

РОЗРОБКА КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ «КАЙДАШЕВА СІМ'Я» ЯК ІНСТРУМЕНТ РОЗВИТКУ ЧИТАЦЬКОЇ ГРАМОТНОСТІ УЧНІВ ЗАКЛАДІВ ПРОФЕСІЙНОЇ (ПРОФЕСІЙНО-ТЕХНІЧНОЇ) ОСВІТИ

Тінькова Дар'я Сергіївна

докторка філософії, старша викладачка кафедри автоматизації та комп'ютерно-інтегрованих технологій,

Черкаський національний університет імені Богдана Хмельницького,

tinkovads@vu.cdu.edu.ua

Формування читацької грамотності є однією з ключових цілей сучасної освіти, оскільки вона безпосередньо впливає на загальний освітній рівень, здатність до критичного мислення, опрацювання інформації та академічну успішність. Проблема недостатнього рівня читацької компетентності в Україні підтверджується результатами міжнародного дослідження PISA (Programme for International Student Assessment), у якому Україна взяла участь у 2018 та 2022 рр.

Згідно з результатами PISA-2018, середній бал українських підлітків з читацької грамотності становив 466 балів, що нижче середнього показника країн ОЕСР (487 балів) [1]. Близько 25 % українських учнів не досягли базового рівня читацької компетентності, що свідчить про труднощі з розумінням, інтерпретацією та критичною оцінкою текстів. Дані PISA-2022 підтверджують наявність стійкої тенденції до зниження рівня читацької грамотності, зокрема серед учнів, які здобувають освіту в умовах обмеженого доступу до якісних ресурсів [2].

Особливо актуальною ця проблема є для здобувачів закладів професійної (професійно-технічної) освіти, які нерідко демонструють нижчі результати з гуманітарних дисциплін через недостатній рівень мотивації до читання, низький інтерес до класичної літератури та домінування візуальної культури над текстовою. У зв'язку з цим постає потреба у розробці інноваційних освітніх інструментів, які могли б поєднувати навчальний потенціал літературного тексту з сучасними цифровими формами його подачі, зокрема засобами гейміфікації.

У рамках волонтерської діяльності студенти спеціальності 014.09 Середня освіта (Інформатика) Черкаського національного університету імені Богдана Хмельницького спільно з Інжиніринговою лабораторією Noosphere Engineering School реалізували проєкт зі створення комп'ютерної гри за мотивами повісті І. Нечуя-Левицького «Кайдашева сім'я» (рис. 1). Ініціатива мала на меті створення інтерактивного освітнього продукту, що поєднує літературний зміст з цифровими технологіями для розвитку читацької грамотності серед здобувачів закладів професійної (професійно-технічної) освіти Черкаської області.



Рис. 1. Титульна сторінка комп'ютерної гри

Розробка базується на принципах міждисциплінарного підходу: майбутні педагоги поєднали знання з інформатики, програмування, педагогіки та літературознавства. Гра створена у форматі сюжетно-рольової з можливістю занурення у художній простір твору через інтерактивний сценарій та завдання (рис. 2).

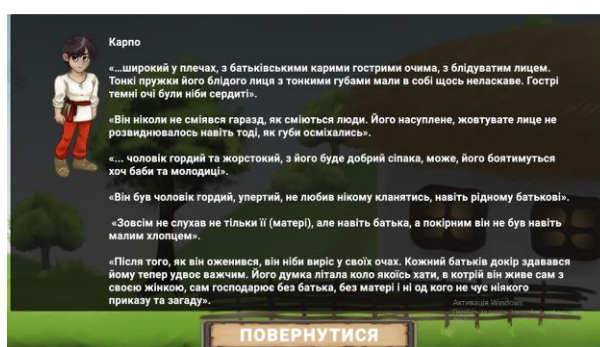


Рис. 2. Опис персонажів комп'ютерної гри

Структура гри включає: сюжетні квести, що відповідають ключовим епізодам повісті; інтерактивні тести, спрямовані на перевірку розуміння тексту; візуалізацію персонажів та локацій, відповідно до художнього опису; озвучення діалогів, що підсилює емоційне сприйняття подій; мотиваційну систему, яка формує інтерес до завершення гри та сприяє повторному зверненню до тексту.

