

Дещо відрізняється розподіл всередині вікових груп. Так, найбільш чисельною віковою групою є населення віком від 16 до 59 років. Однак, в розрізі типів поселень цей показник розподілений нерівномірно, зокрема в сільській місцевості цей показник становить 53,8%, тоді як у міській – 61,6%.

Висновки. Населення є визначальним фактором у формуванні мережі закладів охорони здоров'я Волочиського району. Воно впливає на тип закладу, його кадрове забезпечення, особливості функціонування тощо.

Станом на 2016 рік на території Волочиського району проживало 50997 осіб. Визначальне місце у формуванні чисельності населення належить природному руху, однак, в силу різноманітних обставин (природного та соціально-економічного характеру), поступово зміщується в бік механічного.

В структурі населення за типами поселень переважає сільське населення, на яке припадає 57,6%. У статеві-віковій структурі населення переважає жіноче населення працездатного віку.

Список використаних джерел

1. Паспорт району [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://volorada.org.ua/upload/files/1.novunu/ПАСПОРТ%20%20району%202017.doc>.
2. Головне управління статистики в Хмельницькій області. — Основні показники соціально-економічного розвитку міст і районів області [Електронний ресурс]. – Режим доступу: — <http://www.km.ukrstat.gov.ua/ukr>.
3. Розподіл населення Хмельницької області за статтю і віком на 1 січня 2018 року. — Головне управління статистики Хмельницької області. — Хмельницький, 2018 рік.
4. Положення про фельдшерсько-акушерський/фельдшерський пункт // Офіційний вісник України, 6 Січня 2012 р. № 101.

Обушок С.

*магістрант II курсу спеціальності 014 Середня освіта (Географія)
Науковий керівник – доц. Варакута О.М.*

ГЕЙМИФІКАЦІЯ У ВИВЧЕННІ ГЕОГРАФІЧНИХ ДИСЦИПЛІН У ВИЩІЙ ШКОЛІ

Інноваційна освіта на сьогоднішньому етапі реформування вищої школи найбільш повно забезпечує комфортні умови навчання студента, всебічно реалізує його природний потенціал, спонукає до саморозвитку, самовдосконалення, критичного мислити, до формування професійної компетентності майбутнього фахівця.

Інновація (лат. *innovatio*) – це нововведення, зміна, оновлення; новий підхід, створення якісно нового, використання відомого в інших цілях [2].

Узагальнена модель інноваційного навчання передбачає: активну участь студента в процесі навчання; можливості прикладного використання знань в реальних умовах; підхід до навчання як до колективної, а не індивідуальної діяльності; акцент на процес навчання, а не на запам'ятовування інформації тощо [8].

При цьому удосконалення навчально-виховного процесу у вищій школі зорієнтовано на світові освітні тренди.

Сьогодні популярності набуває технологія «Гейміфікація», яка дозволяє використовувати на занятті не тільки стаціонарні комп'ютери, але й наявні в студентів мобільні пристрої.

Сам термін виник у середовищі маркетологів. Перед ними завжди стояло завдання збільшення продажів. Зрозуміло, що повз їх увагу не міг пройти такий вид людської діяльності як гра. Саме вона, з її азартом, прагненням виграти та внутрішньою мотивацією підказала їм ідею перетворити покупця на гравця. З часом були розроблені принципи, методи та стратегії залучення ігрових механізмів та прийомів, щоб примусити потенційного покупця зробити покупку. Як приклади, можна навести карти лояльності, бонуси, конкурси, розіграші, акції «три за ціною чотирьох» тощо.

Саме використання ігрових прийомів, практик та механізмів у неігровому середовищі і отримало назву «гейміфікація» (або рідше «геймізація»), тобто «ігрофікація» [7].

Отже, гейміфікація (ігрофікація) – це ігровий процес, в якому гравець використовує інтерфейс користувача, щоб отримати зворотну інформацію з відео-пристрою.

Технологія «Гейміфікація», як напрям досліджень, в освіті з'явилася порівняно недавно. Вона заснована «на перетині» психології, поведінкової економіки, менеджменту і ігрового дизайну.

