



МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
РАДА МОЛОДИХ УЧЕНИХ при МОН УКРАЇНИ
РАДА МОЛОДИХ УЧЕНИХ при ХОВА
ХАРКІВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ
ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
імені Г. С. СКОВОРОДИ
РАДА МОЛОДИХ УЧЕНИХ ХНПУ
імені Г. С. СКОВОРОДИ

КАРДІФФСЬКИЙ УНІВЕРСИТЕТ МЕТРОПОЛІТАН
(Велика Британія)

ТЕЛАВСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ
ЯКОБА ГОГЕБАШВІЛІ (Грузія)

ПОМОРСЬКА АКАДЕМІЯ В СЛУПСЬКУ (Республіка
Польща)

УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ АДАМА МІЦКЕВИЧА В ПОЗНАНІ
(Республіка Польща)

РЕЙНСЬКИЙ УНІВЕРСИТЕТ ФРІДРІХА ВІЛЬГЕЛЬМА В
БОННІ (Німеччина)

НАУКА ТА ОСВІТА В ДОСЛІДЖЕННЯХ МОЛОДИХ УЧЕНИХ

Матеріали

У Міжнародної науково-практичної конференції
для студентів, аспірантів, докторантів, молодих учених

16 травня 2024 року

До 220-ої річниці з дня заснування університету

Харків 2024

2. Загрибельна Н. В. Використання штучного інтелекту на уроках української мови та літератури. [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://docs.google.com/document/d/19NZRiw22x3wz6MeAYRgF3NvNFtj5gc6o/edit?usp=sharing&oid=116280569863938973322&rtpof=true&sd=true>.

3. Певень К., Хміль Н., Макогончук Н. Вплив штучного інтелекту на зміну традиційних моделей навчання та викладання: аналіз технологій для забезпечення ефективності індивідуальної освіти. *Перспективи та інновації науки*. Вип. 11(29). 2023. С. 306–316. URL: <http://perspectives.pp.ua/index.php/pis/article/view/5496>.

4. Собченко Т. М. Штучний інтелект в освітньому процесі: можливості та ризики. *Матеріали II Всеукраїнських науково-практичної конференції «Цифрова трансформація освіти та науки» (14-15 берез. 2024 р.)* / Харків. нац. пед. ун-т ім. Г. С. Сковороди ; [редкол.: Ю. Д. Бойчук (голов. ред.) та ін.]. Харків, 2024. С. 46–49.

5. Собченко Т. М., Доценко С. О., Боярська-Хоменко А. В. Штучний інтелект в освітніх галузях (мовно-літературна та математична освітні галузі): навч.-метод. посіб. 2023. Ч 1. 76 с. URL: <https://dspace.hnpu.edu.ua/handle/123456789/13588>.

6. Штучний інтелект в освітніх галузях (мовно-літературна та математична освітні галузі) : навч.-метод. посіб. для здобувачів першого (бакалавр.), другого (магістер.) рівнів вищ. пед. освіти, наук.-пед. працівників закл. вищ. пед. освіти та пед. кадрів закл. заг. серед. освіти / Харків. нац. пед. ун-т ім. Г. С. Сковороди ; [уклад.: Т. М. Собченко, С. О. Доценко, А. В. Боярська-Хоменко]. Харків : ХНПУ ім. Г. С. Сковороди, 2023. Ч. 1. 76 с. URL: <https://dspace.hnpu.edu.ua/handle/123456789/13588>.

ГЕЙМІФІКАЦІЯ ДИСТАНЦІЙНИХ УРОКІВ ФІЗИЧНОЇ КУЛЬТУРИ

Т.І. Колеснікова

здобувачка другого (магістерського) рівня вищої освіти

Харківський національний педагогічний університет імені Г.С. Сковороди
Харків, Україна

Ідея Нової української школи полягає у формуванні учнів таким чином, щоб вони здобували необхідні для життя компетентності. Це означає, що освітній процес має зосереджуватися на важливих функціях, спрямованих на отримання не лише знань, а й практичних навичок. Один із способів досягнення цієї мети у школярів на думку багатьох авторів [1-4] є використання гейміфікації.

Гейміфікація ґрунтується на принципах гри, що дозволяє науково підтверджено досягати педагогічних цілей та сприяти всебічному особистісному розвитку учнів. Цей підхід сприяє формуванню необхідних знань, вмінь та навичок, відповідно до завдань Нової української школи, у контексті якої, гейміфікація реалізується шляхом застосування ігрових технік та діяльності з освітньою метою.

Не існує одного усталеного поняття гейміфікації. У наукових та методичних джерелах зустрічаються різні її характеристики. «Гейміфікація» (від англ. слова gamification, game – гра) – це процес використання ігрового мислення і динаміки ігор для залучення аудиторії і вирішення завдань, перетворення чого-небудь у гру; це використання окремих елементів ігор у неігрових практиках; це інтеграція елементів гри та ігрового мислення в діяльності що не є грою.

Сутність гейміфікації, на думку О. Цуранової зі співавторами, полягає в застосуванні ігрових стратегій для покращення навчання та підвищення його привабливості для учнів [1, 2].

