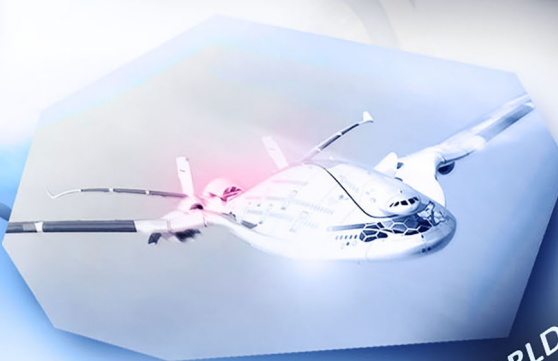





# CONFERENCE PROCEEDINGS

SCIENTIFIC AND TECHNOLOGICAL  
REVOLUTION OF THE  
XXI CENTURY

'2023

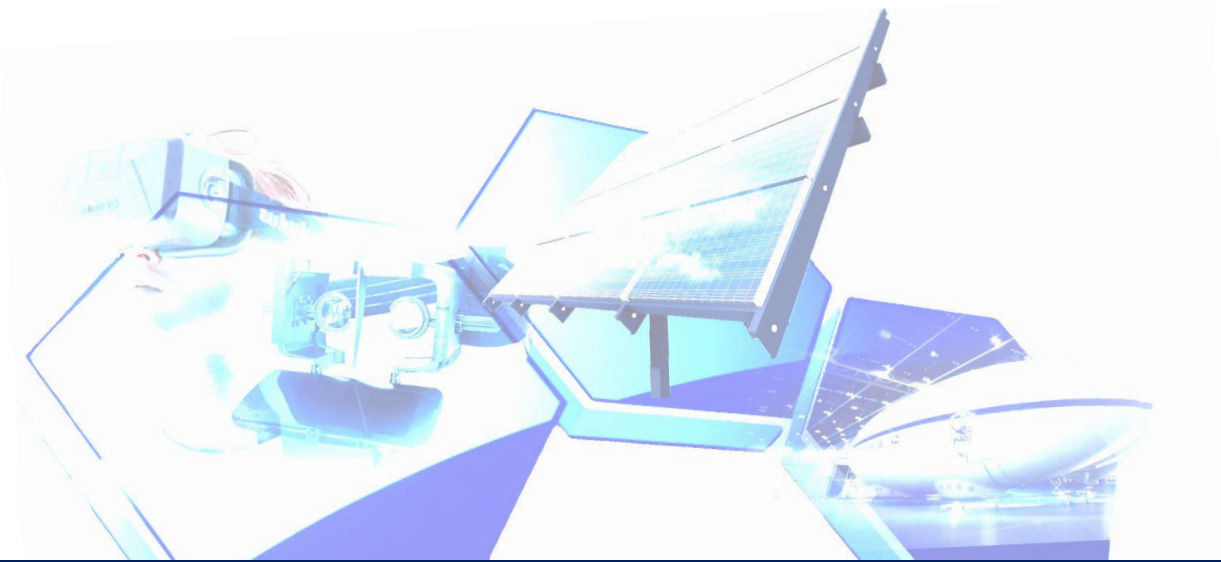


SERIES «SWORLD-GER CP»  
BOOK 26



*International scientific conference*

*ProConferenceOrg*



**International scientific publication**

**C** **Scientific and technological revolution of  
the XXI century '2023**  
**onference proceedings**

*APRIL '2023*

*Series Conference proceedings  
SW-Ger conference proceedings*

*Published by:*  
**Sergeieva&Co**  
*Karlsruhe, Germany*

UDC 08  
BBK 94

*Series «SW-Ger conference proceedings»*

Reviewed and recommended for publication  
*The decision of the Organizing Committee of the conference*  
**"Scientific and technological revolution of the XXI century '2023"**  
*No 26 on April 20, 2023*

**Organizing Committee:** More than 250 doctors of science. Full list on page:  
<https://www.proconference.org/index.php/gec>

---

**DOI: 10.30890/2709-1783.2023-26**

**Published by:**  
*ProConferenceOrg in conjunction with*  
*Sergeieva&Co*  
*Lußstr. 13*  
*76227 Karlsruhe, Germany*  
Articles published in the author's edition

Copyright  
© Collective of authors, scientific texts, 2023  
© ProConferenceOrg, general edition and design, 2023

УДК 37.091.33-027.226:793.7(06)

