
СТАН ТА ТЕНДЕНЦІЇ РОЗВИТКУ ПОТЕНЦІАЛУ ЕЛЕКТРОННОЇ КОМЕРЦІЇ УКРАЇНСЬКИМИ ПІДПРИЄМСТВАМИ
- Юрченко О.А., Сичова О.Є.** 1037
ГЛОБАЛЬНА ЕЛЕКТРОННА КОМЕРЦІЯ ТА МІЖНАРОДНИЙ ЕКСПОРТ ЧЕРЕЗ ІНТЕРНЕТ

СЕРІЯ «Педагогіка»

- Аніщенко В.О., Костюченко М.А.** 1047
ВІТЧИЗНЯНИЙ ТА ЗАКОРДОННИЙ ДОСВІД ФІЗИЧНОЇ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ ОФІЦЕРІВ СЕКТОРУ БЕЗПЕКИ І ОБОРОНИ УКРАЇНИ НА БАКАЛАВРСЬКОМУ РІВНІ ВИЩОЇ ОСВІТИ: АСПЕКТНО-ОРІЄНТОВАНИЙ ПІДХІД
- Арістова Н.О., Махович І.А.** 1058
РОЗУМІННЯ ЗМІСТУ І СУТНОСТІ ПОНЯТТЯ «ГЕЙМІФІКАЦІЯ» У НАУКОВОМУ ПЕДАГОГІЧНОМУ ПРОСТОРИ УКРАЇНИ
- Безкоровайна Л.В., Шевченко В.В.** 1071
ПРОФЕСІЙНА ПІДГОТОВКА МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ ІЗ ТУРИЗМУ Й РЕКРЕАЦІЇ В ЄВРОПЕЙСЬКИХ КРАЇНАХ
- Бойко В.А., Гриценко Л.О.** 1081
СУЧАСНІ ТЕНДЕНЦІЇ ФОРМУВАННЯ ГРАФІЧНИХ ПОНЯТЬ ПРИ ВИВЧЕННІ НАРИСНОЇ ГЕОМЕТРІЇ ТА КРЕСЛЕННЯ У ЗМІСТІ ТЕХНОЛОГІЧНОЇ ТА ПРОФЕСІЙНОЇ ОСВІТИ
- Бойцун І.Є., Харковський Є.М.** 1094
ВПЛИВ НЕФОРМАЛЬНОЇ ОСВІТИ НА РОЗВИТОК МОВНО-КОМУНІКАТИВНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ УКРАЇНСЬКОЇ ТА АНГЛІЙСЬКОЇ МОВ
- Газіна І.О., Бабюк Т.Й.** 1106
ФОРМУВАННЯ ПРОФЕСІЙНИХ КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ МАЙБУТНІХ КЕРІВНИКІВ ЗАКЛАДІВ ДОШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ: КЛЮЧОВІ АСПЕКТИ
- Гаращенко А.П., Пшенична О.С.** 1118
ЦИФРОВІ ІНСТРУМЕНТИ ДИСТАНЦІЙНОЇ STEM-ОСВІТИ
- Гордієнко Ю.А.** 1130
ІНШОМОВНА КОМУНІКАТИВНО-МОВЛЕННЄВА КОМПЕТЕНТНІСТЬ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ ІНОЗЕМНИХ МОВ ЯК ОДИН ІЗ ЧИННИКІВ ПРОФЕСІОНАЛІЗМУ



- Дибкова Л.М., Січкаренко Г.Г., Македон Г.П.** 1140
ТРАНСФОРМАЦІЯ РОЛЕЙ СТУДЕНТІВ У ЦИФРОВОМУ СЕРЕДОВИЩІ СУЧАСНОГО УНІВЕРСИТЕТУ
- Євдоченко О.С., Анічкіна О.В., Авдєєва О.Ю., Писаренко С.В.** 1153
ВИКОРИСТАННЯ ЦИФРОВИХ ІНСТРУМЕНТІВ НА УРОКАХ ХІМІЇ В 10 КЛАСІ: МОЖЛИВОСТІ ТА ПЕРСПЕКТИВИ
- Жовнич О.В., Мотрук В.Г.** 1166
ЄВРОПЕЙСЬКИЙ ДОСВІД У ФОРМУВАННІ СТРЕСОСТІЙКОСТІ УЧНІВ ПОЧАТКОВИХ КЛАСІВ
- Казаков М.С., Опанасенко В.П.** 1173
ПЕДАГОГІЧНІ УМОВИ ФОРМУВАННЯ ПІДПРИЄМНИЦЬКОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ МАЙБУТНІХ ПЕДАГОГІВ ПРОФЕСІЙНОГО НАВЧАННЯ
- Карапузова Н.Д., Шакотько В.В.** 1184
РОБОТА НАД ЕЛЕМЕНТАМИ МАТЕМАТИЧНОЇ ТА ІНФОРМАТИЧНОЇ МОВИ У ПРОЦЕСІ ПРОФЕСІЙНОЇ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ
- Клочок О.М.** 1196
НОРМАТИВНО-ЗАКОНОДАВЧА БАЗА ДЛЯ ЗДІЙСНЕННЯ СОЦІАЛЬНОЇ РОБОТИ З ЛЮДЬМИ ПОХИЛОГО ВІКУ В НЕЗАЛЕЖНІЙ УКРАЇНІ
- Кривохижа А.М., Бикова О.В.** 1209
ФОРМУЛА СТВОРЕННЯ ХОРЕОГРАФІЧНОЇ КОМПОЗИЦІЇ (БАЛЕТМЕЙСТЕРАМ-ПОЧАТКІВЦЯМ ТА КЕРІВНИКАМ ХОРЕОГРАФІЧНИХ КОЛЕКТИВІВ)
- Кримчак Л.Ю.** 1222
СОЦІАЛЬНІ ПОСЛУГИ В ПРАКТИЦІ СОЦІАЛЬНОЇ РОБОТИ З ВЕТЕРАНАМИ ВІЙНИ
- Лі Юйлін** 1234
ФЕНОМЕНОЛОГІЯ ЕСТЕТИЧНОГО СВИТОГЛЯДУ ВЧИТЕЛЯ МУЗИЧНОГО МИСТЕЦТВА В НАУКОВИХ ДЖЕРЕЛАХ
- Лю Цін, Васюк О.** 1242
ФОРМУВАННЯ ЕСТЕТИЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ У СТУДЕНТІВ ЗАКЛАДІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ УКРАЇНИ ЯК ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГІЧНА ПРОБЛЕМА
- Люльчак С.Ю., Кобися І.В.** 1257
СПРЯМОВАНІСТЬ ОСВІТНЬО-ПРОФЕСІЙНИХ ПРОГРАМ ПІДГОТОВКИ ВИКЛАДАЧІВ ЗАКЛАДІВ ПРОФЕСІЙНОЇ (ПРОФЕСІЙНО-ТЕХНІЧНОЇ) ТА ФАХОВОЇ ПЕРЕДВИЩОЇ ОСВІТИ НА ФОРМУВАННЯ ЦИФРОВОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ
- Македон Г.П., Головка Н.Р., Кучерява Т.О., Ляпіна І.Ю., Супрунюк Г.М.** 1267
ПРОБЛЕМАТИКА ЦИФРОВІЗАЦІЇ СИСТЕМИ ОСВІТИ УКРАЇНИ



