

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
НАЦІОНАЛЬНА АКАДЕМІЯ ПЕДАГОГІЧНИХ НАУК УКРАЇНИ
Інститут педагогіки Національної академії педагогічних наук України

UNIVERSITÉ CÔTE D'AZUR (FRANCE)

UNIVERSIDAD CARLOS III DE MADRID (SPAIN)

MIEDZYNARODOWA AKADEMIA NAUK STOSOWANYCH W ŁOMŻY (POLAND)

UNIWERSYTETU KOMISJI EDUKACJI NARODOWEJ W KRAKOWIE (POLAND)

**SECONDARY INDUSTRIAL, TECHNICAL AND AUTOMOTIVE SCHOOL JIHLAVA
(CZECH REPUBLIC)**

УКРАЇНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ МИХАЙЛА ДРАГОМАНОВА
Кафедра інформаційних технологій і програмування

МАТЕРІАЛИ

Міжнародної науково-практичної конференції

ЦИФРОВА ТРАНСФОРМАЦІЯ В ОСВІТІ: ВИКЛИКИ ТА ПЕРСПЕКТИВИ



КИЇВ – 2025

УДК 37-044.922:004]:005.745

Ц 75

*Рекомендовано до друку Вченою радою
Українського державного університету імені Михайла Драгоманова
(протокол № 12 від 25 квітня 2025 р.)*

Ц 75 Цифрова трансформація в освіті: виклики та перспективи: *матеріали Міжнародної науково-практичної конференції (15 – 16 квітня 2025 року, м. Київ) /* Упорядники: Твердохліб І.А., Малюх Є.В. Київ: Вид-во УДУ імені Михайла Драгоманова, 2025. 324 с. електронне видання

ISBN 978-966-931-325-6

Збірник містить матеріали доповідей учасників Міжнародної науково-практичної конференції «Цифрова трансформація в освіті: виклики та перспективи».

Доповіді присвячені цифровій трансормції освіти, методичним аспектам використання сучасних інформаційних технологій в освітньому процесі, проблемам модернізації змісту інформатичної середньої та вищої освіти в умовах цифрової трансформації, особливостям впровадження STEAM в освітній процес. Розглянуто актуальні в даний час питання використання штучного інтелекту в освітньому процесі, досвід і перспективи цифровізації освіти України.

*Матеріали подано в авторській редакції.
Автори опублікованих матеріалів несуть повну відповідальність за достовірність наведених фактів, цитат, статистичних даних, власних імен та інших відомостей*

ISBN 978-966-931-325-6

© УДУ імені Михайла Драгоманова, 2025

© Автори матеріалів, 2025

ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ ЯК ІНСТРУМЕНТ ПІДГОТОВКИ МАЙБУЄНИХ УЧИТЕЛІВ ПОЧАТКОВИХ КЛАСІВ

*Скасків Ганна Михайлівна,
асистент кафедри інформатики та методики її навчання,
здобувач третього рівня вищої освіти
Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка,
м. Тернопіль, Україна
skaskiv@fizmat.tnpu.edu.ua*

Використання ігрових технологій у закладах вищої освіти України регламентується такими нормативними документами, як Законом України «Про вищу освіту», де визначено основні принципи організації освітнього процесу та впровадження інноваційних технологій; Законом України «Про інноваційну діяльність» з визначенням можливостей інтерактивних методів навчання, зокрема й ігрових технологій; Державним стандартом освіти, де встановлено вимоги до змісту, форм і методів навчання, які можуть включати ігрові технології; Методичними рекомендаціями Міністерства освіти і науки України, в яких описано практичні поради щодо впровадження ігрових технологій в освітній процес [1].

Ці документи забезпечують правову основу для інтеграції ігрових технологій у освітній процес закладів вищої освіти, сприяючи його модернізації та підвищенню ефективності. Однак відкритими залишаються питання щодо вибору виду технологій, навчальних платформ та цифрового інструментарію для ефективного використання ігрофікації в освітньому процесі в закладах вищої освіти.