**GAMIFICATION TECHNOLOGY AS AN ELEMENT OF EDUTAINMENT  
ТЕХНОЛОГІЯ ГЕЙМІФІКАЦІЇ ЯК ЕЛЕМЕНТ ЕДЬЮТЕЙНМЕНТУ****Titova L.O. / Тітова Л.О.**

ORCID: 0000-0002-2441-0560

Pavlo Tychyna Uman State Pedagogical University,

Uman, 2 Sadova st., 20300

Уманський державний педагогічний університет імені Павла Тичини,

Умань, Садова, 2, 20300

**Анотація.** В роботі розглядаються деякі аспекти технології гейміфікації як елемента едьютейнменту, що являє собою навчання через розвагу. Технологія гейміфікації спрямована на підвищення пізнавального інтересу здобувачів, привертання їхньої уваги та створення комфортного середовища, що забезпечує мотивацію до навчання.

**Ключові слова:** едьютейнмент, технологія гейміфікації, гейміфікація, здобувачі освіти.

**Abstract.** The paper discusses some aspects of gamification technology as an element of educational activities, which is learning through entertainment. The gamification technology is aimed at increasing the cognitive interest of students, attracting their attention and creating a comfortable environment that provides motivation for learning.

**Key words:** edutainment, gamification technology, gamification, students.

**Вступ.**

Сучасне покоління здобувачів пізнає навколишній світ не лише через органи чуття, постійне використання гаджетів, доступу до мережі Інтернет сприяє зміні пізнавальних навичок, що призводить до того, що здобувачі краще сприймають інформацію будучи активним учасником певного процесу, спрямованого на засвоєння знань, вмій та навичок, а також формування компетентностей [2].

Технологією, що дозволить відійти від традиційних форм навчання та збільшити пізнавальний інтерес здобувачів є едьютейнмент – відносно нова педагогічна технологія, що набуває значного розвитку протягом останнього часу.

**Основний текст.**

Едьютейнмент (з англійської education – освіта, entertainment – розвага) – це свого роду здійснення навчальної діяльності через розвагу, проте під терміном «розвага» ми можемо розуміти як безпосередньо ігрову діяльність та технологію гейміфікації, так і сторітелінг, проведення пленерних занять, використання мультимедійних засобів наочності, зокрема імерсивних технологій тощо.

Едьютейнмент покликаний, в першу чергу, на зосередження інтересу здобувачів та підвищення рівня їх мотивації до навчання. Перевагою едьютейнменту є створення комфортного для навчання середовища, що забезпечує підтримку емоційного взаємозв'язку між учасниками освітнього процесу, а також дозволяє зосередити та утримувати увагу здобувачів на ключових поняттях теми, що вивчається [3].

Одним із засобів впровадження технології едьютейнменту є освітня

гейміфікація, тобто використання ігрових практик для досягнення навчальної мети. Важливим аспектом даної технології є те, що здобувач не грає безпосередньо, а навчається у процесі гри чи із використанням ігрових елементів [1], зокрема лідербордів, нагород, системи балів чи відзнак тощо.

У контексті едьютейнменту, технологія гейміфікації може бути використана для створення інтерактивного навчального заняття. Наприклад, мобільний застосунок Duolingo, призначений для вивчення іноземних мов, використовує такі елементи гейміфікації, як бали та значки, щоб мотивувати учнів продовжувати практикувати свої мовні навички.

Технологія гейміфікації дозволяє отримати миттєвий зворотній зв'язок, здобувачі можуть бачити свій прогрес, отримувати миттєві відгуки про свою роботу, це створює ефект конкуренції та мотивує до покращення результатів навчальної діяльності. Наприклад, «Kahoot!» дає можливість проводити вікторини в режимі реального часу, демонструючи після кожного запитання таблицю лідерів, це сприяє більшій зосередженості здобувачів та підвищенню рівня їхньої пізнавальної активності.

### **Висновки.**

Загалом, технологія гейміфікації може бути потужним інструментом едьютейнменту, що робить процес навчання інтерактивним, захоплюючим та мотивуючим. Завдяки впровадженню ігрових елементів в освітню діяльність педагог отримує зосередженість та непідробний інтерес здобувачів до навчання, а також сприятливу для міжособистісної комунікації атмосферу. Сучасне покоління здобувачів потребує нових форм та методів навчання і саме едьютейнмент в цілому та гейміфікація зокрема дозволяють урізноманітнити освітній процес, підвищуючи пізнавальну активність здобувачів та роблячи процес учіння максимально комфортним.