- Мельничайко А.В.** 1279
ІНДИВІДУАЛЬНІ НАВЧАЛЬНІ ТРАЄКТОРІЇ У ВИЩІЙ МАТЕМАТИЧНІЙ ОСВІТІ: ПІДХОДИ ТА РЕЗУЛЬТАТИ
- Набока О.М.** 1289
САМОСТІЙНА РОБОТА З ВИКОРИСТАННЯ ІНШОМОВНИХ МЕДІАРЕСУРСІВ У ПРОФЕСІЙНІЙ ПІДГОТОВЦІ МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ З МІЖНАРОДНИХ ВІДНОСИН
- Невмержицька О.В., Пагута М.В.** 1299
ВІЙСЬКОВО-ПАТРІОТИЧНЕ ВИХОВАННЯ ШКОЛЯРІВ У ПОЗАУРОЧНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ
- Овсієнко Л.М., Захарченко О.С.** 1308
ГЕЙМІФІКАЦІЯ ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ СТУДЕНТІВ І КУРСАНТІВ ЗВО
- Петухова Л.Є., Воропай Н.А., Бальоха А.С.** 1321
ВИКОРИСТАННЯ ОСВІТНЬОГО СЕРЕДОВИЩА В КРИЗОВИХ УМОВАХ
- Підлісничка Н.Г.** 1332
ФОРМУВАННЯ СТРАТЕГІЧНОГО МИСЛЕННЯ ЯК АКТУАЛЬНА ПЕДАГОГІЧНА ПРОБЛЕМА
- Поліщук Т.В., Возносименко Д.А., Іщенко Г.В., Рудницький С.О.** 1348
ОРГАНІЗАЦІЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ СЛАБКОВСТИГАЮЧИХ УЧНІВ ПРИ ВИВЧЕННІ ТЕОРЕТИЧНОГО МАТЕРІАЛУ З МАТЕМАТИКИ
- Рогоза В.В.** 1361
ПАРАДИГМИ ДОСЛІДЖЕНЬ ПРОБЛЕМАТИКИ STEM-ОСВІТИ
- Руденко О.П., Литвин Н.А., Смолінська О.Є.** 1373
ВИХОВАННЯ ЕМОЦІЙНОГО ІНТЕЛЕКТУ В СТУДЕНТІВ ЯК АКТУАЛЬНОЇ SOFT SKILL У ВОЄННИЙ ЧАС
- Савлук Г.І.** 1385
УПРАВЛІНСЬКА ДІЯЛЬНІСТЬ ЯК ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГІЧНА ПРОБЛЕМАТИКА: СУТНІСТЬ ТА ЗМІСТ ПОНЯТТЯ
- Сікора О.В., Кобильник Т.П.** 1406
КОМП'ЮТЕРНЕ ТЕСТУВАННЯ – ІННОВАЦІЙНИЙ МЕТОД КОНТРОЛЮ ЗНАНЬ
- Сніжко Н.В.** 1418
БІЛІНГВАЛЬНА ПРЕДМЕТНА КОМПЕТЕНЦІЯ З МАТЕМАТИКИ СТУДЕНТІВ ІНЖЕНЕРНО-ТЕХНІЧНИХ СПЕЦІАЛЬНОСТЕЙ
- Сосяк М.М.** 1427
ФОРМУВАННЯ СТРАТЕГІЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ СТУДЕНТІВ У РЕЦЕПТИВНИХ ТА ПРОДУКТИВНИХ ВИДАХ МОВЛЕННЄВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ





- Стукало О.А.** 1441
ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ПІДГОТОВЦІ МАЙБУТНІХ ВЕТЕРИНАРІВ ДО ПРОФЕСІЙНОГО СПІЛКУВАННЯ
- Твердохліб Г.В.** 1450
УПРОВАДЖЕННЯ ЕЛЕМЕНТІВ МЕДІАОСВІТИ НА УРОКАХ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ (БАЗОВА ШКОЛА)
- Теренко О.О.** 1460
МОЖЛИВОСТІ БАЗОВОЇ ОСВІТИ ДОРΟΣЛИХ У ПОДОЛАННІ НЕГРАМОТНОСТІ: КАНАДСЬКИЙ ДОСВІД
- Шнит Н.Л., Мартинчук О.В.** 1472
ОСОБЛИВОСТІ ФОРМУВАННЯ СТАТЕВОЇ ОСВІЧЕНОСТІ У МОЛОДІ З ОСОБЛИВИМИ ОСВІТНИМИ ПОТРЕБАМИ: ПОЛЬСЬКИЙ ДОСВІД
- Юдіна С.П., Сухомлинова О.В., Велика А.М.** 1483
СТРАТЕГІЇ МОТИВУВАННЯ СТУДЕНТІВ ДО УЧАСТІ У НАУКОВИХ ПРОЄКТАХ
- Ягоднікова В.В.** 1495
КОМУНІКАТИВНА ТОЛЕРАНТНІСТЬ ЯК СКЛАДОВА НАУКОВО-ДОСЛІДНИЦЬКОЇ КУЛЬТУРИ

СЕРІЯ «Психологія»

