

**Громадська організація
«Львівська педагогічна спільнота»**

ЗБІРНИК ТЕЗ НАУКОВИХ РОБІТ

**УЧАСНИКІВ МІЖНАРОДНОЇ
НАУКОВО-ПРАКТИЧНОЇ КОНФЕРЕНЦІЇ**

**«Нове та традиційне
у дослідженнях сучасних
представників психологічних
та педагогічних наук»**

27–28 березня 2020 р.

Частина II

**Львів
2020**

Рахман Н. МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ ЩОДО НАЦІОНАЛЬНО- ПАТРІОТИЧНОГО ВИХОВАННЯ В ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ.....	83
Резнік С. М. СПРЯМУВАННЯ МАЙБУТНІХ МАГІСТРІВ ОСВІТНИХ, ПЕДАГОГІЧНИХ НАУК ДО ФОРМУВАННЯ ВИКЛАДАЦЬКОГО ЛІДЕРСТВА.....	86
Рейда О. А. СУТНІСТЬ ЗАСТОСУВАННЯ ГЕЙМІФІКАЦІЇ ЯК НОВОГО СУЧАСНОГО НАПРЯМКУ В ОСВІТІ.....	88
Сай І. В. ВИТОКИ МЕДИЧНОЇ ОСВІТИ У СТАРОДАВНІЙ ГРЕЦІЇ. ВИНИКНЕННЯ ТА ДІЯЛЬНІСТЬ ПЕРШИХ МЕДИЧНИХ ШКІЛ.....	90
Сапогов М. В. ПРОФЕСІЙНА КОМПЕТЕНТНІСТЬ ЯК ІНТЕГРАЛЬНА ХАРАКТЕРИСТИКА ДІЛОВИХ ТА ОСОБИСТІСНИХ ЯКОСТЕЙ ФАХІВЦЯ.....	93
Фоміна І. Л. МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ ДЛЯ ІНОЗЕМНИХ СТУДЕНТІВ НА ПОЧАТКОВОМУ ЕТАПІ НАВЧАННЯ.....	97
Харківська А. І. СИСТЕМНИЙ ПІДХІД ДОСЛІДЖЕННЯ РОЗВИТКУ КОМУНІКАТИВНОЇ КУЛЬТУРИ МАЙБУТНІХ ВИХОВАТЕЛІВ ЗАКЛАДІВ ДОШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ В УМОВАХ МАГІСТРАТУРИ.....	100
Шеремета О. П. ЗДОРОВ'ЯЗБЕРЕЖУВАЛЬНА КОМПЕТЕНТНІСТЬ МАЙБУТНІХ ОФІЦЕРІВ ДЕРЖАВНОЇ КРИМІНАЛЬНО-ВИКОНАВЧОЇ СЛУЖБИ УКРАЇНИ ЯК ПРЕДМЕТ ДОСЛІДЖЕНЬ ПРОФЕСІЙНОЇ ПЕДАГОГІКИ.....	103
НАПРЯМ 9. ФІЛОСОФІЯ СУЧАСНОЇ ОСВІТИ. СУЧАСНІ ПЕДАГОГІЧНІ ТЕХНОЛОГІЇ ТА МЕТОДИКИ	
Бадер С. О. РЕАЛІЗАЦІЯ ТЕХНОЛОГІЇ РОЗВИТКУ КРИТИЧНОГО МИСЛЕННЯ ДЛЯ ФОРМУВАННЯ ЦІНІСНО-СМИСЛОВИХ ОРІЄНТАЦІЙ МАЙБУТНІХ ВИХОВАТЕЛІВ: ПРАКТИЧНИЙ АСПЕКТ.....	107

майбутньої професійної діяльності, розуміння сутності та особливостей викладацького лідерства, оволодіння ними необхідними знаннями, уміннями, здатностями та якостями для того, щоб виконувати роль лідера у своїй професійній діяльності.

Таким чином, у освітньому процесі закладів вищої освіти потрібно приділяти особливу увагу спрямуванню майбутніх магістрів освітніх, педагогічних наук до формування викладацького лідерства, оскільки це буде сприяти їх успішній професійній діяльності у майбутньому.

Список літератури:

1. Liu Y., Ou F., Deng Y., Wu B., Liu R., Hua H., Guan Y., Chen R., Gjesteby L., Yang J., Vannier M.W., & Wang G. Bibliometric Index for Academic Leadership. *ArXiv*. 2016. URL: abs/1610.03706.
2. Hofmeyer A., Sheingold B. H., Klopper H. C., Warland J. Leadership in Learning and Teaching in Higher Education: Perspectives of Academics in Non-Formal Leadership Roles. *Contemporary Issues in Education Research*. 2015. № 8(3). С. 181–192.
3. Nunn R., Pillay A. After invention of the h-index, is there a place for the teaching track in academic promotion? *Higher Education Research & Development*. 2014. № 33(4). С. 848–850.

Рейда О. А.

