

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ ТА НАУКИ УКРАЇНИ
УКРАЇНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
імені МИХАЙЛА ДРАГОМАНОВА
ФАКУЛЬТЕТ ТЕХНОЛОГІЙ ТА ДИЗАЙНУ
КАФЕДРА ТЕХНОЛОГІЧНОЇ ОСВІТИ



ТЕЗИ ДОПОВІДЕЙ

XII Міжнародної науково-практичної конференції
«ТРУДОВЕ НАВЧАННЯ ТА ТЕХНОЛОГІЇ: СУЧАСНІ
РЕАЛІЇ ТА ПЕРСПЕКТИВИ РОЗВИТКУ, присвяченої пам'яті
академіка

ДМИТРА ТХОРЖЕВСЬКОГО»

19 травня 2023 року

IX Міжнародної науково-практичної конференції
«АКТУАЛЬНІ ПИТАННЯ ГРАФІЧНОЇ
ПІДГОТОВКИ: ТЕОРІЯ, ПРАКТИКА ТА ШЛЯХИ
РОЗВИТКУ», присвяченої пам'яті член-кореспондента НАПН
України

ВІКТОРА СИДОРЕНКО»

20 травня 2023 року

КИЇВ 2023

УДК 377.09(082)

Затверджено рішенням Вченої ради факультету технологій та дизайну Українського державного університету імені Михайла Драгоманова (протокол № 5 від 29 червня 2023 р.)

За загальною редакцією – Дмитра Кільдерова, Валентини Харламенко

Редакційна колегія: **Лілія Кільдерова**, кандидат педагогічних наук, доцент; **Юлія Колісник-Гуменюк**, доктор педагогічних наук, доцент; **Михайло Копельчак**, кандидат педагогічних наук, доцент; **Любомира Криницька**, кандидат педагогічних наук; **Ірина Матійків**, кандидат психологічних наук, доцент; **Ірина Маркусь**, кандидат педагогічних наук; **Валентина Лозовецька**, доктор педагогічних наук, професор; **Тарас Олефіренко**, кандидат педагогічних наук, доцент; **Юрій Павлов**, доктор педагогічних наук, професор; **Лідія Сліпчишин**, доктор педагогічних наук, доцент; **Тетяна Чернова**, кандидат педагогічних наук; **Світлана Шереметьєва**, кандидат педагогічних наук, доцент; **Тетяна Якимович**, кандидат педагогічних наук, доцент

Технічний редактор: **Олена Козієнко**, завідувач лабораторією

Матеріали XII Міжнародної науково-практичної конференції пам'яті академіка Дмитра Тхоржевського «Трудове навчання та технології: сучасні реалії та перспективи розвитку» (19 травня 2023 року). IX Міжнародної наукової-практичної конференції «Актуальні питання графічної підготовки: теорія, практика та шляхи розвитку», присвяченої пам'яті член-кореспондента НАПН України Віктора Сидоренка (20 травня 2023 року) / за заг. ред. Д. Кільдерова, В. Харламенко. Київ, 2023. 295 с.

До збірника увійшли тези доповідей XII Міжнародної науково-практичної конференції пам'яті академіка Дмитра Тхоржевського «Трудове навчання та технології: сучасні реалії та перспективи розвитку» (19 травня 2023 року). IX Міжнародної наукової-практичної конференції «Актуальні питання графічної підготовки: теорія, практика та шляхи розвитку», присвяченої пам'яті член-кореспондента НАПН України Віктора Сидоренка (20 травня 2023 року).

Розраховано на здобувачів освіти, педагогічних працівників закладів загальної середньої, професійно-технічної, вищої, післядипломної освіти, співробітників наукових установ та закладів.

©Факультет технологій та дизайну, 2023

©УДУ імені Михайла Драгоманова, 2023

©Автори тез, 2023

Дмитро Лопаєв
студент 1 курсу магістратури,
факультет технологій та дизайну
УДУ імені Михайла Драгоманова
(м. Київ, Україна)

Валентина Харламенко
кандидат педагогічних наук, доцент,
УДУ імені Михайла Драгоманова
(м. Київ, Україна)

АДАПТАЦІЯ ГНУЧКИХ НАВЧАЛЬНИХ ПІДХОДІВ: ІНТЕГРАЦІЯ ПРОЄКТНОГО НАВЧАННЯ ТА ГЕЙМІФІКАЦІЇ В СУЧАСНОМУ ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ

У сучасному динамічному світі, освітня система повинна безперервно адаптуватися до потреб часу, забезпечуючи студентам актуальні знання та відповідні навички. Один із шляхів досягнення цієї мети полягає в інтеграції інноваційних педагогічних технологій, таких як проєктне навчання та гейміфікація. Розглянемо плюси та мінуси цих підходів та їхню можливу інтеграцію в сучасних освітніх реаліях [1].

