

Національна академія педагогічних наук України
Міністерство освіти і науки України
Відділення загальної середньої освіти і
цифровізації освітніх систем НАПН України
Інститут педагогіки НАПН 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)
Університет природничих наук у Варшаві (Республіка Польща)
Резекненська академія технологій (Латвійська Республіка)
LUMEN Conference Center (Румунія)
Промисловий, технічний й автомобільний заклад
профільної середньої освіти в Їглові (Чеська республіка)
Харківський національний педагогічний університет імені Г. С. Сковороди
Мелітопольський державний педагогічний університет імені Богдана Хмельницького
Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка
Переяслав-Хмельницький державний педагогічний університет
імені Григорія Сковороди
Кам'янець-Подільський національний університет імені Івана Огієнка
Полтавський національний педагогічний університет імені В. Г. Короленка
Рада молодих вчених НАПН України



СВІТ ДИДАКТИКИ: ДИДАКТИКА В СУЧАСНОМУ СВІТІ

***Збірник матеріалів
IV МІЖНАРОДНОЇ НАУКОВО-ПРАКТИЧНОЇ
ІНТЕРНЕТ-КОНФЕРЕНЦІЇ***

29-30 жовтня 2024 року

***Київ
Педагогічна думка
2025***

УДК 37.02(063)

*Рекомендовано до друку вченою радою Інституту педагогіки НАПН України
(протокол № 2 від 30 січня 2025 року)*

ЕКСПЕРТ:

Головко Микола Васильович, доктор педагогічних наук, професор, заступник директора з наукової роботи Інституту педагогіки НАПН України.

РЕЦЕНЗЕНТИ:

Опалюк Тетяна Леонідівна, доктор педагогічних наук, професор, декан факультету спеціальної освіти, психології і соціальної роботи Кам'янець-Подільського національного університету імені Івана Огієнка;

Заболотна Оксана Адольфівна, доктор педагогічних наук, професор, професор кафедри іноземних мов Уманського державного педагогічного університету імені Павла Тичини.

ЗА ЗАГАЛЬНОЮ РЕАКЦІЄЮ

дійсного члена НАПН України, доктора педагогічних наук, професора

Топузова Олега Михайловича,

доктора педагогічних наук, професора

Малихіна Олександра Володимировича.

РЕДАКЦІЙНА КОЛЕГІЯ:

Арістова Наталія Олександрівна, доктор педагогічних наук, професор;

Калініна Людмила Миколаївна, доктор педагогічних наук, професор;

Попов Роман Анатолійович, доктор педагогічних наук, доцент;

Павельчук Марина Олександрівна, кандидат педагогічних наук;

Ліпчевська Інна Леонідівна, доктор філософії в галузі знань 01 «Освіта / Педагогіка»;

Тетик Валентина Романівна.

Світ дидактики: дидактика в сучасному світі: зб. матеріалів IV Міжнародної науково-практичної інтернет-конференції, 29–30 жовтня 2024 р. / за наук. ред. доктора педагогічних наук, професора, дійсного члена (академіка) НАПН України О. Топузова; доктора педагогічних наук, професора О. Малихіна. Київ : Педагогічна думка, 2025. 476 с.

ISBN 978-966-644-782-4

DOI: https://doi.org/10.32751/Svit_dydaktyky2024

До збірника увійшли матеріали учасників IV Міжнародної науково-практичної конференції «Світ дидактики: дидактика в сучасному світі» (29–30 жовтня 2024 р.).

У матеріалах конференції розглянуто питання теорії і методології сучасних дидактичних процесів; організації освітнього процесу в Україні в умовах воєнного стану; компенсації освітніх втрат в умовах воєнного стану в Україні та повоєнний період (інноваційні підходи, технології, моделі, методики, методи і засоби навчання); психолого-дидактичних проблем організації освітнього процесу в умовах інформаційного суспільства; тенденцій розвитку сучасної дидактики (зарубіжний досвід); трансформаційних процесів в освіті XXI століття (дистанційне та змішане навчання); формальної, неформальної, інформальної освіти; інноваційних підходів, технологій, методик, методів, прийомів і засобів навчання.

