

Інститут педагогіки НАПН України

Державний педагогічний університет "Ion Creangă", Республіка Молдова

Малопольський державний університет імені Капітана Вітольда Пілецького  
в Освенцимі, Республіка Польща

Міжнародна Академія Прикладних Наук в Ломжі, Республіка Польща

Резекенська академія технологій (Латвійська Республіка)

Міжнародна науково-практична конференція

# ПРОБЛЕМИ СУЧАСНОГО ПІДРУЧНИКА:

навчально-методичне  
забезпечення  
освітнього процесу  
в умовах воєнного часу  
та повоєнного  
відновлення

збірник матеріалів  
доповідей

26-27 ЖОВТНЯ  
2023 року



ІНСТИТУТ ПЕДАГОГІКИ  
НАЦІОНАЛЬНОЇ АКАДЕМІЇ ПЕДАГОГІЧНИХ НАУК УКРАЇНИ  
ДЕРЖАВНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ ІОНА КРЯНГЕ  
В КИШИНЕВІ (РЕСПУБЛІКА МОЛДОВА)  
МАЛОПОЛЬСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ  
ІМЕНІ КАПІТАНА ВІТОЛЬДА ПІЛЕЦЬКОГО В ОСВЕНЦИМІ  
(РЕСПУБЛІКА ПОЛЬЩА)  
МІЖНАРОДНА АКАДЕМІЯ ПРИКЛАДНИХ НАУК В ЛОМЖІ  
(РЕСПУБЛІКА ПОЛЬЩА)  
РЕЗЕКНЕНСЬКА АКАДЕМІЯ ТЕХНОЛОГІЙ  
(ЛАТВІЙСЬКА РЕСПУБЛІКА)

# **Проблеми сучасного підручника: навчально-методичне забезпечення освітнього процесу в умовах воєнного часу та повоєнного відновлення**

збірник матеріалів  
доповідей

26–27  
ЖОВТНЯ  
2023 року



*Затверджено до друку вченою радою Інституту педагогіки НАПН України  
(протокол № 12 від 30.11.2023)*

**Редакційна колегія:**

*Топузов О. М.*, доктор педагогічних наук, професор, академік НАПН України, віцепрезидент НАПН України, директор Інституту педагогіки НАПН України, м.Київ, Україна (голова)

*Головко М. В.*, доктор педагогічних наук, старший науковий співробітник, доцент, заступник директора з наукової роботи Інституту педагогіки НАПН України, м.Київ, Україна

*Засєкіна Т. М.*, доктор педагогічних наук, старший науковий співробітник, заступник директора з науково-експериментальної роботи Інституту педагогіки НАПН України, м.Київ, Україна

*Арістова Н. О.*, доктор педагогічних наук, професор, завідувач відділу міжнародних зв'язків та наукової співпраці Інституту педагогіки НАПН України, м.Київ, Україна

*Саух І. В.*, доктор економічних наук, професор, головний науковий співробітник відділу економіки та управління загальною середньою освітою Інституту педагогіки НАПН України, м. Київ, Україна

*Ладоня К. Ю.*, доктор філософії в галузі філології, завідувач науково-організаційного відділу Інституту педагогіки НАПН України, м.Київ, Україна

**Проблеми сучасного підручника: навчально-методичне забезпечення освітнього процесу в умовах воєнного часу та повоєнного відновлення : збірник тез доповідей** / [ред. кол.; голов. ред. – О.М.Топузов]. [Електронне видання] – Київ : Педагогічна думка, 2023. – 378 с.

<https://doi.org/10.32405/978-966-644-753-4-2023-378>

**ISBN 978-966-644-753-4**

У збірнику публікуються матеріали доповідей учасників конференції "Проблеми сучасного підручника: навчально - методичне забезпечення освітнього процесу в умовах воєнного часу та повоєнного відновлення", що відбулась 26–27 жовтня 2023 року.