### **Література:**

1. Medvedieva M., Titova L. Means of gamification in the formation of media literacy as an element of information and digital competence of participants in the educational process. *Information technologies and management in higher education and science* : International scientific conference. 28 November 2022. Ferghana, Republic of Uzbekistan, P.294–297. URL: <https://doi.org/10.30525/978-9934-26-277-7-163>.
2. Боруцька Л. Едьютейнмент в освіті. *Розвиток професійної майстерності педагога в умовах нової соціокультурної реальності* : Зб. матеріалів IV Міжнар. науково-практ. конф., м. Тернопіль, 15–16 квіт. 2021 р. Тернопіль, 2021. С. 57–60.
3. Подлесний С., Олійник О. Storytelling - ефективна освітня технологія. *Сучасна освіта – доступність, якість, визнання* : Зб. наук. пр. XII Міжнар. науково-метод. конф., м. Краматорськ, 11–13 листоп. 2020 р. Краматорськ, 2020. С. 129–131.

*Науковий керівник: канд. пед. наук, доц. Медведєва М.О.*  
Стаття відправлена: 20.04.2023 р. © Тітова Л.О.

**CONTENTS****Innovative machinery, technology and industry**

<https://www.proconference.org/index.php/gec/article/view/gec26-01-010> **3**

THE MAGNETIC PROPERTIES OF DIAMOND COMPOSITES WITH THE ADDITION OF GRAPHENE

*Sokolov O.M., Harhin V.H., Rusinova N.O.*

<https://www.proconference.org/index.php/gec/article/view/gec26-01-012> **7**

STUDY OF THE OPERATION OF A DEAERATION PLANT WORKING UNDER CONDITIONS OF VARIABLE LOADS

*Hlushchenko O., Ivashkov V.*

<https://www.proconference.org/index.php/gec/article/view/gec26-01-020> **12**

RESEARCH OF THE SYNTHESIS OF GAS HYDRATES ON THE SURFACE OF LIQUID DROPS

*Kutnyi B.A., Chernetska I.V.*

**Computer science, cybernetics and automation**

<https://www.proconference.org/index.php/gec/article/view/gec26-01-008> **16**

POTENTIAL USE OF NEURAL NETWORKS TO DETECT ANOMALIES INTRUSIONS IN NETWORK TRAFFIC

*H. Haidur, S. Gakhov, A. Bryhynets*

<https://www.proconference.org/index.php/gec/article/view/gec26-01-011> **20**

FEATURES OF THE FORMATION OF STEPPER MOTOR CONTROL SIGNALS IN THE MICRO-STEP MODE

*Kryvoruchko I.P.*

<https://www.proconference.org/index.php/gec/article/view/gec26-01-019> **25**

DEVELOPMENT OF THE STRUCTURAL MODEL OF THE INERTIAL MEASUREMENT MODULE

*Mospan A.V., Nazarenko N.M., Kyrychuk Y.V.*

**Architecture and construction**

<https://www.proconference.org/index.php/gec/article/view/gec26-01-006> **28**

DESIGN AND CONSTRUCTION OF PHYTOTRON-GREENHOUSE COMPLEXES

*Tonkacheev H.M., Chebanov L.S., Chebanov T.L.*

**Chemistry and pharmaceuticals**

<https://www.proconference.org/index.php/gec/article/view/gec26-01-015> **34**

FEATURES OF POTASSIUM AND ITS COMPOUNDS

*Karpenko Y.P.*

**Medicine and healthcare**

<https://www.proconference.org/index.php/gec/article/view/gec26-01-007> 38

THE MORPHOMETRIC ANALYSIS OF THE ERYTHROCYTES  
IN BLOOD DONORS

*Korzh A.V., Vydyborets S.V.*

<https://www.proconference.org/index.php/gec/article/view/gec26-01-009> 42

STUDY OF THE MEDICINE QUERCETINE EFFICIENCY IN COMPLEX  
TREATMENT OF PATIENTS WITH IRON DEFICIENCY ANEMIA

*Borysenko D.O., Vydyborets S.V.*

<https://www.proconference.org/index.php/gec/article/view/gec26-01-013> 46

SAFETY AND DISPOSAL PROBLEMS OF FLUORESCENT LAMPS

*Kobyakov S.M.*

**Management and marketing**

<https://www.proconference.org/index.php/gec/article/view/gec26-01-021> 50