Гра розроблена в середовищі Unity з урахуванням дидактичних принципів доступності, інтерактивності та мотиваційності. Завдяки гейміфікованій формі подачі матеріалу, використання такої гри на уроках має сприяти формуванню вміння знаходити та аналізувати інформацію в тексті.

Окрему увагу слід звернути на соціальний аспект проєкту: студенти спеціальності 014.09 Середня освіта (Інформатика) виступили як ініціатори створення відкритого освітнього ресурсу, який може бути вільно використаний педагогами закладів професійної (професійно-технічної) освіти. Таким чином, проєкт не лише забезпечив практичну реалізацію фахових компетентностей студентів, а й зробив внесок у розвиток цифрової гуманітарної освіти.

Результати реалізації проєкту засвідчили ефективність використання ігрових цифрових засобів для розвитку читацької грамотності серед здобувачів закладів професійної (професійно-технічної) освіти Черкаської області. Гра «Кайдашева сім'я» є прикладом успішної міждисциплінарної інтеграції, яка поєднує інформаційно-комунікаційні технології з гуманітарним змістом, відповідаючи сучасним освітнім трендам.

Залучення студентів до створення освітніх продуктів сприяє формуванню у них фахових, педагогічних та соціальних компетентностей, а також розвиває відповідальність, креативність і ініціативність. У перспективі передбачається подальший розвиток проєкту: удосконалення гри, її адаптація до мобільних платформ, а також створення серії подібних продуктів за іншими творами української літератури.

Список використаних джерел

1. Національний звіт за результатами міжнародного дослідження якості освіти PISA-2018. кол. авт.: М. Мазорчук, Т. Вакуленко та ін.; Український центр оцінювання якості освіти. Київ: УЦОЯО, 2019. 439 с.
2. Національний звіт за результатами міжнародного дослідження якості освіти PISA-2022. кол. авт.: Г. Бичко, Т. Вакуленко, та ін.; за ред. В. Терещенка та І. Клименко; Український центр оцінювання якості освіти. Київ, 2023. 395 с.

ЧАТБОТ GEMINI – СУЧАСНИЙ ПОМІЧНИК ВЧИТЕЛЯ

Філатова Ганна Володимирівна

кандидат філологічних наук, заступник директора з навчально-виховної роботи,
Ізмаїльська гімназія № 8 з початковою школою Ізмаїльського району Одеської області,
H_A_N_N_A@ukr.net

Ще донедавна здобуття освіти було можливим лише у класичному розумінні, сьогодні ж з'явилося поняття дистанційного навчання. При чому раніше ми говорили лише про елементи онлайн-освіти, а сьогодні, в умовах пандемії COVID-19 та війни, дистанційна стала чи не основною формою навчання. Сталося це завдяки активному розвитку комп'ютерної галузі. Ще донедавна не всі працівники освіти були схильними до використання інформаційних технологій в освітньому процесі, сьогодні це вже є буденною необхідністю, яка змушує тих, хто не володів комп'ютерними технологіями, оволодівати ними. Дистанційна форма стала тим біфуркаційним моментом, що сприяв якомога ширшому залученню штучного інтелекту в освітню галузь [2, с. 105 – 106].

Ці зміни позначилися й на законодавчому рівні. Зокрема, Кабінет Міністрів України у грудні 2020 року затвердив Концепцію розвитку штучного інтелекту в Україні до 2030 року, відповідно до якої одним із пріоритетних напрямків її реалізації є «впровадження технологій штучного інтелекту у сфері освіти, економіки, публічного управління, кібербезпеки, оборони та інших сферах для забезпечення довгострокової конкурентоспроможності України на міжнародному ринку» [3]. У Професійному стандарті вчителя, затвердженому у 2024 році, здатність використовувати цифрові технології в освітньому процесі визначено як одну із компетентностей сучасного вчителя.

Сьогодні молодь зростає в епоху інтернету та сучасних цифрових технологій. Вона отримує інформацію безперервно, оточує себе додатками, які забезпечують доступність, інтерактивність та швидкість отримання необхідної інформації. У майбутньому нинішнім дітям доведеться жити та працювати в