старший викладач кафедри іноземних мов

Білоцерківський національний аграрний університет
м. Біла Церква, Київська область, Україна

СУТНІСТЬ ЗАСТОСУВАННЯ ГЕЙМІФІКАЦІЇ ЯК НОВОГО СУЧАСНОГО НАПРЯМКУ В ОСВІТІ

Ігрова діяльність є близькою для студентів, оскільки ігри виступають одним із способів проведення часу. Для фахівці ІТ ігри – це ще й професійна компетенція, оскільки саме вони мають навчитись їх розробляти. Таким чином, залучення до ігрової діяльності студентів зазначеного фаху є комфортним засобом їхньої активізації.

Останні декілька років гейміфікація постійно входить до списку трендів в навчальному процесі різних категорій слухачів. Її

досліджують фахівці із академічного та корпоративного навчання, вивчають окремі освітні установи.

Аналіз наукових праць з проблеми застосування ігрових технологій в освітньому просторі визначив актуалізацію науковцями нового напрямку, що може бути представленим як сучасний спосіб збагачення освітнього процесу. У працях К. Вербах, Д. Хантер, Ю. Чоу, Г. Зіхерманн, А. Клег, йдеться про так звану гейміфікацію.

Гейміфікація – це використання ігрових елементів у неігрових процесах [1, с. 150]. Гейміфікація може замінити обридлі типові завдання, а при традиційному навчанні урізноманітнити формат заняття. Справжня цінність гейміфікації – створення осмисленого учбового досвіду. Мета гри – створити систему, в якій гравці мають абстрактне завдання: подолання труднощів в процесі його виконання. Гра викликає позитивну емоційну реакцію, бо студенти виконують певні правила, отримують бали, бонуси, переходять на наступний рівень, що важливим фундаментом усього процесу гейміфікації. Ігрове мислення, мабуть, є найважливішим елементом гейміфікації, оскільки саме воно надає особливе значення простим діям, додаючи їм такі елементи, як конкуренція, співпраця, дослідження і т. д. Таким чином, гейміфікація дозволяє зробити процес вивчення іноземної мови цікавішим; в процесі гри матеріал запам'ятовується без зайвих вольових зусиль; під час гри з'являються додаткові позитивні емоції, які не лише поліпшують процес запам'ятовування академічного матеріалу, але і підвищують мотивацію вивчати іноземну мову.

Переваги гейміфікації в освітньому процесі очевидні – непідробна зацікавленість учня, його залученість в процес. На відміну від традиційних форм навчання, гра містить дуже важливий компонент – розважальний характер. Важливо відзначити, що гейміфікація – це не занурення в тривимірний віртуальний світ, не ігри під час освітнього процесу. Це тільки допоміжний інструмент, що дозволяє підвищити пізнавальну активність і мотивацію.

Основний принцип гейміфікації, з програмної точки зору, це забезпечення отримання постійного, вимірного зворотного зв'язку від користувача, що забезпечує можливість динамічного коригування його поведінки. Основні аспекти гейміфікації: – динаміка – використання сценаріїв, що вимагають уваги користувачів та реакції в реальному часі; – механіка – використання сценарних елементів, характерних для геймплея, таких як віртуальні нагороди, статуси, віртуальні товари; – естетика – створення загального ігрового

враження, що сприяє емоційній залученості користувача; – соціальна взаємодія – широкий спектр технік, що забезпечують взаємодію користувачів, характерну для ігор

Отже, інтерактивні методи навчання іноземній мові студентів сприяють вирішенню проблеми комунікативного, пізнавального та виховного характеру: розвивати навички та уміння іншомовного спілкування, встановлювати емоційний контакт зі студентами, навчити їх ефективної співпраці у команді, зважаючи на погляди і висловлювання інших. Використання одного з інноваційних методів навчання – гейміфікації надають можливість викладачам впровадити і поліпшити нові методи роботи, підвищити результативність учбового процесу і рівень володіння іноземною мовою студентів. Також дозволяє зробити процес навчання змістовним, захоплюючим і цікавим.

Список літератури:

1. Барбер М. Обучающая игра: аргументы в пользу революции в образовании / М. Барбер. – М.: Просвещение, 2007, – 349 с.
2. Гончарук Н. Що наше життя? Гра. [Електронний ресурс] / Н. Гончарук //Контракти. 2012. № 40. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://archive.kontrakty.ua/gc/2012/40/13-chim-pakhnut>
3. Nick Pelling's Home Page. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.nickpelling.com>

Сай І. В.

викладач кафедри іноземних мов

Інституту гуманітарних та соціальних наук

Національний університет «Львівська політехніка»

м. Львів, Україна

ВИТОКИ МЕДИЧНОЇ ОСВІТИ У СТАРОДАВНІЙ ГРЕЦІЇ. ВИНИКНЕННЯ ТА ДІЯЛЬНІСТЬ ПЕРШИХ МЕДИЧНИХ ШКІЛ

Будучи беззаперечним фундаментом для виникнення та подальшого розвитку європейської та, частково, світової медицини та медичної освіти, давньогрецькі медичні традиції й досі