- Korobka I.M.** 1504
TOLERANCE/INTOLERANCE TO UNCERTAINTY AND SUBJECTIVE WELL-BEING OF STUDENT YOUTH: EMPIRICAL INTERPRETATIONS
- Pasternatskyi A.V., Poplavska Ye.V.** 1518
CATATHYMIC-IMAGINATIVE PSYCHOTHERAPY: HISTORICAL ESSAY
- Бабчук О.Г., Косташ Л.М.** 1525
ЕМОЦІЙНІ БАР'ЄРИ СПІЛКУВАННЯ В ПРОФЕСІЙНОМУ СТАНОВЛЕННІ ОСОБИСТОСТІ
- Бевз Г.М.** 1535
ПОКОЛІННІ ПЕРЕДАЧІ НАСТАНОВЛЕНЬ ЩОДО ЦІННОСТІ ОСВІТИ У РОДИНАХ ВЧИТЕЛІВ ТА «БАТЬКІВ УЧНІВ» (в умовах реформування повної загальної освіти)
- Березяк К.М., Лупак Н.М., Кирилішина М.Г., Шкраб'юк В.С.** 1548
ФОРМУВАННЯ СТРЕСОСТІЙКОСТІ ТА ЖИТТЄСТІЙКОСТІ В СУЧАСНИХ УМОВАХ
- Василик О.М.** 1555
ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ФОРМУВАННЯ У ЖІНОК-МЕНЕДЖЕРІВ ГОТОВНОСТІ ДО ВИКОРИСТАННЯ «М'ЯКОЇ СИЛИ» В УПРАВЛІННІ



УДК 378.147.091:001.102

[https://doi.org/10.52058/2786-5274-2024-8\(36\)-1308-1320](https://doi.org/10.52058/2786-5274-2024-8(36)-1308-1320)

Овсієнко Людмила Миколаївна доктор педагогічних наук, професор, професор кафедри української мови Факультету української філології, культури і мистецтва, Київський столичний університет імені Бориса Грінченка, вул. Левка Лук'яненка, 13Б, м. Київ, 04207, тел.: (066) 641-73-61, <https://orcid.org/0000-0002-8450-7305>

Захарченко Олександр Сергійович, доктор філософії за спеціальністю 081 Право, фахівець I категорії Навчально-наукового інституту № 1, Національна академія внутрішніх справ України, пл. Солом'янська, 1, м. Київ, 03035, тел.: (093) 830-97-90, <https://orcid.org/0009-0003-1750-6251>

ГЕЙМІФІКАЦІЯ ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ СТУДЕНТІВ І КУРСАНТІВ ЗВО

Анотація. Сучасна молодь живе в комфортному для себе диджиталізованому просторі і виходить із нього вкрай неохоче, тому необхідно синхронізувати його із класичним освітнім середовищем. Ключовим інноваційним інструментом у цьому може слугувати гейміфікація. Елементи гри на заняттях оживляють традиційні форми роботи, м'яко відкоригують потреби молодої людини і спрямують її поведінку в необхідне для навчання русло. Гейміфікація уможливує підвищення рівня викладання будь-якої дисципліни навчального плану. Тому сучасний викладач повинен не лише мати вірцеві знання з дисциплін, яких навчає, а й мати здатність розуміти найактуальніші проблеми гейміфікації освіти, вміти застосовувати це у практичній площині, уміло поєднувати гру з навчальною інформацією. У рецепції ми тлумачимо термін «гейміфікація» зі своєї позиції; визначаємо особливості гейміфікованого навчання, його складники (структуру), можливості, правила застосування у класичній системі освіти; характеризуємо низку засобів, сервісів і програм для впровадження гри в процес навчання здобувачів і курсантів ЗВО (Kahoot, Wordwall, Quizizz, Plickers, Quizlet, Quizalize, Learningapps), визначаємо їх позитивні й негативні ознаки. Висновкуємо про те, що гейміфікація сприяє створенню інтерактивного освітнього середовища, надає широкі можливості й безпечний простір для творчості і креативності. Інтеграція гри в традиційну систему освіти активізує здобувачів і курсантів ЗВО, мотивує їх до навчання, розвиває критичне й проблемне мислення, формує фахові компетентності, зокрема цифрову. Гейміфікація є трендом сучасної освіти, що орієнтований на її модернізування. Застосування проаналізованих нами в статті додатків, сервісів і програм



є вкрай важливим, адже, як доводить практика, вони стимулюють і заохочують працювати навіть над складним програмовим матеріалом. Стверджуємо, що застосування елементів гейміфікації в освітньому процесі позитивно впливає на результат навчання і психологічний стан здобувачів / курсантів ЗВО.

Ключові слова: гейміфікація, гейміфіковане навчання, освітній процес, студенти, курсанти, здобувачі, ЗВО, викладачі, засоби, сервіси, додатки, програми, цифрова компетентність, цифрова грамотність, модернізування, мотивація до навчання, критичне мислення, Kahoot, Wordwall, Quizizz, Plickers, Quizlet, Quizalize, Learningapps.

Ovsienko Liudmyla Mykolayiivna Doctor of Pedagogical Sciences, Professor, Professor at the Ukrainian Language Department of Faculty of Ukrainian Philology, Culture and Art, Borys Grinchenko Kyiv Metropolitan University, St. Levka Lukianenka, 13-B, Kyiv, 04207, tel.: (066) 6417361, <https://orcid.org/0000-0002-8450-7305>

Zakharchenko Oleksandr Serhiyovych Doctor of Philosophy, specialty (Programme Subject Area) 081 Law, specialist of the 1st category of the Educational and Scientific Institute No. 1 of the National Academy of Internal Affairs of Ukraine, sq. Solomyanska, 1, Kyiv, 03035, tel.: (093) 830-97-90, <https://orcid.org/0009-0003-1750-6251>

GAMIFICATION OF THE EDUCATIONAL PROCESS STUDENTS AND CADETS OF INSTITUTIONS OF HIGHER EDUCATION

Abstract. Today's youth live in a digital space that is comfortable for them and leave it extremely reluctantly, so it is necessary to synchronize it with the classic educational environment. Gamification can serve as a key innovative tool in this. Game elements in classes will revive traditional forms of work, gently adjust the needs of a young person and direct his behavior in the direction necessary for learning. Gamification makes it possible to increase the level of teaching in any discipline of the curriculum. Therefore, a modern teacher must not only have exemplary knowledge of the disciplines he teaches, but also have the ability to understand the most relevant problems of gamification of education, be able to apply it on a practical level, skillfully combine the game with educational information. At the reception, we interpret the term «gamification» from our position; we determine the features of gamified learning, its components (structure), opportunities, rules of application in the classical education system; we characterize a number of tools, services and programs for introducing the game into the learning process of higher education students and cadets (Kahoot, Wordwall, Quizizz, Plickers, Quizlet, Quizalize, Learningapps), identify their positive and negative features. We conclude





that gamification contributes to the creation of an interactive educational environment, provides ample opportunities and a safe space for creativity. The integration of the game into the traditional education system activates students and cadets of higher education, motivates them to study, develops critical and problem-solving thinking, forms professional competences, in particular digital. Gamification is a trend in modern education aimed at its modernization. The use of applications, services and programs analyzed in the article is extremely important, because, as practice proves, they stimulate and encourage work even on complex software material. We claim that the use of gamification elements in the educational process has a positive effect on the learning outcome and the psychological state of higher education graduates/cadets.

