



УКРАЇНСЬКІ СТУДІЇ В ЄРОПЕЙСЬКОМУ КОНТЕКСТІ

Збірник наукових праць

Випуск 8

Київ, 2024

Громадська організація «Інноваційні обрії України»

УКРАЇНСЬКІ СТУДІЇ В ЄВРОПЕЙСЬКОМУ КОНТЕКСТІ

Збірник наукових праць

Випуск 8

Київ, 2024

УДК 821.161.2.09 (062.552)

У45

Українські студії в європейському контексті: зб. наук. пр. 2024. № 8. 382 с.

Редакційна колегія:

Головний редактор: Шарова Т.М. – доктор філологічних наук, професор, Державна наукова установа «Інститут модернізації змісту освіти».

Члени редколегії:

Деркачова О.С. – доктор філологічних наук, професор, Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника;

Семенов О.М. – доктор педагогічних наук, професор, Сумський державний педагогічний університет імені А.С. Макаренка;

Терещук С.І. – доктор педагогічних наук, доцент, Уманський державний педагогічний університет імені Павла Тичини;

Землянська А.В. – кандидат філологічних наук, доцент, Таврійський державний агротехнологічний університет імені Дмитра Моторного;

Шаров С.В. – кандидат педагогічних наук, доцент, Таврійський державний агротехнологічний університет імені Дмитра Моторного.

У збірнику відображені результати наукових досліджень представників філологічних, педагогічних, комп'ютерних та інших наук. Публікації присвячені актуальним проблемам і перспективам розвитку української і зарубіжної літератур, їх взаємозв'язку і взаємовпливам, а також педагогічним, інноваційним та інформаційним технологіям, методикам навчання в закладах середньої та вищої освіти. У збірнику наукових праць представлені рецензії на художні видання останніх років. Збірник буде корисним науково-педагогічним працівникам, учителям-практикам, аспірантам та здобувачам вищої освіти.

