

Міністерство освіти і науки України
Державний заклад «Південноукраїнський національний педагогічний
університет імені К.Д.Ушинського»
Південноукраїнський центр професійного розвитку керівників та фахівців
соціономічної сфери

СУЧАСНІ МЕТОДИ ТА ФОРМИ ОРГАНІЗАЦІЇ ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ У ЗАКЛАДАХ ВИЩОЇ ОСВІТИ

*ЗБІРНИК МАТЕРІАЛІВ
ВСЕУКРАЇНСЬКОЇ НАУКОВО-МЕТОДИЧНОЇ КОНФЕРЕНЦІЇ
15 червня 2022 року*

ОДЕСА

УДК: 371.013+378(01)

ОРГАНІЗАЦІЙНИЙ КОМІТЕТ КОНФЕРЕНЦІЇ:

Черненко Наталія Миколаївна - доктор педагогічних наук, професор кафедри освітнього менеджменту та публічного управління Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського»

Соловейчук Олена Максимівна – секретар Південноукраїнського центру професійного розвитку керівників та фахівців соціономічної сфери

*Рекомендова вченою радою Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського»
(протокол №11 від 30.06.2022 р.)*

Рецензенти:

Дарманська І. М. - доктор педагогічних наук, доцент, декан факультету педагогічної освіти та філології Хмельницької гуманітарно-педагогічної академії.

Княжева А. І. - доктор педагогічних наук, професор, завідувачка кафедри педагогіки Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського».

Сучасні методи та форми організації освітнього процесу у закладах вищої освіти: збірник матеріалів Всеукраїнської науково-методичної конференції. Одеса : Університет Ушинського, 2022. 261 с.

До збірника ввійшли матеріали Всеукраїнської науково-практичної конференції, присвяченої різним аспектам організації освітнього процесу у закладах вищої освіти, сучасним методам та формам організації освітнього процесу у закладах освіти різного рівня, підготовці фахівців соціономічної сфери.

Науковці та студенти висвітлюють питання щодо сучасних методів та форм організації освітнього процесу у закладах вищої освіти.

Відповідальність за зміст матеріалів несуть їх автори.

5. Фурдак, Т. Д. (2021). Дистанційні заняття з хорового диригування: технології навчання. *Наукові записки. Серія: Педагогічні науки*, 197, 213-216.

6. Ярошевська, Л. В. (2017). *Методика диригентсько-хорової підготовки майбутнього вчителя музики на основі традицій одеської хорової школи*. (Дис. канд. пед наук). Національний педагогічний університет імені М. П. Драгоманова, Київ.

***ВІННИЦЬКА Оксана Анатоліївна,
КОРНІЄНКО Тетяна Олександрівна***

ВПРОВАДЖЕННЯ ТЕХНОЛОГІЙ ГЕЙМІФІКАЦІЇ В ОСВІТНІЙ ПРОЦЕС ЗАКЛАДІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ

Сучасні цифрові технології, дистанційна освіта, онлайн-навчання, вимагають розвитку та впровадження креативних напрямків в освітньому процесі. Сучасна освіта інтенсивно використовує інформаційно-комп'ютерні технології, створюючи передумови для використання нових методів і підходів до реалізації активного навчання. Одним із методів є гейміфікація.

Згідно з українською Вікіпедією, гейміфікація (гейміфікація, гейміфікація, від англ. gamification) — це використання ігрових практик і механізмів в неігровому контексті для залучення користувачів до розв'язання проблем [1].

Впровадження гейміфікації в сучасну освіту, допомагає охопити різні її напрямки, що дозволяє розглядати гру як метод навчання і виховання, як форму навчальної роботи, як здатність здобувачів вищої освіти досягати поставлених цілей, керувати своїми емоціями та раціонально, правильно використовувати власний час, отримуючи мотивацію та досягаючи результату. Бали, рейтинги, досягнення, мотиватори, квести – це та прихована частина гейміфікації, яка щоденно використовується в освітньому просторі як важлива складова розвитку особистості. Гра – це добровільне подолання не обов'язкових перешкод, це діяльність, якою люди займаються на всіх етапах свого життя і за допомогою якої формуються необхідні навички. Але потрібно пам'ятати про досягнення результатів під час гри.