Keywords: gamification, gamified learning, educational process, students, cadets, students, higher education institutions, teachers, tools, services, applications, programs, digital competence, digital literacy, modernization, motivation to learn, critical thinking, Kahoot, Wordwall, Quizizz, Plickers, Quizlet, Quizalize, Learningapps.

Постановка проблеми. Інформатизація й диджиталізація суспільства відкриває нові можливості для сталого розвитку країни й покращення рівня життя всіх її громадян. Беззаперечною є думка, що саме освітня галузь є однією з тих, яка здатна швидко адаптуватися до інновацій і розвиватися під впливом сучасних трендових технологій. Застосування інформаційно-комунікаційних і цифрових технологій в освіті уможливорює реалізацію інтенсивного, креативного, цікавого й результативного навчання. Проте, практичний досвід роботи засвідчує, що наразі система освіти має дві траєкторії руху: одна – консервативна, усталена й традиційна, інша – інноваційна, модернізована, передова, орієнтована на кардинально якісні зміни. Тут варто зауважити, що сучасні здобувачі / курсанти належать до так званого покоління Z, яке не сприймає авторитарних моделей навчання, але охоче працює в інтерактивних умовах. І питання не лише в тому, що вони не мають бажання отримувати нову інформацію традиційними способами. Просто це покоління зросло в іншому соціальному середовищі – інтерактивно-ігровому; воно має «кліпове» мислення, що уможливорює обробку інформації дуже швидкими темпами і меншим об'ємом, але за умови обов'язкової наявності графічної візуалізації (світлин, відео тощо). Відтак для молоді покоління зумерів, які розвивалися на технологіях інтернету, мають цифрову обізнаність, смартфони, планшети й інші гаджети, сторінки в різних соціальних мережах, класична вища освіта не може забезпечити високий рівень формування soft skills і hard skills. Саме тому наразі для високоефективної підготовки майбутніх фахівців потрібні нестандартні підходи й сучасні технологічні рішення, зокрема застосування елементів гейміфікації.



Аналіз останніх досліджень і публікацій. Значну частину досліджень щодо гейміфікації освітнього процесу складають праці саме зарубіжних науковців (R. Alsawaier, K. Bell, K. Bevins, S. Deterding, C. Dichev, D. Dicheva, D. Dixon, F. Faiella, J. Hammer, C. Howard, K. Kapp, A. Kim, R. Khaled, J. Koivisto, J. Kumar, D. Lok, J. Macbryde, H. Mario, M. Matera, L. Nacke, N. Pelling, M. Ricciardi, J. Shapiro, A. Spanellis, K. Werbach, E. Zarzycka-Piskorz та ін.)

Так, термін «гейміфікація» (gamification) вперше з'явився в медіаіндустрії. Ним почав послуговуватися N. Pelling, розробник відеоігор, який схарактеризував гейміфікацію як процес трансформування інтерфейсу ігрового вираження електронних транзакцій [14]. S. Deterding, D. Dixon, R. Khaled і L. Nacke потрактували його як процес використання гри в неігрових контекстах [10]. K. Werbach розширив ці визначення і схарактеризував термін, як процес використання деяких елементів гри та ігрових методик у неігровому просторі для поліпшення співпраці користувачів [17]. На думку K. Карр, гейміфікація – це сукупність принципів ігрової методики, естетики й мислення, що орієнтовані на залучення всіх учасників освітнього процесу до навчання [13]. С. Dichev та D. Dicheva окреслили поняття як підхід для підвищення мотивації здобувачів шляхом поєднання в освітній діяльності навчання й елементів ігрового дизайну [11]. K. Janaki та H. Mario детально описали етапи створення гейміфікованої системи [12]. J. Shapiro було запропоновано приклади застосування відеоігор в освітньому процесі [15].

Українські науковці теж досліджували проблеми впровадження gamification в освіту. Теоретичні питання було висвітлено в розвідках О. Вознюка, О. Вощевська, О. Дубасенюк, Л. Зеленської, І. Краснощок, Л. Михайлової, С. Переяславської, О. Саган, І. Семенишиної, Г. Скасківа, О. Смагіної, О. Степаненко, О. Цуранової та ін.

Зокрема, С. Переяславська й О. Смагіна схарактеризували гейміфікацію як поєднання елементів гри й ігрового мислення в діяльності, що відрізняється від гри [7]. Г. Скасків визначив, що гейміфікація позитивно впливає на підвищення рівня цифрової компетентності здобувачів освіти [8], а О. Цурканова зауважила, що саме ігрові стратегії мотивують здобувачів і покращують процес навчання загалом [9]. О. Вознюк та О. Дубасенюк дослідили питання підготовки викладачів до організації освітнього процесу з елементами гри [1]. О. Вощевська, О. Степаненко та А. Кузнецова, своєю чергою, розглянули сучасні концепції впровадження гейміфікації у викладання філологічних дисциплін [2].

Відтак наукові дослідження засвідчують, що ігрові технології в освітньому процесі викликають позитивні емоції, мотивують, впливають на підвищення результату навчання й формування фахових компетентностей. Проте не варто сплутувати розважальні й навчальні ігри, спеціально розроблені для опанування тієї чи тієї дисципліни. Гра не навчить, але вмотивує і заохотить до означеної діяльності.



Отож метою статті є визначення її характеристика потенціалу тих гейміфікованих ресурсів, які можна застосувати в навчанні здобувачів і курсантів ЗВО.