ISSN 2710-3730 (Print)

УДК 821.161.2.09 (062.552)

© Автори публікацій, 2024

© ГО «Інноваційні обрії України», 2024

ЗМІСТ

***** ЛІТЕРАТУРОЗНАВЧІ ТА МОВОЗНАВЧІ СТУДІЇ *****

<i>Біляцька В.П.</i> ФОЛЬКЛОРНІ ФОРМОЗМІСТОВІ ЧИННИКИ ЛІРИКИ ВОЛОДИМИРА ПІДПАЛОГО	7
<i>Денисюк О.Ю.</i> УМАНСЬКИЙ СЛІД У ПОЛЬСЬКІЙ ЛІТЕРАТУРІ	16
<i>Загоруйко Н.М.</i> РОЛЬ КОЛЬОРООЗНАЧЕНИХ ФРАЗЕОЛО-ГІЗМІВ У САМОБУТНІЙ ЕТНІЧНОСТІ УКРАЇНЦІВ	23
<i>Звонарьова Л.В.</i> УКРАЇНСЬКИЙ ФОЛЬКЛОР: ІСТОРІЯ І СУЧАС-НІСТЬ	29
<i>Кобилко Н.А.</i> СИМВОЛІКА «ЧУЖОГО» ПРОСТОРУ В РОМАНІ П. КУЛАКОВОЇ «Я ПАМ'ЯТАТИМУ ТВОЄ ОБЛИЧЧЯ»	35
<i>Кобилко Н.О., Кальченко Д.О.</i> ФОЛЬКЛОРНИЙ СИМВОЛ У СУЧАС-НІЙ ПІСНІ ЯК ПІДСВІДОМИЙ АРХЕТИП ПЕРЕДАЧІ РЕАЛІЙ	40
<i>Козій О.Б.</i> ДИХОТОМІЯ «СВІДОМЕ – ПІДСВІДОМЕ» У ЛІТЕРАТУРІ: КОМПАРАТИВНИЙ АСПЕКТ	50
<i>Лебеденко Н.Є.</i> ІНТОНАЦІЯ ЯК ЗАСІБ ВИРАЖЕННЯ ЕМОЦІЙ У «ГАЛИЦЬКО-РУСЬКИХ НАРОДНИХ ПРИПОВІДКАХ» ІВАНА ФРАНКА	57
<i>Ніколашина Т.І., Тихоненко М.М.</i> ПРОБЛЕМА «БАТЬКІВ І ДІТЕЙ» У ЗБІРЦІ «ТРИ ЛІНИ ДЛЯ МАРІЇ» СЕРГІЯ ОСОКИ	63
<i>Пена Л.І.</i> МОВА І МОВЛЕННЯ В ЖИТТІ ЛЮДИНИ ТА СУСПІЛЬСТВА	72
<i>Ромас Л.М.</i> ПРО ВІЙНУ БЕЗ ПАФОСУ: РОМАН НЕЛІ РОМАНОВСЬ-КОЇ «РЯТУЮЧИ ЄВУ»	79
<i>Санівський О.М.</i> УКРАЇНОЗНАВСТВО В КОЛІ НАУКОВИХ ІНТЕРЕСІВ ВАСИЛЯ ДОМАНИЦЬКОГО	88
<i>Циганок О.О.</i> ТЕОФАН ФІЯЛКО – ВЧИТЕЛЬ, ПОЕТ, ФОЛЬК-ЛОРИСТ	96
<i>Шевченко Л.В.</i> УКРАЇНСЬКА ЛІТЕРАТУРА 60-Х РОКІВ ХХ СТОЛІТТЯ: ВІДБИТТЯ ПОШУКІВ І БОРОТЬБИ	104