Ігрові технології є важливим інструментом у підготовці майбутніх вчителів початкових класів у Тернопільському національному педагогічному університеті імені Володимира Гнатюка, оскільки вони сприяють розвитку професійних компетентностей, творчого мислення та педагогічної майстерності [3].

З досвіду використання ігрових технологій у процесі підготовки майбутніх учителів початкових класів можна визначити, як вони впливають на розвиток здобувачів освіти та формування їх професійних компетентностей. Зокрема, через ігровий практикум з учнями формується педагогічна майстерність; завдяки інтерактивним завданням, які вимагають ефективної взаємодії, формується комунікативна компетентність; через створення ігрових сценаріїв та адаптацію ігрових проєктів до реальних життєвих ситуацій розвивається креативність; через моделювання стресових ситуацій та створення безпечного освітнього середовища – емоційна стійкість.

Для формування відповідних професійних умінь та навичок вкрай важливо проводити детальний аналіз у виборі виду ігрових технологій (рис.1); здійснювати індивідуальний підхід з визначення рівня підготовки та особистісних характеристик кожного здобувача освіти; цілеспрямовано використовувати ігри, які спрямовані на досягнення конкретних навчальних цілей і практичних результатів; інтегрувати ігрові методи в навчальний процес як доповнення освітніх компонентів; проводити оцінку ефективності та корекцію ігрової методики.

Аналіз досліджень проблеми використання ігрових технологій [2] показує, що кожен вид ігрових технологій має свій вплив на розвиток професійних компетентностей майбутніх учителів та своє практичне значення.

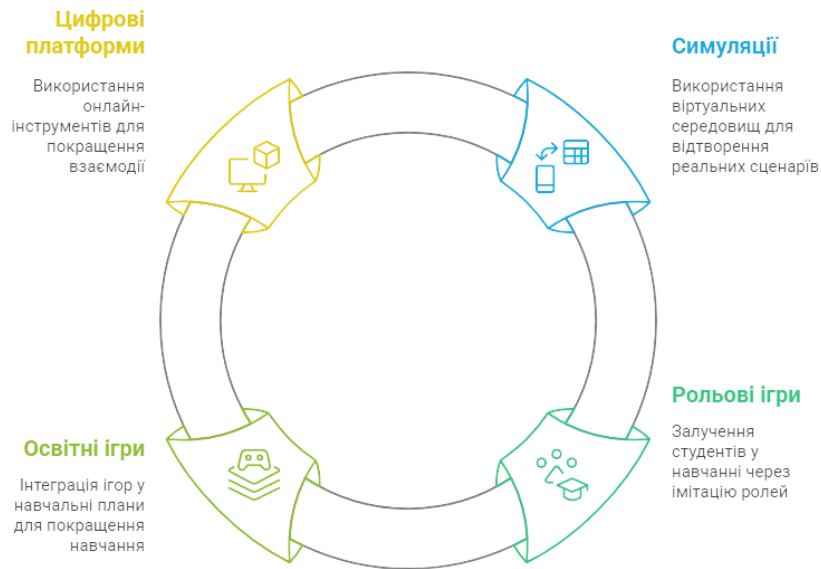


Рис. 1. Класифікація ігрових технологій в освітньому процесі ТНПУ

Так, використання рольових ігор допомагає моделювати реальні педагогічні ситуації, розвиває навички комунікації, вирішення конфліктів та прийняття рішень. Освітні дидактичні ігри спрямовані на засвоєння навчального матеріалу через інтерактивні завдання, що стимулює пізнавальну активність здобувачів ЗВО. Аналітичні ігри є важливим рушієм у розвитку критичного мислення, формування професійного судження, навичок аналізу та оцінювання результатів роботи. Педагогічні симуляції допомагають студентам практикувати педагогічні методи у віртуальних середовищах, близьких до реальних. Цифрові платформи у роботі з майбутніми вчителями допомагають не тільки налагоджувати навчальний процес у змішаному чи дистанційному форматі, а й розвивати у студентів навички, необхідні для роботи в цифровому освітньому просторі.