Збірник призначено вченим, дослідникам проблем підручникотворення та авторам підручників, викладачам навчальних дисциплін, вчителям і всім зацікавленим у створенні якісної навчальної книги.

**Крутько Світлана**

Диджитал-етикет у професійній (професійно-технічній) освіті..... 214

**Кучеренко Ірина**

Формування мовної особистості в умовах дистанційного навчання ..... 217

**Левченко Фессалоніка**

Сучасне навчально-методичне забезпечення: головний інструмент формування змісту STEM-освіти в гімназії..... 220

**Листопад Наталія**

Система навчальних завдань як засіб формування обчислювальних навичок учнів 1-го класу ..... 224

**Ліпчевська Інна**

Розвиток умінь візуалізації навчальної інформації вчителів початкової школи як один із ключових факторів формування візуальної грамотності учнів ..... 226

**Лукіна Тетяна**

Самооцінювання якості освіти школою: сучасні виклики та особливості реалізації ..... 228

**Максименко Ірина**

Сучасне освітнє середовище у закладах професійної освіти (із досвіду роботи Чернігівського центру професійно-технічної освіти) ..... 231

**Малихін Олександр, Ліпчевська Інна**

Штучний інтелект як засіб цифровізації освіти ..... 234

**Махович Інна**

Особливості психолого-педагогічного розуміння гейміфікації як засобу індивідуалізації навчання студентів комп'ютерних спеціальностей..... 237

**Мачача Тетяна, Рак Людмила**

Особливості методів реалізації змісту навчального предмета «Технології» на рівні базової середньої освіти ..... 239

**Мельник Юрій**

Теоретичні аспекти реалізації прикладної спрямованості природничої освіти в шкільних підручниках фізики..... 241

**Мороз Ірина**

Історичні джерела в шкільному підручнику історії: критерії відбору та прийоми роботи..... 244

EDUCATION. Proceedings of the International Scientific Conference, 2, 41–51. <https://doi.org/10.17770/sie2020vol2.4901>

Malykhin, O., Aristova, N., Kovalchuk, V., Popov, R., & Yarmolchuk, T. (2020). The dichotomy of information technologies in professional training of future it specialists: The subject and the means of instruction. SOCIETY. INTEGRATION. EDUCATION. Proceedings of the International Scientific Conference, 4, 527–538. <https://doi.org/10.17770/sie2020vol4.4888>

## ОСОБЛИВОСТІ ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГІЧНОГО РОЗУМІННЯ ГЕЙМІФІКАЦІЇ ЯК ЗАСОБУ ІНДИВІДУАЛІЗАЦІЇ НАВЧАННЯ СТУДЕНТІВ КОМП'ЮТЕРНИХ СПЕЦІАЛЬНОСТЕЙ

**Махович Інна,**

старший викладач кафедри філології та перекладу,  
Київський національний університет технологій та дизайну,  
Київ, Україна



[innaumis@gmail.com](mailto:innaumis@gmail.com)

У відкритому світі сучасної освіти, інновації та новаторські підходи до навчання здолали межі традиційних методів. Один із таких підходів, що стає все більш популярним у сфері вищої освіти, – це гейміфікація. Гейміфікація використовує елементи гри в навчальних процесах для стимулювання мотивації та підвищення інтересу студентів до навчання. Використання гейміфікації у навчанні студентів комп'ютерних спеціальностей привертає увагу інтернаціональних науковців і фахівців, оскільки воно позитивно впливає на результативність студентів, їх залученість та загальний інтерес до навчального процесу.

Дослідники Р. Октавіати та А. Амріл Джахарадак наголошують на позитивному впливі гейміфікації на студентів комп'ютерних спеціальностей. Вони підкреслюють, що впровадження гейміфікації покращує успішність студентів і збільшує їхню мотивацію. Вони вважають, що гейміфікацію можна успішно впроваджувати в різноманітних предметах, включаючи програмування, хмарні обчислення, структури даних та інші комп'ютерні дисципліни (Oktaviati & Amril Jaharadak, 2018, p. 121).