***** ПЕДАГОГІЧНІ СТУДІЇ ТА ІКТ *****

<i>Воронова А.В.</i> РОЗВИТОК ДОШКІЛЛЯ В УКРАЇНІ: ІННОВАЦІЙНІ ПІДХОДИ ДО ОСВІТИ ТА ПІКЛУВАННЯ ПРО ДІТЕЙ РАНЬОГО ТА ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ	112
<i>Галчанська В.В.</i> ПЕРЕВАГИ ТА НЕДОЛІКИ ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАННЯ: СУЧАСНИЙ ВИМІР	118

<i>Гмиря Т.П.</i> ВИКОРИСТАННЯ ОНЛАЙН-КУРСІВ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ: ПЕРЕВАГИ ТА НЕДОЛІКИ.....	124
<i>Горіна Ж.Д., Копусь О.А.</i> МІСЦЕ КУЛЬТУРИ ЧИТАННЯ В ЖИТТІ УЧНІВСЬКОЇ МОЛОДІ	134
<i>Гурова Д.Д.</i> УКРАЇНСЬКИЙ ТУРИЗМ ПІД ЧАС ВІЙНИ	144
<i>Дегтярьова Л.В.</i> ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ ЗАСОБІВ НАВЧАННЯ НА УРОКАХ ГЕОГРАФІЇ	149
<i>Дереза О.О., Водяницький І.О.</i> ВИКОРИСТАННЯ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ В ДИЗАЙНІ	155
<i>Землянська А.В.</i> ТЕХНОЛОГІЇ ТРАНСЛЯЦІЇ В ГУМАНІТАРНИХ НАУКАХ: ДОСВІД І СУЧАСНИЙ СТАН	161
<i>Землянський А.М.</i> ФОРМУВАННЯ ОСНОВ ІНФОРМАЦІЙНОЇ БЕЗПЕКИ ОСОБИСТОСТІ У ЗДОБУВАЧІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ	171
<i>Засипко В.П., Мірошніченко М.Ю.</i> РОЗРОБКА ПРОГРАМНОГО ЗАСТОСУНКУ ДЛЯ ЗАВАНТАЖЕННЯ ВІДЕО З YOUTUBE.....	176
<i>Коломоєць Г.А., Ребрина А.А.</i> ФОРМУВАННЯ НАЦІОНАЛЬНОЇ СВІДОМОСТІ ТА ПАТРІОТИЧНИХ ЦІННОСТЕЙ: СУЧАСНІ ЯКОСТІ ТА РИСИ ФАХІВЦЯ НАЦІОНАЛЬНО-ПАТРІОТИЧНОГО ВИХОВАННЯ	184
<i>Крамська З.М.</i> ПЕДАГОГІЧНІ УМОВИ ФОРМУВАННЯ ГОТОВНОСТІ ЗДОБУВАЧА ВИЩОЇ ОСВІТИ ДО ІННОВАЦІЙНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ	196
<i>Любченко І.І., Сажієнко А.П.</i> ФОРМУВАННЯ АКТИВНОЇ ЖИТТЄВОЇ ПОЗИЦІЇ ЗДОБУВАЧІВ ОСВІТИ В УМОВАХ ВОЄННОГО СТАНУ	206
<i>Мазакова О.А.</i> РОЗВИТОК ЖИТТЄВИХ КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ КРИТИЧНОГО МИСЛЕННЯ НА УРОКАХ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ ТА ЛІТЕРАТУРИ ЗАСОБАМИ STEM-ОСВІТИ	213
<i>Малечко Т.А., Бублей Ю.А.</i> ЗБЕРЕЖЕННЯ ТА ЗМІЦНЕННЯ НАЦІОНАЛЬНОЇ ІДЕНТИЧНОСТІ ТА ПАТРІОТИЗМУ: СУЧАСНИЙ ВЕКТОР	218
<i>Малишева Л.С., Пащенко М.І.</i> УМОВИ ВПРОВАДЖЕННЯ ІННОВАТИКИ У ЗАКЛАДАХ ВИЩОЇ ОСВІТИ	225
<i>Медведєва А.О.</i> ВИКОРИСТАННЯ ЕЛЕМЕНТІВ ГЕЙМІФІКАЦІЇ У НАВЧАННІ ПОЛЬСЬКОЇ МОВИ	233
<i>Медведєва М.О.</i> STEAM-ТЕХНОЛОГІЇ У ФОРМУВАННІ ФАХОВОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ ІНФОРМАТИКИ	241
<i>Рижак Д.С., Федорова М.І.</i> ГОТОВНІСТЬ ЗДОБУВАЧІВ ОСВІТИ ФАХОВИХ КОЛЕДЖІВ ДО ІННОВАЦІЙ У СФЕРІ ОСВІТИ	248