Електронні пристрої, які використовуються для гри отримали назву – ігрові платформи. Наприклад, до таких платформ належать персональний комп'ютер та гральна консоль.

В ігровому процесі виділяють ряд елементів [1]:

- *прогрес* – поступове зростання, яке відображається наочно;
- *рівні* – широкий та відкритий доступ до контенту;
- *бали* – відображення в цифрах значення проведеної роботи;
- *досягнення* – привселюдне визнання підсумків виконаної роботи;
- *нові завдання* – вхід в систему для отримання нових завдань;

- *спільна робота* – спільна робота допоможе досягти мети;
- *епічне значення* – копітка робота, допоможе досягнути бажаних результатів;

- *віртуальність* – стимуляція до залучення нових користувачів.

Дана проблема знайшла своє відображення в наукових працях як зарубіжних (М. Барбера, Дж. Макгонігела, Д. Кларка, Лі Шелдона, К. Вербаха та інших), так і вітчизняних (Н. Кузнецов, О.Пришляк, Л. Сергеева, І. Сімдянова, О.Ткаченко, Н.Фідря та ін.) вчених і методистів.

Частина дослідників розуміють гейміфікацію не як включення дидактичних ігор у навчально-виховний процес, а як організацію самого процесу на принципах гри.

До основних аспектів гейміфікації [6] відносять:

- динаміку (використання сценаріїв, що вимагають уваги користувача й реакції у реальному часі);
- механіку (використання елементів, характерних для геймплея, таких як віртуальні винагороди, статуси, бали, очки, рівні тощо);
- естетику (створення загального ігрового враження, яке сприяє емоційній залученості);
- соціальну взаємодію (широкий спектр технік, що забезпечує взаємодію між користувачами, характерну для ігор).

Впровадження ігрових елементів в процес вивчення географічних дисциплін дозволяє мотивувати студентів до самостійного освоєння змісту матеріалу та здатність застосовувати його у різних ситуаціях. Наведемо приклади декількох онлайн-ігор.

Гра «Seterra» [3]. Це захоплююча освітня географічна онлайн-гра. Вона дає змогу дізнатися про країни, столиці, прапори і міста Африки, Європи, Північної і Південної Америки, Азії та Австралії за допомогою вправ з контурними картами.

Seterra з'явилася в 1998 році, вона перекладена на 34 мови, користується популярністю серед людей по всьому світу.

Онлайн вікторина «Країни Західної Європи» [4]. Запропоновані різноманітні запитання, які стосуються географії, природи та характерних особливостей країн Західної Європи.

Онлайн-гра «Питання-родзинка» [5]. В онлайн-грі «Питання-родзинка» поданий перелік європейських країн, а також особливості, які якнайкраще характеризують країну за її ознаками. Завдання полягає в тому, щоб знайти відповідність, між назвою країни та її «родзинкою» (див. рис. 1). Така гра формує в студентів знання про найістотніші особливості окремих країн Європи.

Монако	Швейцарія	Норвегія	Люксембург
кузня Західної Європи	країна емігрантів, швейна фабрика Європи	батьківщина Рауля Амундсена, країна рибалок і китобів	тваринницька ферма Європи
світовий центр квітництва, королівство дерев'яних черевиків, країна сиру, ...	країна найнадійнішого сейфу, країна - банкір, країна-готель	країна-казино	країна-рибалка
світовий лідер з виробництва зубних протезів, кераміки, стоматологічного обладнання	держава на одній горі	Фінляндія	альпійська республіка
батьківщина Шопена, тут танцюють краков'як	символами цієї країни є береза, балалайка і млинці	одна з найбільших країн Європи. Жителі цієї країни отримують високу зарплату	країна фестивалю "Слов'янський базар", картоплі, льону, зубрів, лісу

Рис. 1. Онлайн-гра «Питання-родзинка» [5]

Ці та інші онлайн-ігри можуть бути елементом навчального процесу на занятті. Однак, для того, щоб організація самого процесу базувалася на принципах гри, необхідно навчальний курс перетворити на пригоду, кожну тему – в локацію, а кожне заняття – у завдання локації. На сьогодні цей вид гейміфікації найменш розроблений.

