

WayScience

4th International Scientific
and Practical Internet Conference

«Importance of Soft Skills for Life and
Scientific Success»

ISBN 978-617-8293-42-0



4th International Scientific
and Practical Internet Conference

«Importance of Soft Skills for Life and
Scientific Success»

ISBN 978-617-8293-42-0

Editorial board of International Electronic Scientific and Practical Journal «WayScience»
(ISSN 2664-4819 (Online))

The editorial board of the Journal is not responsible for the content of the papers and may not share the author's opinion.

Importance of Soft Skills for Life and Scientific Success: Proceedings of the 4th International Scientific and Practical Internet Conference, March 6-7, 2025. FOP Marenichenko V.V., Dnipro, Ukraine, 220 p.

ISBN 978-617-8293-42-0

4th International Scientific and Practical Internet Conference "Importance of Soft Skills for Life and Scientific Success" is devoted to the experience of forming and developing competencies needed by the modern world.

Topics cover all sections of the International Electronic Scientific and Practical Journal "WayScience", namely:

- public administration sciences;
- philosophical sciences;
- economic sciences;
- historical sciences;
- legal sciences;
- agricultural sciences;
- geographic sciences;
- pedagogical sciences;
- psychological sciences;
- sociological sciences;
- political sciences;
- philological sciences;
- technical sciences;
- medical sciences;
- chemical sciences;
- biological sciences;
- physical and mathematical sciences;
- other professional sciences.

Dnipro, Ukraine – 2025

ГЕЙМІФІКАЦІЯ ЯК КЛЮЧОВА КОМПОНЕНТА СИСТЕМ УПРАВЛІННЯ НАВЧАННЯМ НОВОГО ПОКОЛІННЯ ЗДОБУВАЧІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ

Махович І.А.

аспірантка

Інститут педагогіки НАПН України

Ураховуючи стрімкі темпи цифровізації нашого суспільства, нове покоління потребує сучасних методів і підходів до організації освітнього процесу. Використання інформаційних технологій (ІТ) в освіті сьогодні є не лише актуальним, але й необхідним. Концепція Education 4.0, як інноваційна модель освіти, акцентує увагу на чотирьох основних компонентах, зокрема, *розвитку ключових компетентностей для навчання впродовж життя, застосуванні нових методів навчання, впровадженні сучасних ІКТ та використанні інноваційної інфраструктури*. Ці елементи надають змогу створити базис для модернізації освітнього процесу відповідно до вимог цифрової трансформації [7]. Однак важливо ретельно обирати відповідні платформи та інструменти, адже їх неправильне використання або невідповідність освітнім цілям може мати негативні наслідки для результатів навчання. Гейміфікація у цьому контексті стає одним із ключових інструментів для побудови освітнього процесу, орієнтованого на студента, мотивуючи його до активної участі через інтерактивні елементи, завдання та ігрові механіки.

Протягом останніх двох десятиліть система управління навчанням (Learning Management System, LMS) залишалася одним із найпопулярніших академічних додатків у закладах вищої освіти. **LMS є частиною реалізації принципів Education 4.0, зокрема через інтеграцію сучасних інформаційно-комунікаційних технологій та адаптивних методів навчання, що сприяє створенню персоналізованих освітніх середовищ** [7]. У своєму дослідженні «*Quality Management of Learning Management Systems: A User Experience Perspective*» К. Паппас і П. Захаріас визначають LMS як «програмні платформи для адміністрування, документування, відстеження, звітування та проведення електронних навчальних курсів або навчальних програм» [8].

Д. Миценко та В. Шиманська підкреслюють, що LMS виконують низку дидактичних функцій та виступають своєрідними електронними посібниками, які включають освітні (навчальні) матеріали, презентації, запитання для самоперевірки, завдання для самостійної роботи, тематику контрольних і курсових робіт, календарні плани або силабуси дисциплін, критерії оцінювання, оголошення та посилення на додаткові освітні ресурси.