Як показує практика, для успішного використання ігрових технологій у закладах вищої освіти важливо інтегрувати ігрові компоненти з навчальним планом, доповнювати традиційні методи інноваційними, з використанням тих цифрових ресурсів, які доступні всім здобувачам. Проводити детальний аналіз результатів, одержаних студентами під час навчальної та педагогічної практики для удосконалення електронних курсів відповідними рекомендаціями щодо використання цифрових інструментів майбутніми вчителями, щоб вони не лише опановували сучасні ігрові технології, але й успішно могли розвивати компетентності, необхідні для роботи в умовах цифрового середовища.

Список використаних джерел:

1. Закон України «Про вищу освіту», 2017. МОН. URL: <https://mon.gov.ua/tag/vishcha-osvita-ta-osvita-doroslikh?&type=posts&tag=vishcha-osvita-ta-osvita-doroslikh> (дата звернення: 04.04.2025).
2. Kalogiannakis M., Papadakis S., Zourmpakis A. I. Gamification in Science Education. A Systematic Review of the Literature. Educ. Sci., 2021. 36 p. URL: <https://doi.org/10.3390/educsci11010022>

3. Skaskiv H. Gamification technologies in the educational process of SMART-TNPU in the computer science teaching. *Наукові записки Тернопільського національного педагогічного університету імені Володимира Гнатюка. Сер. Педагогіка*. Тернопіль: ТНПУ ім. В. Гнатюка, 2023. № 1. С. 170-177. DOI: 10.25128/2415-3605.23.1.22

ГЕЙМІФІКАЦІЯ У ВИКЛАДАННІ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ: ЗАСТОСУВАННЯ QUIZLET, KAHOOT, WORDWALL

*Солошенко-Задніпровська Наталія Костянтинівна,
доцент кафедри теорії і практики англійської мови та зарубіжної літератури
імені професора Михайла Гетманця, кандидат філологічних наук, доцент
Харківський національний педагогічний університет імені Г.С. Сковороди,
м. Харків, Україна
panizadneprovskaya@hnpu.edu.ua*

У сучасному світі знання іноземної мови є однією з ключових компетентностей, необхідних для успішної реалізації в професійній, освітній та міжкультурній сферах. У зв'язку з цим постає потреба в пошуку нових ефективних підходів до навчання, які сприяли б підвищенню результативності освітнього процесу та мотивації здобувачів до вивчення мови [3; 7; 9]. Одним із популярних напрямів у цій сфері є цифровізація освіти, що передбачає активне використання цифрових інструментів, які дають змогу урізноманітнити методи подання матеріалу та забезпечити більш індивідуалізований підхід до навчання. Такі інструменти надають широкі можливості для створення інтерактивного контенту, що сприяє ефективнішому засвоєнню іноземної мови в умовах цифрового середовища [1].

Зазначимо, що гейміфікація у викладанні іноземної мови є сучасним інноваційним підходом, який значно підвищує мотивацію здобувачів освіти, їхню залученість у навчальний процес і загальну ефективність засвоєння матеріалу. Вона дає змогу подолати одноманітність традиційного навчання, перетворюючи освітній процес на цікаву, динамічну та інтерактивну діяльність. Застосування цифрових платформ, зокрема таких, як *Quizlet*, *Kahoot* і *Wordwall*, забезпечує впровадження ігрових механік – балів, рейтингів, змагань, нагород, таймерів – що стимулює здорову конкуренцію, підтримує зацікавленість і формує позитивне ставлення до навчання.