Виклад основного матеріалу. Через низку негативних факторів (COVID-19, війна, відключення електроенергії тощо) система освіти України перебуває в кризовому становищі. Частина здобувачів виїхали на навчання за кордон, а багато тих, хто залишився втрачають інтерес. Тому освітнім установам необхідно робити все можливе, аби зацікавити й мотивувати студентів і курсантів до набуття знань і формування компетентностей в ЗВО нашої країни.

З огляду на те, що сучасна молодь живе в комфортному для себе диджиталізованому просторі (занурення у смартфон, соціальні мережі, ігри тощо) і виходить із нього вкрай неохоче, то видається необхідним синхронізувати його із класичним освітнім середовищем. Ключовим інноваційним інструментом у цьому може слугувати гейміфікація. Елементи гри на заняттях оживляють традиційні форми роботи, м'яко відкоригують потреби молодої людини і спрямовують її поведінку в необхідне для навчання русло.

Проаналізувавши низку наукових розвідок, у яких тлумачиться термін «гейміфікація», у нашому дослідженні визначаємо його, як процес інтеграції елементів гри в освітнє середовище, що ефективно впливає на мотивацію до активізації діяльності студентів і курсантів та їхню успішність. Зауважимо, що гейміфікація та ігрове навчання не є взаємозамінними поняттями. Різниця полягає в тому, що навчання на основі гри є типом активної діяльності в ігровому просторі з конкретними цілями й вимірюваними результатами, а гейміфікація – це процес, за якого ігрові елементи компонується з навчальним контентом. І, як результат, маємо класичне навчання, в яке інтегровано ігрові складники.

Ключовими особливостями гейміфікованого навчання є:

- чіткість правил (алгоритм дій є конкретним і незмінним);
- швидкий зворотний зв'язок (результат діяльності відображається відразу, можна його проаналізувати і зробити висновки);
- сюжетність гри (участь гравців у сюжеті, що створює ефект занурення в ситуацію);
- високий рівень складності завдань, вирішення яких створює ситуацію успіху, умотивовує до навчання;
- послідовність змін і ускладнення цілей та завдань (набуті вміння й навички реалізуються в нових складніших рівнях та балах);
- умовна нескінченність гри, що буде тривати доти, доки здобувач не пройде певний рівень без помилок) [3, с. 235].

Гейміфікація має кілька складників:

- елементи (учасники: здобувачі / курсанти, історії, рівні, ресурси, бали тощо);



- механіка (алгоритми розподілу й узаємодії елементів гри);
- динаміка (інтенсивність подій під час реалізації сценарію) [8, с. 157].

Проте професор К. Werbach проілюстрував цю структуру дещо по-іншому. У його розумінні вона має вигляд піраміди, всі рівні якої взаємопов'язані, й кожен наступний ґрунтується на попередньому:

- ігрова динаміка (алгоритм сценарію для постійної підтримки інтересу й позитивного емоційного стану здобувача-гравця (зворотний зв'язок – інформація про успіхи й досягнення учасника гри));
- ігрова механіка (правила, які визначають поведінку гравця: мета, співпраця і взаємодопомога, винагорода тощо);
- ігрова естетика (елементи, що вказують на гру (аватарки, значки, рівні, подарунки) і створюють враження безпосередньої участі в подіях);
- соціальна взаємодія (техніки, що забезпечують синхронізацію здобувача-гравця (гравців) і гри [16].

Практичний досвід та обґрунтовані докази науковців дають можливість стверджувати, що гейміфікація уможливорює підвищення рівня викладання будь-якої дисципліни навчального плану, а саме:

- активізує психічні процеси учасників (увагу, уяву, пам'ять, розуміння, інтерес, сприйняття, мислення тощо);
- сприяє встановленню лідера й визначенню рівня підготовки студента чи курсанта з певної дисципліни або теми;
- дає змогу об'єднувати здобувачів / курсантів у групи на ґрунті спільної ідеї, спрямовує їхні зусилля на її втілення;
- впливає на зниження рівня конфліктності, підвищує ефективність навчання й формування компетентностей;
- сприяє набуттю досвіду роботи з інтерактивними технологіями;
- зміцнює мотивацію, активізує діяльність, підсилює бажання навчатися й отримувати від цього задоволення;
- розвиває здатність застосовувати знання на практиці відповідно до фахової ситуації;
- сприяє збагаченню словникового запасу та вдосконаленню комунікативної компетентності [6; 7; 14].

Для успішного впровадження гейміфікації в освітній процес здобувачів і курсантів ЗВО першою чергою необхідно:

- встановити конкретну, вимірювану, досяжну, релевантну, обмежену в часі мету (з неї випливають конкретні завдання);
- продумати шлях до результату для всіх учасників гри;
- визначити роль кожного учасника гри;
- розробити перебіг гри (сценарій) за траєкторією «мотив – дія – зворотний зв'язок»;
- забезпечити механізми й засоби гейміфікації;
- дібрати оптимальні способи й види ігрової активності, що відповідатимуть усім вимогам і запитам;



– викликати відчуття задоволення від успішного результату.

Важливим фактором ефективного впровадження гейміфікації в освіту є доречне і правильне узгодження її з різними формами навчання. Викладач, прогножуючи результат означеного процесу, повинен добре знати, як, і в якому обсязі додавати елементи гри, адже завжди є ризик, що здобувач зосередиться не на навчанні, а на її кінцевому результаті (місце, бали, винагорода тощо). Тому цей процес варто чітко контролювати й, за потреби, корегувати.

Така діяльність вимагає від науково-педагогічних працівників цифрової грамотності й цифрової компетентності, знань про принципи й механізми роботи цифрових інструментів (інтернет-платформ, мобільних додатків, ігор тощо), умінь розробляти різні інтерактивні рішення тощо.

Сучасний викладач повинен не лише мати взірцеві знання з дисциплін, яких навчає, а й мати здатність розуміти найактуальніші проблеми гейміфікації освіти, вміти застосовувати це у практичній площині, уміло поєднувати гру з навчальною інформацією.

Сьогодні існує ціла низка засобів, сервісів, додатків і програм для впровадження гейміфікації в процес навчання здобувачів і курсантів ЗВО. З-поміж них такі: Kahoot, Wordwall, Quizizz, Plickers, Quizlet, Quizalize, Learningapps та ін.