М. Васильєва зі співавторами розрізняють застосування «гейміфікації» у двох напрямках: у широкому сенсі – ігрової оболонки (засоби, методи, атрибути, елементи) без застосування інформаційно-комунікаційних технологій та у вузькому, в якому «гейміфікація» заснована на використанні засобів інформаційно-комунікаційних технологій (відеоігри, спеціалізовані комп'ютерні програми та додатки) [1]. Такі засоби забезпечують отримання людиною різноманітних бонусів, заохочень; дозволяють відстежувати маршрути досягнень, швидко оцінювати результати, дають можливість повернутися й спробувати підвищити рівень, вибрати інший шлях досягнення мети тощо; надають візуалізацію матеріалу [4].

На сьогодні серед вчителів фізичної культури існують доволі розповсюджені платформи для створення та використання гейміфікованих завдань, які можна використовувати під час дистанційних уроків: LearningApps, Kahoot, ClassTools, Quizlet, google Forms, WordWall тощо. Ці платформи дають змогу у вигляді гри не лише вивчати та перевіряти теоретичні знання з фізичної культури але й активізувати фізичну активність учнів на уроках, що на наш погляд значно урізноманітнить проведення уроків та зробить їх цікавішими для школярів всіх вікових груп.

Список використаних джерел

1. Васильєва М., Романова І., Шеплякова І. Гейміфікація в підготовці соціальних працівників. *Освітологічний дискурс*. 2020. № 4 (31). С. 97–114.

2. Карабін О. Й. Гейміфікація в освітньому процесі як засіб розвитку молодших школярів. *Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах*. 2019. № 67. Т. 1. С. 44–47. URL: <https://doi.org/10.32840/1992-5786.2019.67-1.9>.

3. Макаревич О. О. Гейміфікація як невід'ємний чинник підвищення ефективності елементів дистанційного навчання. *«Young Scientist» Педагогічні науки*. 2015. № 2 (17). С. 275–277.

4. Цуранова О., Татаринцева Ю., Бившева Т., Погода О., Пушкар О. Методичні рекомендації щодо впровадження технологій гейміфікації в дистанційній освіті. *Acta Paedagogica Volynienses*. 2022. 4. С. 159–164. URL: <https://doi.org/10.32782/apv/2022.4.25>.

ЗМІСТ

Секція 1. Концепція успішної освіти в умовах дистанційного та змішаного навчання	4
Алексеева Н.Р. Використання робочих аркушів в освітньому процесі початкової школи	4
Велієва А.Р. Інтеграція пілонного спорту та повітряної акробатики в освітній процес для досягнення оптимального фізичного та психологічного розвитку дітей	5
Гур'єва Д.О., Рудічева Н.К. Ранкові зустрічі: як успішно попередити булінг у початковій школі	6
Джерелій В.В. Концепція успішної освіти в умовах дистанційного та змішаного навчання	8
Жмурко О.О. Формування екологічної компетентності майбутніх учителів біології в умовах дистанційного навчання	10
Зінченко А.М. Гейміфікація як засіб підвищення ефективності навчання на уроках математики	11
Іващенко Т.В. Невербальні засоби комунікації як дієвий інструмент в концепції успішної освіти	13
Клочко Т.П., Бабарика А.О. Причини виникнення та проблематика кібербулінгу в студентському середовищі	15
Коваленко Т.В. Використання дидактичного потенціалу нейромереж в українській мовно-літературній галузі	16
Колеснікова Т.І. Гейміфікація дистанційних уроків фізичної культури	18
Кривуля Ю.П. Аналіз готовності студентів факультету початкового навчання до підвищення читацької компетентності молодших школярів	20
Лисак М.В., Хрякова С.С. Шляхи реалізації навчання обдарованих дітей у Фінляндії	22
Лисогор Т.О., Жерновникова О.А. Використання соціальних мереж та професійної взаємодії для кар'єрного успіху: психологічна перспектива для молодих вчених	24
Майборода А.О. Розширення читацького кругозору молодших школярів засобом сторітелінгу	25
Майстрюк І.С. Завдання як засіб формування самоосвітньої компетентності школярів	27
Мигуля В.В. Веб-квест як засіб формування національно-мовленнєвої особистості	28
Науменко Є. Організація сімейних читацьких конкурсів	29
Пономаренко О.О. Роль легкоатлетичних вправ в оптимізації фізичного виховання в умовах дистанційного та змішаного навчання	32
Рудічева Н.К. Ранкові зустрічі як засіб формування аксіологічної компетентності учнів молодшого шкільного віку	33
Сміян А.О. Інклюзивна освіта в умовах дистанційного навчання	34
Старікова Л.П. Сучасні тенденції викладання інтегрованого курсу «Я досліджую світ» у початковій школі	36
Стрельцов О.А., Шкарупа А.О. Підвищення якості вищої освіти за допомогою VR, AI та онлайн-курсів	37
Твердохліб Г.В. Медіаграмотність та цифрове громадянство	38
Ушкало К.О. Інтеграція фізичних вправ воркауту у дистанційне та змішане навчання для підвищення фізичної активності та академічної успішності учнів базової школи	40
Федоренко В.В., Собченко Т.М. Штучний інтелект як засіб активізації пізнавальної діяльності здобувачів у мовно-літературній освітній галузі НУШ	41
Ясько О.С., Митцева О.С. Підвищення ефективності навчання за допомогою штучного інтелекту, спираючись на принципи дидактики	43