<i>Семенов О.М.</i> КУЛЬТУРОМОВНА ОСОБИСТІТЬ МОЛОДІ У ПРОЄКЦІЇ РОЗВИТКУ НА ЗАСАДАХ ІНФОМЕДІЙНОЇ ГРАМОТНОСТІ	257
<i>Сергієнко Т.І.</i> ОСОБЛИВОСТІ ФОРМУВАННЯ ГЕНДЕРНОЇ РІВНОСТІ У СФЕРІ ВИЩОЇ ОСВІТИ: СВІТОВИЙ ДОСВІД	269
<i>Сіциліцин Ю.О., Пересунько Є.С.</i> ВІЗУАЛІЗАЦІЯ ПАРАЛЕЛЬНИХ ОБЧИСЛЕНЬ	276
<i>Скрипка С.О., Шаров С.В.</i> ПОРІВНЯННЯ РЕЛЯЦІЙНИХ БАЗ ДАНИХ ДЛЯ ВИКОРИСТАННЯ В ІНФОРМАЦІЙНИХ СИСТЕМАХ .	284
<i>Супрун М.В., Маніта І.Ю.</i> ОПТИМІЗАЦІЯ САЙТУ ЯК СПОСІБ ПІДВИЩЕННЯ ЙОГО ЕФЕКТИВНОСТІ	290
<i>Терещук С.І., Колмакова В.О.</i> ЧИ ПОТРІБНО ВИВЧАТИ ПОНЯТТЯ РЕЛЯТИВІСТСЬКОЇ МАСИ У ШКІЛЬНОМУ КУРСІ ФІЗИКИ?	296
<i>Тітова Л.О., Ковтанюк М.С., Ямковенко В.О.</i> ЦИФРОВІ ЗАСОБИ РОЗВИТКУ МЕДІАГРАМОТНОСТІ ЗДОБУВАЧІВ ОСВІТИ	305
<i>Федоров М.В.</i> ІСТОРИЧНІ АСПЕКТИ ВОЛОНТЕРСЬКОЇ ДІЯЛЬНОСТІ У СОЦІАЛЬНІЙ ТА БЕЗПЕКОВІЙ СФЕРІ ЗАХИСТУ ЛЮДЕЙ В УКРАЇНІ	312
<i>Чернова Г.В.</i> ЗНАЧЕННЯ АКТИВНИХ МЕТОДІВ НАВЧАННЯ У ПІДГОТОВЦІ МАЙБУТНІХ ВЧИТЕЛІВ ІНФОРМАТИКИ	323
<i>Шавлова Л.В.</i> ФОРМУВАННЯ КРЕАТИВНОЇ ОСОБИСТОСТІ В ПРОЦЕСІ ВИВЧЕННЯ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ ТА ЛІТЕРАТУРИ	329
<i>Chemerys Hanna</i> THE PILOT PHASE OF IMPLEMENTING THE CRITICAL THINKING DEVELOPMENT METHODOLOGY TO COUNTER MISINFORMATION THROUGH ARTIFICIALLY REPRODUCED MEDIA CONTENT	344
<i>Dmytro Lubko</i> ARTIFICIAL INTELLIGENCE AS A PARADIGM IN UNIVERSITY EDUCATION: CHALLENGES AND SOLUTIONS	350
<i>Tetiana Sharova</i> DEVELOPMENT OF GIFTED YOUTH IN UKRAINE DURING WARTIME	358
*****РЕЦЕНЗІЇ. ОГЛЯДИ*****	
<i>Ольга Деркачова</i> ЧАС ГЕРОЇВ	366
<i>Аліна Землянська</i> ДОЛЯ УКРАЇНИ ВИШИТА КРОВ'Ю І СВІТЛОМ ЛЮБОВІ	368
<i>Аліна Землянська</i> «НА ЗАП'ЯСТІ ЇЇ ВЕРВИЦЯ СРІБНА ТРЕМТИТЬ...»	371
<i>Любов Пена</i> МОВА-ЩИТ VS МОВА-МЕЧ	374
<i>Тетяна Шарова</i> ЦІНА ЖИТТЯ: БІЛЬ ТА ВТРАТА ПОКОЛІНЬ	378

– можливість використання сучасних інноваційних технологій та методів в процесі навчання на різних етапах підготовки майбутніх вчителів.

Література

1. Васьков Ю. В. Педагогічні теорії, технології, досвід (дидактичний аспект). Харків: Скорпіон, 2000. 120 с.
2. Галузінська М. І. Теорія і практика підготовки майбутніх учителів до впровадження креативних технологій навчання : монографія / М.І. Галузінська. Умань: ВПЦ «Візаві», 2020. 196 с.
3. Пащенко М. І. Інноваційні технології навчання: словник-довідник. навчальний посібник. Умань: ПП Жовтий, 2018. 197 с
4. Професійна педагогічна освіта: інноваційні технології та методики: Монографія / За ред. О.А. Дубасенюк. Житомир: Вид-во ЖДУ ім. І. Франка, 2009. 504 с.
5. Rogers E.M. Diffusion of innovations. Free Press. 1983. № 3. pp. 12–14.

Медведєва А.О.