Гейміфікація – це процес інтеграції ігрових елементів у неігрові контексти, зокрема в систему освіти, з метою покращення результатів. У контексті викладання іноземної мови вона сприяє створенню інтерактивного та емоційно комфортного освітнього середовища, яке мотивує здобувачів до активної участі в мовленнєвій практиці, полегшує запам'ятовування лексики й граматики, сприяє розвитку комунікативних навичок і водночас дає змогу враховувати індивідуальні особливості здобувачів, адаптуючи завдання до їхнього рівня знань і темпу засвоєння інформації [4; 8].

Отже, основна мета впровадження гейміфікації у викладання іноземної мови полягає в підвищенні навчальної мотивації здобувачів, активізації їхньої пізнавальної діяльності, розвитку мовних навичок (лексичних, граматичних, фонетичних, комунікативних) та створенні умов для більш ефективного й

Нестерова О.Д. Сучасні цифрові технології в підготовці майбутніх учителів інформатики	57
Олешко А.А., Лебедєв М.К. Формування цифрової екосистеми вищої освіти	61
Олійник А.М. Використання електронних освітніх платформ на уроках української мови в ЗЗСО як засіб розвитку пізнавальної активності учнів	63
Онаць О.М., Чижевський Б.Г., Попович Л.М. Директор школи – генератор трансформаційних процесів у закладі загальної середньої освіти	67
Парасинчук В.В. Імерсивні технології як складова цифрової трансформації педагогічної освіти	73
Пещанюк Н.О. Особливості формування інформаційно-комунікативної компетентності на заняттях зарубіжної літератури	75
Романюк А.А. Ефективність використання віртуальної наочності у освітньому процесі	77
Сичук Д.Л., Єжелій Ю.О. Вплив освітнього рівня та професійної кваліфікації робочої сили на підвищення конкурентоспроможності національних економік в умовах глобалізації	79
Скасків Г.М. Ігрові технології як інструмент підготовки майбутніх учителів початкових класів	83
Солошенко-Задніпровська Н.К. Гейміфікація у викладанні іноземної мови: застосування QUIZLET, KAHOOT, WORDWALL	85
Ступак О.Т. Формування цифрової компетентності майбутніх фахівців з графічного дизайну в умовах розвитку креативних індустрій	88
Сушарник Я.А., Якубовська К.О. Роль цифрових платформ у формуванні корпоративної культури та міжособистісних стосунків у команді	90
Сосновський Г.Ю., Хаустова Є.Б. Формування цифрових компетентностей здобувачів вищої освіти в умовах антикризового управління вітчизняного бізнесу	93
Тітарчук С.В., Малезжик П.М. Перешкоди на шляху до цифровізації в системі вищої школи	95
Туташинський В.І. Вивчення цифрових технологій у процесі здобуття технологічної освіти в гімназіях і ліцеях	98
Франчук В.М. Використання системи MOODLE у підготовці майбутніх фахівців з інформаційних технологій	99
Черневич В.В. Інноваційні підходи до організації онлайн-практикумів і лабораторних робіт з біології в умовах цифрового навчання	101
Шолудько Роман Андрійович, Слободянюк Володимир Леонідович Особливості використання систем віртуальної реальності в освіті	103

Наукове видання

МАТЕРІАЛИ

Міжнародної науково-практичної конференції

ЦИФРОВА ТРАНСФОРМАЦІЯ В ОСВІТІ: ВИКЛИКИ ТА ПЕРСПЕКТИВИ

Упорядники: І.А. Твердохліб, Є.В. Малюх

Матеріали подано мовою оригіналу

Електронне видання



Підписано до друку 12.05.2025 р.

Гарнітура Times.

Облік.видав.арк. 29,09

Зам. № 038

Віддруковано з оригіналів.

Видавництво Українського державного університету
імені Михайла Драгоманова.

01601, м. Київ-30, вул. Пирогова, 9

Свідоцтво про реєстрацію ДК 7896 від 25.07.2023.

(044) 239-30-26.