Отже, гейміфікація поєднує в собі не лише елементи ігрової діяльності, але й спирається на основні дидактичні принципи: доступність, наочність, активність, педагогічна доцільність тощо. Проте варто, наголосити, що викладач повинен враховувати психофізіологічні особливості студентів, їх можливості та здібності, а також ретельно здійснювати відбір навчального матеріалу. Правильне застосування гейміфікації та різних видів наочності, сприяє тому, щоб знання в студентів були не просто формальними, але й міцними, аргументованими та чітко сформованими. А також підвищить ефективність процесу засвоєння поданих відомостей і розвитку особистості в цілому.

Список використаних джерел

1. Гейміфікація один з трендів сучасної освіти [Електронний ресурс] // Сучасна освіта – Режим доступу до ресурсу: <https://education/-58a45e9c1a28abb8288b4c37.html>.
2. Ігнатенко М. Сучасні основні технології. Поняття інноваційної педагогічної технології (наукові основи) // Математика в школі. – 2003. - №4. – С.2.]
3. Онлайн-гра «Seterra» [Електронний ресурс] // Seterra. – Режим доступу до ресурсу: <https://online.seterra.com>.

4. Онлайн-вікторина «Країни Західної Європи» [Електронний ресурс] // Learningapps – Режим доступу до ресурсу: <https://learningapps.org/2085765>.
5. Онлайн-гра «Кулінарна Європа» [Електронний ресурс] // Learningapps – Режим доступу до ресурсу: <https://learningapps.org/5091431>.
6. Ткаченко О. Гейміфікація освіти: формальний і неформальний простір / О. Ткаченко // Актуальні питання гуманітарних наук. – 2015. – Вип. 11. – С. 303-309. – Режим доступу: http://nbuv.gov.ua/UJRN/apgnd_2015_11_45.
7. Фідря Надія Нова українська школа: гейміфікація на уроках географії» [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://super.urok-ua.com/stattya-nova-ukrayinska-shkola-geymifikatsiya-na-urokah-geografii>.
8. Шестопалюк О.В. Інноваційні моделі навчання в діяльності вищих навчальних закладів <http://tipus.khpi.edu.ua/article/viewFile/45620/41831>.

Олексюк Н.

*магістрантка II курсу спеціальності 014 Середня освіта (Географія)
Науковий керівник – доц. Потокій М. В.*

ПРОМИСЛОВЕ ВИРОБНИЦТВО КРАСИЛІВСЬКОГО РАЙОНУ ХМЕЛЬНИЦЬКОЇ ОБЛАСТІ: ІСТОРІЯ, СУЧАСНИЙ СТАН ТА ПЕРСПЕКТИВИ РОЗВИТКУ

Метою статті є показ особливостей промислового виробництва на території Красилівського району Хмельницької області, окреслення перспектив його розвитку у майбутньому.

Постановка проблеми: промислове виробництво району, поряд із сільським господарством, визначають спеціалізацію району у внутрішньообласному поділі праці. Продукція машинобудування, головним чином опалювальні апарати, є основною статтею вивозу за межі області та України.

Вклад основного матеріалу. Специфікою промислового виробництва Красилівського району є те, що жодне із промислових підприємств, що діяли до 1991 року, не припиняли своєї роботи за часів незалежності.

Промислове виробництво базується як на привізній сировині, так і на місцевих ресурсах. Трудовими ресурсами промисловість забезпечена в достатній мірі, до того ж трудові ресурси мають значні навички у виробництві основних промислових товарів, що склалося історично. Продукція основних промислових підприємств району має свого споживача і збувається як в межах України, так і за її межами. Зручне географічне положення сприяє як завезенню сировини на промислові підприємства, так і вивезенню готової продукції. Важливим чинником розвитку промислового виробництва Красилівського району є високий