*викладач-стажист кафедри прикладної лінгвістики, зарубіжної літератури та журналістики
Уманський державний педагогічний університет
імені Павла Тичини*

ВИКОРИСТАННЯ ЕЛЕМЕНТІВ ГЕЙМІФІКАЦІЇ У НАВЧАННІ ПОЛЬСЬКОЇ МОВИ

***Анотація.** У сучасному освітньому середовищі гейміфікація стає все більш популярним підходом до покращення результатів навчання. Цей метод використовує ігрові принципи та механіки для створення захоплюючих та інтерактивних навчальних середовищ. Гейміфікація може стимулювати мотивацію до навчання польської мови через: встановлення цілей та завдань, змагання та лідерборди, подяки та визнання. Гейміфікація також може забезпечити активність та взаємодію у навчанні польської мови через: завдання та виклики, квести та пригодницькі ігри, групові проекти та завдання, форуми та дискусійні групи тощо. Також гейміфікація дає можливість*

створювати інтерактивні ігрові середовища для вивчення польської мови за допомогою: спеціалізованих ігрових платформ, інтерактивних вебтехнологій, віртуальної реальності (VR), мультимедійних інтерактивних додатків. Гейміфікація сприяє розвитку мовних навичок через: активну взаємодію з мовою, мотивацію до навчання, повторення та закріплення матеріалу, розвиток навичок слухання та розуміння, стимулювання комунікативних навичок.

Ключові слова: гейміфікація, здобувачі освіти, освітній процес, ігрові платформи, інтерактивні вебтехнології, віртуальна реальність.

Medvedieva A. Using gamification elements in teaching Polish. *In today's educational environment, gamification is becoming an increasingly popular approach to improving learning outcomes. This method uses game principles and mechanics to create engaging and interactive learning environments. Gamification can stimulate motivation to learn Polish through: setting goals and objectives, competitions and leaderboards, rewards and recognition. Gamification can also provide activity and interaction in Polish language learning through: tasks and challenges, quests and adventure games, group projects and tasks, forums and discussion groups, etc. Gamification also makes it possible to create interactive gaming environments for learning Polish with the help of specialized gaming platforms, interactive web technologies, virtual reality (VR), and multimedia interactive applications. Gamification contributes to the development of language skills through: active interaction with the language, motivation to learn, repetition and consolidation of material, development of listening and comprehension skills, and stimulation of communication skills.*

Key words: gamification, students, educational process, gaming platforms, interactive web technologies, virtual reality.

Актуальність дослідження. У сучасному освітньому середовищі використання інноваційних методик навчання стає все більшою потребою, оскільки здобувачі освіти різних вікових груп вимагають більш ефективних та захоплюючих форм навчання. Одним із перспективних підходів є використання елементів гейміфікації, які засновані на застосуванні ігрових принципів та механік в освітньому

процесі, оскільки вони відкривають широкі можливості для покращення якості навчання та залучення здобувачів освіти до активної взаємодії.

Багато науковців України та зарубіжжя вивчають вплив гейміфікації на освітній процес. Зокрема: Карл Капп, який є одним з провідних експертів у галузі гейміфікації й автором численних публікацій та досліджень щодо застосування гейміфікації в освіті та бізнесі [9]; Джейн Макгонігал у своїх працях розглядає позитивний вплив гейміфікації на навчання та розвиток особистості [10]; Ігор Мільчевський, який досліджує використання гейміфікації у навчанні та розвитку освітніх ігор [12]; Юкаї Чо, яка досліджує вплив гейміфікації на мотивацію та навчання [8]; Річард Бартл, який досліджує роль гейміфікації у навчанні та розвитку компетентностей [7]; Світлана Переяславська та Ольга Смагіна розглядають основні положення та принципи технології гейміфікації [5]; Тетяна Кузнєцова досліджує впровадження гейміфікації в процесі освоєння методів і технік проектного менеджменту для підвищення мотивації та покращення результатів командної співпраці [1]; Марія Медведєва та Любов Тітова аналізують можливості використання технології гейміфікації, а саме ігрових симуляторів, у формуванні медіаграмотності здобувачів освіти [6; 11]; Максим Ковтанюк досліджує питання застосування ігрових симуляторів при вивченні програмування [3]; Марія Медведєва та Віра Колмакова розглядають проблему використання ігрових технологій при вивченні математичної логіки [4].