Інший науковець П. Фотаріс також проводить дослідження щодо застосування гейміфікації при навчанні студентів комп'ютерних спеціальностей під час вивчення програмування та інших дисциплін. Результати вказують на позитивну динаміку в залученні студентів та підвищенні їхнього рівня активності (Fotaris et al., 2015, p.98).

Дослідник В. Слані розглядає гейміфікацію як потужний інструмент для мотивації студентів у навчальному процесі. Його дослідження показують, що гейміфікація

суттєво збільшує інтерес студентів до навчання комп'ютерним наукам, зокрема під час розробки програмного забезпечення (Akpolat & Slany, 2014, p. 151).

Р. Бланко досліджує вплив гейміфікації на навчання процесів тестування програмного забезпечення. Він наголошує, що гейміфікація може змінити сприйняття тестування з нудної рутинної діяльності на захоплюючу активність. Результати його досліджень показують позитивний вплив гейміфікації на інтерес студентів до процесу тестування та покращення їхньої ефективності (Blanco et al., 2023, p. 102).

Дослідники Х. Нуно Ф. Пінто та Р. Пінто вивчають вплив гейміфікації на навчання студентів інформатики. Вони визнають, що гейміфікація покращує кінцеві оцінки студентів та підвищує їхню мотивацію до навчання (H. Flores & Pinto, 2023, p. 547).

У підсумку, гейміфікація є ефективним інструментом для індивідуалізації навчання студентів комп'ютерних спеціальностей. Використання ігрових елементів у навчанні підвищує інтерес студентів, стимулює їхню активність та призводить до покращення результатів. Дослідження авторитетних учених з різних країн підтверджують позитивний вплив гейміфікації на навчання студентів комп'ютерних спеціальностей, роблячи її важливим інструментом у сучасних педагогічних практиках. Використання гейміфікації дозволяє перетворити навчання на цікавий та захопливий процес, що стимулює студентів до більшої активності та самостійності. Такий підхід до навчання заслуговує на увагу та подальше впровадження в освітню практику, сприяючи покращенню навчальних результатів студентів та забезпечуючи їхню успішну професійну підготовку.

### Використані джерела

- Akpolat, B. S., & Slany, W. (2014). Enhancing software engineering student team engagement in a high-intensity extreme programming course using gamification. In 2014 IEEE27th conference on software engineering education and training — (cseet) (pp. 149–153). IEEE. <https://doi.org/10.1109/cseet.2014.6816792>
- Blanco, R., Trinidad, M., Suárez-Cabal, M. J., Calderón, A., Ruiz, M., & Tuya, J. (2023). Can gamification help in software testing education? Findings from an empirical study. *Journal of Systems and Software*, 111647. <https://doi.org/10.1016/j.jss.2023.111647>
- Fotaris, P., Mastoras, T., Leinfellner, R., & Rosunally, Y. (2015). From hiscore to high marks: Empirical study of teaching programming through gamification. In 9th european conference on games based learning ECGBL 2015.
- H. Flores, N., & Pinto, R. (2023). Quest-based gamification in A software development lab course: A case study. In Ninth International Conference on Higher Education Advances. Universitat Politècnica de València. <https://doi.org/10.4995/head23.2023.16110>
- Oktaviati, R., & Amril Jaharadak, A. (2018). The impact of using gamification in learning computer science for students in university. *International Journal of Engineering & Technology*, 7(4.11), 121. <https://doi.org/10.14419/ijet.v7i4.11.20786>

НАУКОВЕ ВИДАННЯ

**ПРОБЛЕМИ  
СУЧАСНОГО ПІДРУЧНИКА:  
навчально-методичне забезпечення  
освітнього процесу в умовах воєнного часу  
та повоєнного відновлення**

Електронне видання

Збірник матеріалів доповідей

Літературне редагування: Видайчук Т. Л., Ільчук І. Ю.

Обкладинка, верстка, дизайн: Ладоня К. Ю., Штефан Ю. В.