Kahoot! (<https://kahoot.com/>) є ефективним безкоштовним цифровим ресурсом, що призначений для створення інтерактивних навчальних ігор, вікторин, тестів, анкет. Він урізноманітнює освітній процес і є своєрідною альтернативою тестовим завданням для перевірки набутих знань. Перевагами означеної платформи є:

- зручний і зрозумілий інтерфейс;
- можливість додавати яскраві фото й відео, вибрати свій унікальний аватар;
- можливість швидко перевірити набуті знання;
- наявність інтерактивного режиму (можливість в реальному часі бачити правильну відповідь, місце в рейтингу, кількість балів);
- можливість контролювати відлік часу, адже за швидкість можна отримати додаткові бали;
- можливість поділитися вікториною в соціальних мережах (Twitter, Facebook, Google+), або надіслати покликання електронною поштою;
- наявність безкоштовної версії для застосування.

Але цей сервіс має й деякі недоліки, зокрема: немає можливості вбудувати текст на сторонній сайт (лише через покликання); деякі тести мають занадто мало символів для відповіді.

Wordwall (<https://wordwall.net/uk>) – це інтерактивний застосунок для створення навчальних вебресурсів: пізнавальних дидактичних ігор, вправ і завдань. До переваг цієї платформи належать:

- наявність різних шаблонів, з допомогою яких можна моделювати авторські ігри, кросворди, вікторини, лабіринти, анаграми тощо;



- «розумні» й швидкі налаштування параметрів додатка (встановлення темпу, таймера, кількості спроб, різноманітність тем тощо);
- автоматичне підключення до пошукової системи Bing, що уможливає швидкий пошук зображень і суттєво заощаджує час на створення завдання;
- наявність додаткових можливостей, що дають змогу поділитися грою через Facebook, Twitter, Google Classroom, Moodle, Teams, електронну пошту чи QR-код;
- можливість самостійно змінювати створену викладачем гру до початку застосування, тобто можна грати в одну і ту ж гру використовуючи різні шаблони;
- можливість побачити правильні відповіді та свої помилки, а також переможців гри;
- можливість завантажити у форматі PDF і використовувати як самостійні чи індивідуальні навчальні завдання.

Недоліками платформи Wordwall є: обмеженість функційних можливостей безкоштовної версії; мала кількість безоплатних шаблонів (5).

Quizizz (<https://quizizz.com/?lng=en>) – цікавий інструмент для створення викладачем вікторин, флешкарток, тестів, самостійного навчання, який допомагає кожному здобувачеві чи курсантові відстежувати свої досягнення. Перевагами сервісу є:

- наявність багатомовного інтерфейсу, зокрема україномовного;
- можливість працювати з сервісом безкоштовно;
- відсутність вимоги створювати акаунт і реєструватися для того, аби пройти вікторину;
- можливість користуватися продуктами, створеними іншими викладачами;
- наявність функцій перегляду результатів, копіювання запитань, додавання зображень із комп'ютера чи через покликання;
- можливість поділитися грою / вікториною у спільнотах Facebook, Twitter, Google Classroom та ін.;
- можливість працювати з будь-якого пристрою;
- можливість влаштувати змагання й одночасно слідкувати за всіма учасниками гри;
- можливість автоматичного зворотного зв'язку.

Цей інструмент має незначну кількість недоліків, з-поміж них: у безкоштовній версії бракує деяких опцій; є обмеження на кількість учасників в одній вікторині чи грі; немає можливості вводити всі типи питань.

Plickers (<https://www.plickers.com>) – це інтерактивний соціальний сервіс, що дає можливість викладачеві під час заняття здійснювати миттєві мобільні опитування здобувачів і курсантів у тестовій формі та полегшує збір статистики. До його переваг належать:

- відсутність потреби встановлювати на гаджет додаткове програмне забезпечення;



- наявність зручного інтерфейсу;
- можливість отримувати швидкий зворотній зв'язок з будь-якою аудиторією;
- можливість здійснювати оперативне голосування чи фронтальне опитування здобувачів і курсантів у режимі реального часу, безперервний моніторинг, контролювати відвідування;
- можливість миттєвої обробки результатів і збереження їх;
- не вимагає багато часу для підготовки питальника;
- робота з QR-технологіями (картками), що створює сприятливу ігрову атмосферу на занятті;
- можливість застосовувати під час опанування будь-якої дисципліни.

Проте сервіс має й кілька недоліків, а саме: немає україномовного інтерфейсу; обмежений діапазон тестових завдань (є лише два вибіркові види – множинний і альтернативний); можливість робити опитування лише з п'яти питань і чотирьох варіантів відповіді; є загроза списування; після надання відповіді немає можливості змінити її, адже вже відбулося сканування; вимагає обов'язкової наявності інтернету.

Quizlet (<https://quizlet.com/ua>) – це безкоштовний додаток, що пропонує ігрові засоби й дає змогу здобувачам і курсантам легко запам'ятовувати будь-який навчальний матеріал, який можна представити у вигляді карток. Його перевагами є:

- можливість власноруч створювати цифрові «навчальні набори» і «флеш-картки» та послуговуватися вже розробленими;
- можливість перетворювати картки в процес перевірки знань чи інтерактивну гру в аудиторії;
- наявність функції сортування карток для швидкого повторення матеріалу і тренування пам'яті;
- можливість використовувати режим заучування, щоб навчатися з інтервальним повторенням;
- наявність функціоналу, щоб ділитися навчальними модулями з друзями та однокурсниками;
- можливість ефективно підготуватися до усного опитування, перевірити правильність вимови тощо.

Недоліками сервісу є: наявність набридливої реклами (у безкоштовній версії); немає гарантії, що інформація, якою обмінялися з вами, є достовірною; можливість прямо на вебсайті знайти відповіді на тестові питання, які підготував викладач (здобувачі можуть діяти не добросовісно).

Quizalize (<https://www.quizalize.com/>) – простий і доступний онлайн-конструктор інтерактивних тестів, вікторин, завдань, ігор, що має зрозумілий функціонал перевірки знань і компетентностей на репродуктивному рівні з оплачуваною можливістю відстежувати прогрес; дуже схожий на Kahoot!, Quizlet і Quizizz.



Перевагами означеного вебсайту є:

- можливість візуалізації результатів у реальному часі;
- можливість відстежувати прогрес (оплачуваний функціонал);
- можливість усіх задіяних учасників бачити й контролювати правильність відповідей та результат за тестування;
- можливість урахувувати швидкість у наданні відповідей;
- можливість обирати собі нікнейм або умовний номер.