LMS також сприяють організації комунікації між викладачами і студентами, а також між самими студентами. Для цього використовуються інструменти, такі як форуми, електронна пошта або чати. Контроль знань у LMS зазвичай здійснюється через тестування, а облік навчальних досягнень – за допомогою електронного журналу. Крім того, LMS надають змогу збирати, узагальнювати та аналізувати статистичні дані про успішність здобувачів освіти [6, с. 6]. Як зазначає Н. Лупак, лідерами серед систем дистанційного навчання є Moodle, Google Classroom та Microsoft Teams [3, с. 354].

Незважаючи на широкий спектр функцій, багато LMS все ще залишаються інструментами для управління освітнім процесом, а не інструментами для створення захоплюючого та інтерактивного навчання. Саме тому гейміфікація, як один з найбільш перспективних трендів у сучасній освіті, пропонує нові можливості для підвищення ефективності LMS [5]. Як невіддільна частина інноваційних методів Education 4.0, гейміфікація забезпечує впровадження підходів, таких як навчання через вирішення проблем (*problem-based learning*), практичну діяльність (*learning-by-doing*) та челенджі (*challenge-based learning*) [5].

Хоча сучасні дослідження, зокрема роботи Н. Лупак та співавторів [3, с. 349], Л. Норіка [2, с. 157] та Н. Тільняка з командою [4, с. 1210], активно досліджують використання LMS в онлайн- та дистанційному навчанні, Н. Лупак зазначає ширші можливості цих систем. Вона підкреслює, що LMS можуть ефективно доповнювати традиційне очне навчання, надаючи студентам додаткові ресурси для самостійної роботи.

Особливо актуальною в умовах сучасних викликів, таких як освітні втрати та навчання під час воєнного стану, є індивідуалізація навчання [1]. Впровадження гейміфікації сприяє систематичності та індивідуалізації освітнього процесу завдяки інтерактивним елементам, які мотивують учнів до активної взаємодії з матеріалом. Це особливо актуально в умовах непрогнозованих перерв в освітньому процесі, спричинених, зокрема, повітряними тривогами, що ускладнюють реалізацію принципу систематичності та послідовності навчання. Гейміфіковані підходи дозволяють створювати адаптивне освітнє середовище, яке враховує індивідуальні потреби здобувачів освіти, запобігаючи їх перевантаженню та забезпечуючи поступове, логічне й ефективне засвоєння знань.

Дослідження Н. Тільняка демонструє, що гейміфікація та штучний інтелект стають невіддільними компонентами сучасних LMS. Компанії, такі як Knowledgehook, Quizlet, Querium, Kidaptive, Kahoot, Minecraft Education Edition та інші, активно використовують ці технології для створення персоналізованих та інтерактивних освітніх середовищ. Більш того, гейміфікація сприяє активному залученню до навчання, соціалізації та розвитку комунікативних навичок. Завдяки гейміфікації, студенти можуть не лише здобувати знання, але й розвивати соціальні навички та самоідентифікацію. Поєднання цих технологій дозволяє зробити навчання більш ефективним та привабливим для сучасних здобувачів вищої освіти [4, с. 1217].

Отже гейміфікація та LMS у контексті концепції Education 4.0 відкривають нові можливості для модернізації освітнього процесу, забезпечуючи інтерактивність, індивідуалізацію та мотивацію здобувачів освіти. Гейміфікація сприяє активній участі студентів, їхній соціалізації та розвитку ключових компетентностей для навчання впродовж життя, а також дозволяє долати виклики, пов'язані з перервами в освітньому процесі, особливо в умовах воєнного стану. Завдяки поєднанню цифрових інструментів, навчання стає більш ефективним, поступовим і привабливим, відповідаючи вимогам цифрової трансформації.

Список літератури:

1. Малихін О., Арістова Н., Алексеева С. Індивідуалізація навчання як засіб компенсації освітніх втрат учнів закладів загальної середньої освіти в умовах воєнного стану та повоєнний час: методичні рекомендації. Київ : Ін-т педагогіки НАПН України, 2023. 59 с. URL: <https://doi.org/10.32405/978-966-644-720-6-2023-59>.
2. Норік Л. О. Організація дистанційного формату вищої освіти на базі платформи LMS MOODLE. Освіта України в умовах воєнного стану: управління, цифровізація, євроінтеграційні аспекти : зб. тез доп. IV Міжнар. науково-практ. конф., м. Київ. Київ, 2022. С. 157–160. URL: <http://repository.hneu.edu.ua/handle/123456789/28280>.
3. Педагогічні можливості дистанційних технологій навчання у сучасних умовах / Н. Лупак та ін. Наука і техніка сьогодні. 2023. № 3(17). URL: [https://doi.org/10.52058/2786-6025-2023-3\(17\)-346-359](https://doi.org/10.52058/2786-6025-2023-3(17)-346-359) (дата звернення: 11.12.2024).
4. Педагогічні можливості дистанційних технологій навчання у сучасних умовах / Н. Тільняк та ін. Вісник науки та освіти. 2024. № 2(20). URL: [https://doi.org/10.52058/2786-6165-2024-2\(20\)-1206-1220](https://doi.org/10.52058/2786-6165-2024-2(20)-1206-1220) (дата звернення: 11.12.2024).
5. Laohajatsang T. Designing effective pedagogical approaches with next-generation LMS for students in higher education. Thaite Sol Journal. 2018. Vol. 31, no. 1.
6. Mytsenko D., Shymanska V. Практика впровадження концепції змішаного навчання з використанням LMS Google Classroom. Herald of Kiev Institute of Business and Technology.

2021. Т. 45, № 3. С. 4–10. URL: <https://doi.org/10.37203/kibit.2020.45.01> (дата звернення: 11.12.2024).

7. The core components of education 4.0 in higher education: three case studies in engineering education / J. Miranda et al. *Computers & Electrical Engineering*. 2021. Vol. 93. P. 107278. URL: <https://doi.org/10.1016/j.compeleceng.2021.107278> (date of access: 23.11.2024).

8. Zaharias P., Pappas C. Quality management of learning management systems: a user experience perspective. *Current Issues in Emerging eLearning*. 2016. Vol. 3, no. 1. P. 60–83.