Мета дослідження – розглянути можливості та переваги використання гейміфікації в навчанні польської мови.

Виклад основного матеріалу. До можливостей та переваг використання гейміфікації в навчанні польської мови можна віднести: стимулювання мотивації до навчання, забезпечення активності та взаємодії, створення інтерактивних ігрових середовищ, розвиток мовних навичок через гру тощо. Розглянемо їх детальніше.

Стимулювання мотивації до навчання може відбуватися за допомогою різноманітних методів та стратегій, включаючи такі, як гейміфікація. Зокрема:

– створення цілей та завдань: гейміфікація може включати в себе постановку цілей та завдань, яких здобувачам освіти потрібно досягти.

Ці цілі можуть бути позначені як подолання рівнів, отримання бейджів або нагород за певні досягнення;

– нагороди та визнання: системи гейміфікації можуть включати в себе нагороди, такі як віртуальні медалі, бейджі, очки або ранги, які здобувачі освіти можуть заробити за свої досягнення. Це надає стимул для навчання та досягнення кращих результатів.

– змагання та лідерборди: створення змагань та лідербордів, де здобувачі освіти можуть змагатися між собою або порівнювати свої результати з іншими, також може бути ефективним способом стимулювання та підвищення рівня мотивації. Бажання бути кращим аби переглянути своє ім'я на вершині лідерборду може надихнути здобувачів освіти до більш активної участі.

– подяки та визнання: важливою частиною гейміфікованих систем є можливість надавати здобувачам освіти визнання та подяки за їхні зусилля та досягнення. Це може бути здійснено через персоналізовані повідомлення, відзнаки або публічні визнання.

Загалом, гейміфікація сприяє стимулюванню мотивації до навчання, створюючи захоплююче та стимулююче середовище, де здобувачі освіти відчують себе заохоченими та зацікавленими у процесі навчання.

Забезпечення активності та взаємодії у навчанні за допомогою гейміфікації може відбуватися через різноманітні методи та інструменти, зокрема:

– завдання та виклики: системи гейміфікації можуть містити різноманітні завдання та виклики, які стимулюють здобувачів освіти до активної участі. Ці завдання можуть бути пов'язані з вивченням конкретних тем, вирішенням навчальних проблем або виконанням творчих завдань.

– квести та пригодницькі ігри: ігрові елементи, такі як квести та пригодницькі ігри, можуть бути використані для створення захопливих сценаріїв, які стимулюють здобувачів освіти до активності та взаємодії. Здобувачі освіти можуть взяти участь у віртуальних подорожах, розв'язуванні головоломок та зборі різних артефактів, що допомагають їм вивчати матеріал.

– групові проекти та завдання: гейміфіковані системи сприяють взаємодії шляхом організації групових проектів та завдань. Здобувачі

освіти можуть працювати у команді для досягнення спільних цілей, обмінюючись ідеями та розв'язуючи завдання разом.

– форуми та дискусійні групи: спільнотні платформи, такі як форуми та дискусійні групи, можуть бути використані для сприяння взаємодії між здобувачами освіти. Вони дозволяють обмінюватися думками, досвідом та питаннями, що сприяє активному навчанню та співпраці.

– віртуальні події та конкурси: організація віртуальних подій та конкурсів може стимулювати здобувачів освіти до активності та взаємодії. Це можуть бути онлайн-виставки, вікторини, вебінари або будь-які інші заходи, що привертають увагу та мотивують учасників.

Загалом, забезпечення активності та взаємодії у навчанні через гейміфікацію полягає у створенні захопливих, відкритих та спільних умов для навчання, які сприяють позитивній енергії та успіху учнів.