FUNCTIONS OF MANAGING THE ROAD WORKS COST PRICE

*Dohadailo Ya.V., Sereda A.S.*

**Education and pedagogy**

<https://www.proconference.org/index.php/gec/article/view/gec26-01-001> 56

READINESS OF THE FUTURE TEACHER OF PHYSICAL CULTURE TO  
FORM THE NEED OF SCHOOL STUDENTS IN A HEALTHY LIFESTYLE

*Karasievyh S. A.*

<https://www.proconference.org/index.php/gec/article/view/gec26-01-002> 60

THE ROLE OF INNOVATIVE LEARNING TECHNOLOGIES IN FORMING  
THE CREATIVE PERSONALITY OF STUDENTS

*Krykunova O., Pashchenko M., Sobolenko O.*

<https://www.proconference.org/index.php/gec/article/view/gec26-01-003> 65

READINESS OF THE FUTURE TEACHER FOR INNOVATIVE ACTIVITIES

*Mykolaiko V., Mykolaiko I.*

<https://www.proconference.org/index.php/gec/article/view/gec26-01-004> 70

FORMATION OF TECHNOLOGICAL COMPETENCE

*Mykolaiko I.*

<https://www.proconference.org/index.php/gec/article/view/gec26-01-014> 75

GAMIFICATION TECHNOLOGY AS AN ELEMENT OF EDUTAINMENT

*Titova L.O.*

<https://www.proconference.org/index.php/gec/article/view/gec26-01-016> 77

THE IMPORTANCE OF PSYCHOLOGICAL SUPPORT FOR ALL PARTICIPANTS IN THE EDUCATIONAL PROCESS (STUDENTS AND TEACHERS) TO AVOID OR OVERCOME THE CONSEQUENCES OF PTSD  
*Shopina M.O.*

<https://www.proconference.org/index.php/gec/article/view/gec26-01-018> 80

РОЗВИТОК КРЕАТИВНОГО МИСЛЕННЯ УЧНІВ ПОЧАТКОВИХ КЛАСІВ У ПРОЦЕСІ ПОЗАКЛАСНОЇ РОБОТИ  
*Bilier O.S.*

<https://www.proconference.org/index.php/gec/article/view/gec26-01-022> 83

USE OF ACTIVE LEARNING METHODS IN PROFESSIONAL TRAINING OF FUTURE SPECIALISTS  
*Pashchenko M., Chernenko L.*

<https://www.proconference.org/index.php/gec/article/view/gec26-01-023> 87

PSYCHOLOGY OF PEDAGOGICAL ACTIVITY OF THE PERSONALITY OF THE FUTURE TEACHER  
*Kramaska Z., Popychenko S.*

<https://www.proconference.org/index.php/gec/article/view/gec26-01-024> 92

VIEWING THE DISCUSSION METHOD AT THE ENGLISH MOVIE VICTORIOUS SCHOOL  
*Ponomariova O.*

<https://www.proconference.org/index.php/gec/article/view/gec26-01-025> 96

TECHNOLOGICAL APPROACH TO THE ORGANIZATION AND CONDUCT OF PHYSICAL AND SPORTS ACTIVITIES OF THE FUTURE PHYSICAL EDUCATION TEACHER  
*Karasievykh S.*

#### Physical education and sport

<https://www.proconference.org/index.php/gec/article/view/gec26-01-017> 101

IMPROVING THE ELEMENTS OF TECHNIQUE IN FEMALE BASKETBALL STUDENTS  
*Bondar A.A., Rogal I.V., Chkhan A.A.*

#### Legal and political sciences

<https://www.proconference.org/index.php/gec/article/view/gec26-01-005> 105

JUDICIAL PROTECTION AT THE NATIONAL AND INTERNATIONAL LEVEL AS THE MOST EFFECTIVE GUARANTEE OF RESTORATION OF VIOLATED HUMAN RIGHTS AND FUNDAMENTAL FREEDOMS  
*Penkov S.V., Voloshyna M.O.*



*International scientific conference*

**SCIENTIFIC AND TECHNOLOGICAL  
REVOLUTION OF THE XXI CENTURY  
'2023**

Conference proceedings

*April 2023*

Development of the original layout - Sergeieva&Co

*Sergeieva&Co  
ProConferenceOrg  
Lußstr. 13  
76227 Karlsruhe*



*Articles published in the author's edition*

With the support of research  
project ProConferenceOrg  
[www.proconference.org](http://www.proconference.org)  
[www.proconference.org/index.php/gec](http://www.proconference.org/index.php/gec)



[www.proconference.org/index.php/gec](http://www.proconference.org/index.php/gec)

e-mail: [info@proconference.org](mailto:info@proconference.org)