Адаптація гнучких навчальних підходів, таких як проєктне навчання та гейміфікація, відкриває нові можливості для покращення якості та результативності сучасного освітнього процесу. Наприклад, в рамках проєктного навчання, студенти можуть створити віртуальну виставку зображень або презентацію з використанням інтерактивних технологій для дослідження історії мистецтва. Водночас, проєктне навчання має певні недоліки, такі, як потреба у значних ресурсах та складності оцінювання індивідуального прогресу студентів. Однак, використання сучасних технологій,

таких, як портфоліо та платформи для співпраці, може полегшити оцінювання та обмін знаннями [2].

Гейміфікація, яка полягає в застосуванні елементів ігор та ігрового дизайну в освітньому процесі, сприяє залученню студентів, підвищенню мотивації та покращенню результатів навчання. Як приклад, викладач може використовувати гейміфікований підхід, направляючи студентів до наукових баз даних, таких як Google Scholar, а також до онлайн-курсів і вебінарів на платформах, як Coursera чи LinkedIn Academy, для вивчення географії. Однак, гейміфікація також має свої недоліки, включаючи зосередження на заробленні балів замість освоєння матеріалу та потребу у високому рівні підготовки вчителів [3].

Інтеграція проєктного навчання та гейміфікації може створити унікальний підхід до навчання, який поєднує переваги обох методів. Наприклад, вчителі можуть використовувати гейміфікацію для стимулювання студентів до розробки екологічного проєкту, де кожен етап проєкту приносить групі бали або відкриває нові рівні в грі. Можливі стратегії інтеграції включають використання гейміфікації для поетапного впровадження проєктів, використання проєктів як основи для гейміфікації та застосування гнучкої системи оцінювання, яка враховує індивідуальні досягнення та співпрацю між студентами [4].

Забезпечення ресурсів та підготовки вчителів для впровадження проєктного навчання та гейміфікації є важливими кроками у вдосконаленні освітньої системи. Систематичний аналіз успіхів і недоліків цих підходів, а також постійне оновлення навчальних планів та методів, може сприяти розвитку гнучкої, ефективної та стійкої освіти, яка відповідає потребам сучасного світу. Інтеграція проєктного навчання та гейміфікації в сучасних освітніх реаліях вимагає дослідження найкращих практик і розробки нових методик для поєднання переваг обох підходів. Це сприятиме розвитку важливих навичок, таких, як критичне мислення, співпраця, творчість,

комунікація, адаптація до реальних проблем, та допоможе забезпечити якісну та інноваційну освіту, що відповідає викликам сучасності.

Список використаних джерел

1. Литвинова, С. Г., & Луговий, В. І. (2020). Організація проєктної діяльності у навчальному процесі закладів вищої освіти. *Педагогічні науки: теорія, історія, інноваційні технології*, (2), 36-46.

2. Іванюк, І. В. (2021). Проєктний підхід у навчанні студентів педагогічних спеціальностей у контексті інформаційно-освітнього простору. *Наукові записки Інституту педагогіки*, (36), 183-196.

3. Бондаренко, О. В. (2020). Гейміфікація навчального процесу у вищій школі як засіб підвищення мотивації студентів. *Вісник Черкаського університету. Серія: Педагогічні науки*, (12), 60-65.

4. Сергієнко, В. П., & Касьяненко, В. О. (2021). Використання гейміфікації у навчально-виховному процесі загальноосвітнього навчального закладу. *Педагогічний процес: теорія і практика*, (1), 108-115.

Ключові слова: інноваційні педагогічні технології, проєктне навчання, гейміфікація, інтеграція, критичне мислення, адаптація, творчість, комунікація, якісна та інноваційна освіта.

Keywords: innovative pedagogical technologies, project-based learning, gamification, integration, critical thinking, adaptation, creativity, communication, quality and innovative education.