Створення інтерактивних ігрових середовищ може відбуватися за допомогою різних технологій та інструментів. Ось кілька шляхів, якими можна створити такі середовища:

– використання спеціалізованих ігрових платформ: існують спеціалізовані ігрові платформи, такі як Unity, Unreal Engine, Construct, які надають інструменти для створення інтерактивних ігор. Ці платформи мають широкий набір функціоналу, що дозволяє розробникам створювати складні та захоплюючі ігри з різноманітними геймплейними елементами.

– використання інтерактивних вебтехнологій: застосування вебтехнологій, таких як HTML5, CSS та JavaScript, дозволяє створювати інтерактивні вебігри та середовища просто та ефективно. Ці технології дозволяють вбудовувати анімацію, звукові ефекти та інші інтерактивні елементи безпосередньо у вебсторінки.

– використання середовищ віртуальної реальності (VR): віртуальна реальність надає можливість створювати інтерактивні ігрові середовища, в яких користувачі можуть взаємодіяти з віртуальним світом за допомогою спеціального обладнання, такого як VR-окуляри. Розробники можуть використовувати різні платформи та інструменти для створення VR-ігор та додатків.

– створення мультимедійних інтерактивних застосунків: розробники можуть створювати мультимедійні інтерактивні застосунки для комп'ютерів, планшетів та смартфонів, використовуючи спеціальні

програмні інструменти та технології. Ці застосунки можуть включати в себе елементи гейміфікації, анімацію, відео та звук для створення захоплюючих інтерактивних середовищ.

Незалежно від обраного підходу, ключовим є створення захоплюючого та ефективного інтерактивного досвіду, який сприяє активному навчанню та взаємодії користувачів.

Розвиток мовних навичок через гру є ефективним підходом до вивчення мови, оскільки він сприяє активному та захоплюючому навчанню. Ось деякі способи, якими гра допомагає у розвитку мовних навичок:

– активна взаємодія з мовою: гра надає можливість здобувачам освіти взаємодіяти з мовою в різних контекстах, таких як розмови з персонажами, вирішення завдань та ситуативні вправи. Це дозволяє здобувачам освіти застосовувати свої знання мови на практиці та розвивати навички в реальних ситуаціях.

– мотивація до навчання: гра може бути джерелом мотивації для здобувачів освіти, оскільки вона надає цікаві та захопливі завдання, які стимулюють їх до активної участі та досягнення успіху в навчанні.

– повторення та закріплення матеріалу: через гру здобувачі освіти можуть повторювати та закріплювати вивчений мовний матеріал без зайвого напруження. Виконання різноманітних завдань та вправ допомагає поглибити їхні знання та розуміння мови.

– розвиток навичок слухання та розуміння: у багатьох мовних іграх важливою частиною є слухання та розуміння мови. Граючи у відеоігри, слухаючи аудіокниги чи виконуючи завдання на основі аудіо- та відеоматеріалів, здобувачі освіти розвивають свої навички слухання та розуміння мови.

– стимулювання комунікативних навичок: деякі мовні ігри включають в себе можливість взаємодії з іншими гравцями, що стимулює розвиток комунікативних навичок. Вони можуть обмінюватися повідомленнями, спілкуватися у віртуальних чатах або співпрацювати у виконанні спільних завдань, що допомагає покращити вміння вести розмову та виразно висловлювати свої думки.

Загалом, гра допомагає студентам активно вивчати мову, поглиблюючи їхні знання та навички через захопливий та цікавий спосіб.

Гейміфікація у навчанні є цікавою технологією з численними перевагами, а саме:

– зацікавлення здобувачів освіти: граючи, здобувачі освіти відчують цікавість та захоплюються навчанням. Вони мають більший інтерес до матеріалу та більше мотивації до досягнення успіху.

– стимулювання мотивації: гейміфікація стимулює мотивацію до навчання шляхом встановлення цілей, нагород та конкуренції, що робить процес навчання більш захоплюючим та заохочує здобувачів освіти до активної участі.