Майстренко М.А. ВІЗУАЛЬНА МОВА ФЕШН-ІЛЮСТРАЦІЇ: ГРАФІЧНІ ПРИЙОМИ ТА ХУДОЖНІ ЗАСОБИ	124
Малій Х.В. ОСОБЛИВОСТІ ПІДГОТОВКИ СТУДЕНТІВ ТЕХНІЧНИХ НАУК У ТОВ «ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ «МЕТІНВЕСТ ПОЛІТЕХНІКА»	127
Марченко В. СУЧАСНА ТОВАРОЗНАВЧА ЕКСПЕРТИЗА В УКРАЇНІ: МОДЕРНІЗАЦІЯ ТА ВИКЛИКИ	128
Махович І.А. ГЕЙМІФІКАЦІЯ ЯК КЛЮЧОВА КОМПОНЕНТА СИСТЕМ УПРАВЛІННЯ НАВЧАННЯМ НОВОГО ПОКОЛІННЯ ЗДОБУВАЧІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ	130
Медведєв І.О., Строев М.Ю. ПОРУШЕННЯ ГЕМОДИНАМІКИ ПРИ ГЕМОРАГІЧНОМУ ШОЦІ	133
Мітюряєва-Корнійко І.О., Бурлака Є.А., Клець Т.Д., Салтикова Г.В., Бардась Д.С. ВПЛИВ ФАКТОРІВ ВІЙНИ В УКРАЇНІ НА ФОРМУВАННЯ СТРЕСОВИХ РОЗЛАДІВ Й ЗМІН СНУ У ДІТЕЙ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ	137
Мозолєвський А.С. ВПЛИВ ІГРОВОЇ ЗАЛЕЖНОСТІ НА ЕМОЦІЙНИЙ ІНТЕЛЕКТ ОСОБИСТОСТІ В РАНЬОМУ ЮНАЦЬКОМУ ВІЦІ	139
Мороз О.Л. ФОРМУВАННЯ М'ЯКИХ УМІНЬ У КУРСАНТІВ ЗАКЛАДІВ ВИЩОЇ МОРСЬКОЇ ОСВІТИ ЗАСОБАМИ KEYС-ТЕХНОЛОГІЙ	141
Мотайло А.П. ПОКАЗНИКИ ЯКОСТІ СКІНЧЕННОГО ЕЛЕМЕНТА В ФОРМІ БІПРАМІДИ	144
Ніякий І.М. РОЛЬ SOFT SKILLS В НАЛАГОДЖЕННІ НОВИХ ЛОГІСТИЧНИХ МАРШРУТІВ ПІД ЧАС ВІЙНИ	148
Нохріна І.С. СТУДЕНТСЬКА МОЛОДЬ – «ДРАЙВЕР» ІНКЛЮЗИВНИХ ЗМІН	150
Омельченко І.Г., Альошин С.Ю. ВПЛИВ ВЗАЄМОВІДНОСИН МІЖ СТЕЙКХОЛДЕРАМИ НА ЕФЕКТИВНІСТЬ ВПРОВАДЖЕННЯ ПРОЕКТІВ ЗІ СТВОРЕННЯ СПІЛЬНОЇ ЦІННОСТІ	152
Панчук Н.П., Суходольська Н.С. ВПЛИВ КОМУНІКАЦІЇ НА ЕМОЦІЙНУ СФЕРУ ВНУТРІШНЬО ПЕРЕМІЩЕНИХ ОСІБ	155
Парфьонов С.В. РЕЛІГІЙНІ ТА ФІЛОСОФСЬКІ ВИМІРИ ДІЯЛЬНОСТІ ОСОБИСТОСТІ В СУСПІЛЬСТВІ: ТАБУ І РЕАЛЬНІСТЬ	158
Плахотна І.Ю., Щербіна І.М. БАКТЕРІАЛЬНИЙ ВАГІНОЗ ПІД ЧАС ВАГІТНОСТІ: ПОШИРЕНІСТЬ І НАСЛІДКИ	160
Поліщук О.М. SOFT SKILLS: ІНТЕГРАЦІЯ КРЕАТИВНОГО, АНАЛІТИЧНОГО ТА СИСТЕМНОГО МИСЛЕННЯ	162
Понуровська Ю.С. БУЛІНГ ЯК СОЦІАЛЬНО-ПСИХОЛОГІЧНИЙ ЧИННИК ВПЛИВУ НА ПСИХОЛОГІЧНЕ БЛАГОПОЛУЧЧЯ ПІДЛІТКІВ	166
Попович Я.М., Маракін В.І. ПОЛІТИЧНА КОМУНІКАЦІЯ В ДЕЛІБЕРАТИВНІЙ МОДЕЛІ ДЕМОКРАТІЇ (ЗА РЕЗУЛЬТАТАМИ ЕКСПЕРТНОГО ОПИТУВАННЯ)	168
Рушай А.К. КОМПЛЕКСНЕ РАДИКАЛЬНЕ ПОКРОКОВЕ ЛІКУВАННЯ ВІДКРИТИХ ВИСОКОЕНЕРГЕТИЧНИХ ПЕРЕЛОМІВ КІСТОК ГОМІЛКИ З ДЕФЕКТОМ ВЕЛИКОГОМІЛКОВОЇ КІСТКИ	171
Серняк О.І., Матюша І.В. ОСОБЛИВОСТІ СТРУКТУРИ ТА ВЗАЄМОДІЇ ІНСТИТУЦІЙ ЄВРОПЕЙСЬКОГО СОЮЗУ	174
Симонян Е.Н., Нерубайська Н.І. ВИРОЩУВАННЯ ТА СПОЖИВАННЯ КАРТОПЛІ У КІРОВОГРАДСЬКІЙ ОБЛАСТІ	176
Ситняківська С.М., Кубрак С.В., Макаруч Л.П. РОЗВИТОК SOFT SKILLS У СТУДЕНТІВ ПІД ЧАС ЗАНЯТЬ З ДІЛОВОЇ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ	178
Ситняківська С.М., Петрова С.І. РОЗВИТОК М'ЯКИХ НАВИЧОК НА ЗАНЯТТЯХ З ДІЛОВОЇ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ В МЕЖАХ KEYС-МЕТОДУ	180
Скріпка В.О. МОДЕЛІ КЛІНІЧНОГО ПРОГНОЗУВАННЯ ІЗ ЗАСТОСУВАННЯМ ГЛИБОКОГО НАВЧАННЯ	182