Недоліком цього онлайнного конструктора є обмежені типи питань, які не мають функціоналу для відкритої відповіді.

Learningapps (<https://learningapps.org/index.php>) – це загальнодоступна безкоштовна онлайнна платформа з наявністю розроблених шаблонів для заповнення; призначена для створення інтерактивних завдань різної складності, тематики й формату. До переваг платформи належать:

- можливість доступу незареєстрованим користувачам;
- доступність ресурсу різними мовами;
- великий вибір вправ і завдань;
- можливість використання в роботі з інтерактивною дошкою;
- наявність підказок під час розроблення й виконання завдань;
- можливість отримувати код для того, щоб інтерактивні завдання були розміщені на сайтах і блогах викладачів і здобувачів / курсантів.

З-поміж недоліків додатка такі: відсутність мобільної версії; складна процедура реєстрування; немає функції контролю за часом виконання завдань.

Схарактеризовані додатки, сервіси й програми в контексті класичної системи навчання підвищують мотивацію та активність здобувачів / курсантів, проте варто пам'ятати, що хоча гейміфікація й корисна в освіті, але має й свої недоліки, а саме:

- нерозуміння учасниками освітнього процесу мети, цілей і завдань гри;
- відволікання від основних навчальних цілей;
- небезпека надмірної конкуренції в колективі;
- невміння викладачів впроваджувати ігрові механізми й технології в класичну систему навчання;
- нестача реалістичності;
- цифрова залежність.

Висновки та перспективи подальших досліджень. Таким чином, гейміфікація сприяє створенню інтерактивного освітнього середовища, надає широкі можливості й безпечний простір для творчості і креативності. Інтеграція гри в традиційну систему освіти активізує здобувачів і курсантів ЗВО, мотивує їх до навчання, розвиває критичне й проблемне мислення, формує фахові компетентності, зокрема цифрову. Гейміфікація є трендом сучасної освіти, що орієнтований на її модернізування. Застосування проаналізованих нами додатків, сервісів і програм (Kahoot, Wordwall, Quizizz, Plickers, Quizlet, Quizalize, Learningapps) є вкрай важливим, адже, як доводить



практика, вони стимулюють і заохочують працювати навіть над складним програмовим матеріалом.

Загалом, можемо стверджувати, що застосування елементів гейміфікації в освітньому процесі позитивно впливає на результат навчання і психологічний стан здобувачів / курсантів ЗВО.

Подальші перспективи вбачаємо в дослідженні кожного із проаналізованих додатків (Kahoot, Wordwall, Quizizz, Plickers, Quizlet, Quizalize, Learningapps) з проєкцією на вивчення конкретних дисциплін навчального плану.

Література:

1. Вознюк О., Дубасенюк О. Перспективні напрямки підготовки майбутніх вчителів до інноваційної педагогічної діяльності. *Нові технології навчання*. 2020. № 93. С. 50–57. URL: <http://eprints.zu.edu.ua/id/eprint/31082>
2. Вощевська О., Степаненко О., Кузнецова А. Сучасні концепції впровадження гейміфікації при викладанні філологічних дисциплін. Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах. 2023. № 89. С. 77–881.
3. Дубасенюк О. Діяльнісні засади підготовки майбутніх компетентних фахівців в умовах сучасних викликів: монографія. Житомир: Видавництво ЖДУ ім. І. Франка, 2024. 366 с.
4. Овсієнко Л. Технології віртуальної й доповненої реальності у викладанні навчальної дисципліни «Українська мова в сучасному комунікативному просторі» здобувачам вищої освіти. *Теоретична й дидактична філологія*. Переяслав: (Київська обл.): Домбровська Я.М., 2024. Випуск 38. С. 40–55.
5. Овсієнко Л., Кулик Д. Інтерактивні хмарні технології і сервіси під час змішаного навчання української мови фахового спрямування здобувачів гуманітарного напрямку освіти. *Вісник науки та освіти*. 2024. № 7. С. 45–59.
6. Пасічник О. Гейміфікація процесу навчання іноземної мови студентів студентів вищих навчальних закладів. *Педагогічна освіта: теорія і практика: збірник наукових праць*. Кам'янець-Подільський, 2018. Випуск 24. Ч. 2. С. 344–349.
7. Переяславська С., Смагіна О. Гейміфікація як сучасний напрям вітчизняної освіти. *Відкрите освітнє Е-середовище сучасного університету*. 2019. Спецвипуск. С. 250–260.
8. Скасків Г. Впровадження технологій гейміфікації в освітній процес ЗВО. *Науковий часопис НПУ імені М.П. Драгоманова*. 2021. № 83. С. 156–161.
9. Цуранова О., Татаринцева Ю., Бившева Т., Погода О., Пушкар О. Методичні рекомендації щодо впровадження технологій гейміфікації в дистанційній освіті. *Acta Paedagogica Volynienses*. 2022. № 4. С. 159–164.
10. Deterding S., Khaled R., Nacke L., Dixon D. Gamification: Toward a Definition. Vancouver: Gamification Workshop Proceedings, 2011. P. 12–15.
11. Dichev C., Dicheva D. Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*. 2017. Volume 14. № 9. URL: <https://educationaltechnologyjournal.springeropen.com/articles/10.1186/s41239-017-0042-5>
12. Janaki K., Mario H. Gamification at work: designingeng aging business software. *Springer*. 2013. 168 p.
13. Kapp K. The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. *Computer Science*. April, 2012. URL: <https://www.semantic scholar.org/paper/The-Gamification-of-Learningand-Instruction%3A-and-Kapp/8b1069698d03b4037ec12f5db4c4e3c650e4c216>



14. Pelling N. The (short) prehistory of «gamification»... *Funding Startups (& other impossibilities)*. 2011. URL: <https://nanodome.wordpress.com/2011/08/09/the-short-prehistory-of-gamification/>
15. Shapiro J. Making Games: The Ultimate Project-Based Learning. *KQED*, 2014. URL: <https://ww2.kqed.org/mindshift/series/guide-to-games-and-learning>
16. Werbach K. Gamification. 2020. URL: <https://gameit.tech/tag/kevin-verbakh/>
17. Werbach K. For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business. 2012. URL: <https://www.semanticscholar.org/paper/For-the-Win%3A-How-Game-Thinking-Can-Revolutionize-WerbachHunter/d470fd77ccadfb0d6c082eef06fbeb9078a351f5>