Збірник адресовано науковцям, науково-педагогічним працівникам, педагогам, докторантам, аспірантам, студентам.

УДК 37.02(063)

За зміст публікацій, достовірність інформації, цитат, покликань на літературні джерела відповідальність несуть автори.

ISBN 978-966-644-782-4

© Інститут педагогіки НАПН України, 2025

© Педагогічна думка, 2025

Курепін В. М. ПЕДАГОГІЧНІ ПІДХОДИ ПРИ ВИКОРИСТАННІ ІННОВАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НАВЧАННЯ У ЗАКЛАДАХ ВИЩОЇ ОСВІТИ.....	392
Ляшенко О. В., Онищенко І. В. ФОРМУВАННЯ ПАТРІОТИЧНИХ ПОЧУТТІВ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ НА УРОКАХ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ ЗАСОБАМИ ПРОЄКТНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ.....	396
Малихін О. В., Бондарчук Ю. А. ЕФЕКТИВНІСТЬ ІННОВАЦІЙНИХ МЕТОДІВ НАВЧАННЯ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ: З ДОСВІДУ ЗДОБУВАЧІВ ПЕРШОГО (БАКАЛАВРСЬКОГО) РІВНЯ ОСВІТИ	400
Малихін О. В., Чернюк А. П. ІНТЕРАКТИВНІ СТРАТЕГІЇ ФАХОВОЇ ПІДГОТОВКИ ЯК ІНСТРУМЕНТ РОЗВИТКУ САМОСТІЙНОСТІ СТУДЕНТІВ ФІЛОЛОГІЧНИХ СПЕЦІАЛЬНОСТЕЙ	404
Махович І. А. ГЕЙМІФІКАЦІЯ ЯК ІНСТРУМЕНТ ІНДИВІДУАЛІЗАЦІЇ НАВЧАННЯ: ПЕРСПЕКТИВИ ТА ПРИКЛАДИ УСПІШНОГО ВПРОВАДЖЕННЯ.....	407
Наконечна В. Д. СУЧАСНІ ПІДХОДИ ДО ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ ПЕДАГОГІЧНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ	413
Озарчук А. В. ШТУЧНИЙ ІНТЕЛЕКТ ЯК РУШІЙ ТРАНСФОРМАЦІЇ ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ	417
Павлова Т. С. ЦИФРОВІ ІННОВАЦІЇ У ЗАГАЛЬНІЙ СЕРЕДНІЙ ОСВІТІ: РОЛЬ ЕЛЕКТРОННОГО ІНТЕРАКТИВНОГО ПІДРУЧНИКА.....	420
Панченко О. О., Колісник К. С. КАРТКИ PECS ЯК ІНСТРУМЕНТ ВІЗУАЛЬНОЇ ПІДТРИМКИ ДІТЕЙ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ З ОСОБЛИВИМИ ОСВІТНИМИ ПОТРЕБАМИ	423
Плачинда Т. С. ІННОВАЦІЙНІ ПІДХОДИ НАВЧАННЯ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ ВИЩОЇ ШКОЛИ.....	427
Рябець С. І. ДИДАКТИЧНИЙ ПОТЕНЦІАЛ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ	429
Семененко Т. В. ЗАСТОСУВАННЯ ДІЯЛЬНІСНОГО ПІДХОДУ ДО СОЦІАЛІЗАЦІЇ УЧНІВ З РОЗЛАДАМИ АУТИСТИЧНОГО СПЕКТРУ НА УРОКАХ ОСВІТНЬОЇ ГАЛУЗІ «ТЕХНОЛОГІЇ».....	432
Скиба В. П., Ганчук М. М., Аюбова Е. М. АНАЛІЗ МЕТОДІВ ВПРОВАДЖЕННЯ ЕКОЛОГІЧНОЇ ОСВІТИ (ОСВІТИ ДЛЯ СТАЛОГО РОЗВИТКУ).....	436