– збільшення залученості: гейміфікація збільшує залученість здобувачів освіти, оскільки надає їм можливість активно взаємодіяти з матеріалом та брати участь у різноманітних інтерактивних діях.

– покращення запам'ятовування та розуміння: завдяки гейміфікації, здобувачі освіти мають можливість вивчати та закріплювати матеріал у вигляді ігор, що полегшує їхнє запам'ятовування та розуміння.

– розвиток навичок: гейміфікація допомагає розвивати різноманітні навички, такі як співпраця, креативність, рішення проблем, критичне мислення та комунікацію.

– персоналізований підхід: системи гейміфікації можуть бути налаштовані для врахування індивідуальних потреб та рівня знань кожного здобувача освіти, що дозволяє надати персоналізований підхід до навчання.

Висновки. Загалом, гейміфікація у навчанні робить освітній процес більш захоплюючим, мотивуючим та ефективним, сприяючи активному залученню студентів та покращенню їхніх навчальних результатів. Використання елементів гейміфікації у навчанні польської мови може стати ефективним інструментом для стимулювання мотивації, забезпечення активності та взаємодії студентів, а також розвитку їхніх мовних навичок. Використання ігрових методів у навчанні дозволяє зробити процес вивчення польської мови більш захопливим, ефективним та цікавим для студентів.

Література

1. Кузнєцова Т. В. Нові горизонти: гейміфікація у проектному менеджменті. *Українські студії в європейському контексті*. 2023. № 7. С. 269–278.

2. Медведєва А. О. Віртуальні мовні платформи як засіб ресурсно орієнтованого навчання майбутніх учителів польської мови. *Ресурсно-орієнтоване навчання в «3D»: доступність, діалог, динаміка* : IV Міжнар. науково-практ. інтернет-конф., м. Полтава, 22–23 лют. 2024 р. Полтава, 2024. С. 259–262.
3. Медведєва М. О., Жмурко О. І., Криворучко І. І., Ковтанюк М. С. Використання ігрових онлайн-сервісів у процесі вивчення мов програмування. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2021. Т. 2, № 36. С. 248–255.
4. Медведєва М. О., Колмакова В. О. Ігрові технології при вивченні математичної логіки. *Теорія і практика використання інформаційних технологій в навчальному процесі*: матеріали Всеукраїнської науково-практичної конференції, 30-31 травня 2017 р., м. Київ, 2017. С.12–13.
5. Переяславська С., Смагіна О. Гейміфікація як сучасний напрям вітчизняної освіти. *Open educational e-environment of modern University*. 2019. Special edition. С. 250–260.
6. Тітова Л. Means of educational gamification in the formation of media literacy of students. *Modern Engineering and Innovative Technologies*. 2023. No. 3(26-03), С. 108–115.
7. Bartle R. *Designing Virtual Worlds*. New Riders Publishing, 2003. 768 p.
8. Chou Y.-k. *Actionable Gamification: Beyond Points, Badges and Leaderboards*. CreateSpace Independent Publishing Platform, 2015. 511 p.
9. Kapp K. M. *Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. Center for Creative Leadership, 2012. 336 p.
10. McGonigal J. *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. New York : The Penguin Books, 2011. 388 p.
11. 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, pp. 294–297.
12. Milchevskiy I. Gamification in Education: A Review of Literature. *Educational Technologies & Society*. 2019. No. 22(2). pp. 1–12.

Наукове видання

УКРАЇНСЬКІ СТУДІЇ В ЄВРОПЕЙСЬКОМУ КОНТЕКСТІ

Випуск 8

Збірник наукових праць

Головний редактор
Технічний редактор

Шарова Т.М.
Шаров С.В.

Підписано до друку 09.04.2024 р. Формат 60x86/16. Папір офсетний.
Друк цифровий. Гарнітура Times New Roman.
Умов. друк. арк. 18,68.

Громадська організація
"Інноваційні обрії України"



ІННОВАЦІЙНІ
ОБРІЇ УКРАЇНИ