References:

1. Vozniuk, O., Dubaseniuk, O. (2020). Perspektyvni napriamky pidhotovky maibutnikh vchyteliv do innovatsiinoi pedahohichnoi diialnosti [Promising directions of training future teachers for innovative pedagogical activity]. *Novi tekhnolohii navchannia – New learning technologies*. 93. 50–57. Retrieved from <http://eprints.zu.edu.ua/id/eprint/31082> [in Ukrainian].
2. Voshchevska, O., Stepanenko, O., Kuznetsova, A. (2023). Suchasni kontseptsii vprovadzhennia heimifikatsii pry vykladanni filolohichnykh dystsyplin [Modern concepts of the implementation of gamification in the teaching of philological disciplines]. *Pedahohika formuvannia tvorchoi osobystosti u vyshchii i zahalnoosvitnii shkolakh – Pedagogy of creative personality formation in higher and secondary schools*. 89. 77–881 [in Ukrainian].
3. Dubaseniuk, O. (2024). Diialnisni zasady pidhotovky maibutnikh kompetentnykh fakhivtsiv v umovakh suchasnykh vyklykiv: monohrafiia [Operational principles of training future competent specialists in the conditions of modern challenges: monograph]. Zhytomyr: Vydavnytstvo ZhDU im. I. Franka, 366 [in Ukrainian].
4. Ovsienko, L. (2024). Tekhnolohii virtualnoi y dopovnenoї realnosti u vykladanni navchalnoi dystsypliny «Ukrainska mova v suchasnomu komunikatyvnomu prostori» zdobuvacham vyshchoi osvity [Technologies of virtual and augmented reality in teaching the academic discipline «Ukrainian language in the modern communicative space» to students of higher education]. *Teoretychna y dydaktychna filolohiia – Theoretical and didactic philology*. 38. 40–55 [in Ukrainian].
5. Ovsienko, L., Kulyk, D. (2024). Interaktyvni khmarni tekhnolohii i servisy pid chas zmishanoho navchannia ukrainskoi movy fakhovoho spriamuvannia zdobuvachiv humanitarnoho napriamu osvity [Interactive cloud technologies and services during the mixed learning of the Ukrainian language of the professional direction of applicants of the humanitarian direction of education]. *Visnyk nauky ta osvity – Herald of science and education*. 7. 45–59 [in Ukrainian].
6. Pasichnyk, O. (2018). Heimifikatsiia protsesu navchannia inozemnoi movy studentiv studentiv vyshchyykh navchalnykh zakladiv [Gamification of the foreign language learning process for students of higher educational institutions]. *Pedahohichna osvita: teoriia i praktyka: zbirnyk naukovykh prats – Pedagogical education: theory and practice: collection of scientific papers*. 24. 2. 344–349 [in Ukrainian].
7. Pereiaslavsk, S., Smahina, O. (2019). Heimifikatsiia yak suchasnyi napriam vitchyznianoї osvity [Gamification as a modern direction of national education]. *Vidkryte osvittie E-seredovyshe suchasnoho universytetu – The open educational E-environment of a modern university*. *Spetsvyypusk*. 250–260 [in Ukrainian].
8. Skaskiv, H. (2021). Vprovadzhennia tekhnolohii heimifikatsii v osvitnii protses ZVO [Implementation of gamification technologies in the educational process of higher education institutions]. *Naukovyi chasopys NPU imeni M.P. Drahomanova – Scientific journal of the NPU named after M.P. Drahomanova*. 83. 156–161 [in Ukrainian].
9. Tsuranova, O., Tataryntseva, Yu., Byvsheva, T. Pohoda, O., Pushkar, O. (2022). Metodychni rekomendatsii shchodo vprovadzhennia tekhnolohii heimifikatsii v dystantsiinioї osviti [Methodical recommendations regarding the implementation of gamification technologies in distance education]. *Acta Paedagogica Volyniense – Acta Paedagogica Volynienses*. 4. 159–164 [in Ukrainian].





10. Deterding, S., Khaled, R., Nacke, L., Dixon, D. (2011). Gamification: Toward a Definition. Vancouver: Gamification Workshop Proceedings, 12–15 [in English].
11. Dichev, C., Dicheva, D. (2017). Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*. 14. 9. Retrieved from <https://educationaltechnologyjournal.springeropen.com/articles/10.1186/s41239-017-0042-5> [in English].
12. Janaki, K., Mario, H. (2013). Gamification at work: designingeng aging business software. *Springer*. 168 [in English].
13. Kapp, K. (2012). The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. *Computer Science*. April. Retrieved from <https://www.semanticscholar.org/paper/The-Gamification-of-Learningand-Instruction%3A-and-Kapp/8b1069698d03b4037ec12f5db4c4e3c650e4c216> [in English].
14. Pelling, N. (2011). The (short) prehistory of «gamification»... *Funding Startups (& other impossibilities)*. Retrieved from <https://nanodome.wordpress.com/2011/08/09/the-short-prehistory-of-gamification/> [in English].
15. Shapiro, J. (2014). Making Games: The Ultimate Project-Based Learning. *KQED*. Retrieved from <https://ww2.kqed.org/mindshift/series/guide-to-games-and-learning> [in English].
16. Werbach, K. Gamification. (2020). Retrieved from <https://gameit.tech/tag/kevin-verbakh/> [in English].
17. Werbach, K. (2012). For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business. Retrieved from <https://www.semanticscholar.org/paper/For-the-Win%3A-How-Game-Thinking-Can-Revolutionize-WerbachHunter/d470fd77ccadfb0d6c082eef06fbeb9078a351f5> [in English].

Журнал

**«Наукові інновації та
передові технології»**

*(Серія «Управління та адміністрування», Серія «Право», Серія «Економіка»,
Серія «Психологія», Серія «Педагогіка»)*

Випуск № 8(36) 2024

Підписано до друку 09.08.2024 р.
Формат 60x90/8. Папір офсетний.
Гарнітура Times New Roman.
Ум. друк. арк. 8,2. Наклад 100 прим.

Видавець:

Громадська наукова організація «Всеукраїнська асамблея докторів наук з державного управління»
Свідоцтво серія ДК №4957 від 18.08.2015 р., Андріївський узвіз, буд.11, оф 68, м. Київ, 04070.