Використання платформ гейміфікації дозволяє формувати у здобувачів вищої освіти творчий підхід до виконання поставлених завдань, стратегічне бачення у вирішенні складних питань, креативність, здатність до обґрунтованого ризику, самостійність і рішучість у прийнятті рішень; активувати у студентів комунікаційні якості та навички до командної роботи, посилювати самодисципліну та самоорганізацію, сприяє формуванню навичок цільового пошуку та опрацювання інформації; підвищує рівень зацікавленості та азарту під час вивчення дисципліни, набуття вміння використовувати отримані знання на практиці [1]. Гейміфікація є чудовим способом встановлення взаємозв'язку викладача зі студентом. Закордонний досвід колег із США та Європи показав, що гейміфікація в освітньому процесі є одним із прогресивних підходів до

підвищення ефективності навчання, адже з першої хвилини заняття активізується увага здобувачів вищої освіти, що сприяє кращому засвоєнню отриманих знань.

На сьогодні найбільш поширеними ігровими освітніми інструментами при вивченні ряду дисциплін є проекти та платформи, що містять елементи гейміфікації. Розглянемо деякі з них (рис 1.).

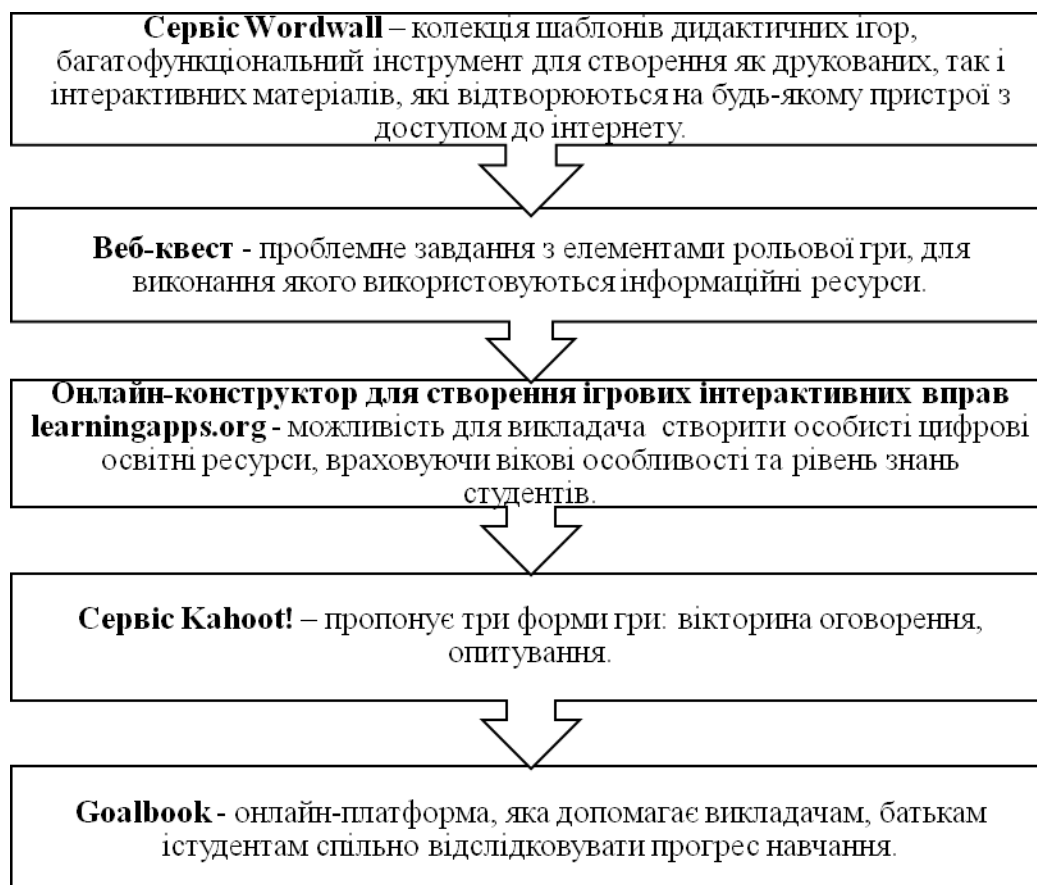


Рис. 1. Ігрові освітні інструменти гейміфікації [2].

Важливим чинником успішної та ефективною реалізації явища гейміфікації в освіті є правильний підбір шляхів його інтеграції в різні форми навчання. Викладач повинен чітко розуміти, які елементи гейміфікації в якому порядку та обсязі слід включати в різні форми навчання і до яких результатів це може призвести. Якщо не підтримувати на високому рівні зростаючі вимоги до зовнішнього мотиватора, студент може проявляти менше ентузіазму в навчанні.

До основних елементів перетворення процесу навчання в гру відносять:

- впровадження;
- ресурси;
- завдання навчання;
- мета навчання;
- цільова аудиторія та умови.

Важливим є зрозуміле формулювання мети та завдань навчання. Знайомство із цільовою аудиторією, умовами проведення занять і

формулювання мети та завдань навчання дозволяють перейти до оцінки результатів.

На основі проведеного дослідження можна виділити низку переваг використання гейміфікації в освітньому просторі:

1. Гейміфікація забезпечує студентам автоматичний зворотній зв'язок, що дозволяє користувачам постійно розуміти, якість та доцільність власної діяльності. Використовуючи різноманітні дошки лідерів можна оцінити свою динаміку і порівняти її із досягненнями інших осіб.

2. Гейміфікація може демонструвати, наскільки якісно і серйозно студент виконує те чи інше завдання.

3. Гра дозволяє покращувати результати засвоєних знань не лише лідерам, але й кожному учаснику гри.

4. Гейміфікація це ефективний спосіб донесення до здобувачів вищої освіти подальших цілей спільної діяльності [2].

5. Гейміфікація зумовлює використання інтерактивних платформ електронного навчання, що можуть бути інтегровані в різні аспекти роботи.

Отже, впровадження принципів гейміфікації в освітній процес закладу вищої освіти виступає зручним інструментом підвищення якості отриманих знань, який одночасно є корисним як для викладачів, так і для студентської аудиторії. Використання ігрових технологій допомагає розширити можливості донесення нового матеріалу і практичних знань до аудиторії, підвищує ступінь і швидкість їх закріплення студентами. Таким чином, ігрові методики сьогодні стають тим ключем, за допомогою якого студенти хочуть навчатися.

Список використаних джерел:

1. Захарова О. В., Грузд А. В. Підвищення якості послуг вищої освіти за допомогою гейміфікації. Наукові праці Кіровоградського національного технічного університету. Економічні науки. Кропивницький, 2017, № 32. С. 113–122.

2. Скасків Г. М. Впровадження технологій гейміфікації в освітній процес ЗВО. Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова. Сер. 5: Педагогічні науки: реалії та перспективи. Київ: Гельветика, Вип. 83, 2021. С. 156–161.

ВІТРУК Ольга Ананіївна

ЗАСТОСУВАННЯ STEM-НАВЧАННЯ В ОСВІТНІХ ЗАКЛАДАХ УКРАЇНИ В СУЧАСНИХ УМОВАХ

STEM-освіта – є спеціалізованим освітнім напрямком, головний акцент у якому зроблено на вивченні точних та природничих наук, із додаванням потужного інноваційного та технологічного компонентів.

Мета статті – окреслити особливості застосування STEM-навчання в процесі реформування української освіти.