2. Арістова, Н. О. (2015). Формування мотивації вивчення іноземної мови у студентів вищих навчальних закладів : монографія. Київ : ТОВ «ГЛІФМЕДІЯ». 240 с.
3. Арістова, Н. О. (2017). Формування професійної суб'єктності майбутніх філологів: теорія і практика: монографія. Київ : ТОВ "НВП Інтерсервіс". 400 с.
4. Арістова, Н.О. (2023). Формування цифрової компетентності студентів філологічних спеціальностей : інтерактивні форми організації і методи навчання. *Education. Innovation. Practice*, 11(6), 6– 12. DOI :<https://doi.org/10.31110/2616-650x-vol11i6-001>
5. Малихін, О. В. (2009). Організація самостійної навчальної діяльності студентів вищих педагогічних навчальних закладів: теоретико-методологічний аспект : монографія. Кривий Ріг: Видав. дім. 307 с.
6. Малихін О., Ярмольчук Т. (2017). Фахова підготовка майбутніх фахівців-філологів засобами інформаційного середовища. *Суб'єктивація процесу фахової підготовки майбутнього філолога: теоретичні і практичні аспекти* : монографія : у 2 ч. / за ред. О. Малихіна. Київ : Національний університет біоресурсів і природокористування України, Ч. 1. С. 202–229.
7. Опалюк, Т. Л., Малихін, О. В. (2018). Ключові компетентності для навчання протягом усього життя в контексті розвитку соціальної рефлексії майбутнього вчителя. *Стратегії інтеріоризації змісту професійної підготовки майбутніх філологів: теорія і практика* : монографія. Київ. Ч. 1. С. 73–93.
8. Опалюк, Т. Л., Малихін, О. В. (2018). Мотивація соціалізації особистості як функціонально-структурна компонента соціальної рефлексії майбутнього вчителя. *Стратегії інтеріоризації змісту професійної підготовки майбутніх філологів: теорія і практика* : монографія. Київ. Ч. 2. С. 94–114.
9. Malykhin O., Aristova N. (2022). Boosting independent learning skills among future teachers of foreign languages: implementing innovative strategies. *Інноваційні тенденції підготовки фахівців в умовах полікультурного та мультилінгвального глобалізованого світу*. Київ : КНУТД. Р. 132–135.
10. Malykhin, O., Bondarchuk, J., Tersina, I., & Voitanik, I. (2024). Unlocking success: strategic approaches to enhancing communicative competence in English learning. *Revista Amazonia Investiga*, 13(76), 90–102. DOI: <https://doi.org/10.34069/ai/2024.76.04.8>
11. Senthamarai, S. (2018). Interactive teaching strategies. *Journal of Applied and Advanced Research*, 3(S1), 36. DOI: <https://doi.org/10.21839/jaar.2018.v3is1.166>

Махович І. А.

*Інститут педагогіки НАПН України
(Київ, Україна)*

ГЕЙМІФІКАЦІЯ ЯК ІНСТРУМЕНТ ІНДИВІДУАЛІЗАЦІЇ НАВЧАННЯ: ПЕРСПЕКТИВИ ТА ПРИКЛАДИ УСПІШНОГО ВПРОВАДЖЕННЯ

У сучасному світі стрімкої цифровізації освітній процес вимагає інноваційних підходів, які відповідають викликам сьогодення. Гейміфікація виступає одним із ключових інструментів для досягнення цієї мети, забезпечуючи індивідуалізацію навчання та мотивуючи студентів через інтерактивні елементи, ігрові механіки та адаптивні освітні середовища.

Гейміфікація вже довгий час успішно використовується в різних сферах бізнесу, виступаючи однією з ключових маркетингових стратегій для залучення клієнтів (Галстян, 2024). Вона сприяє не лише утриманню аудиторії, але й формуванню емоційного зв'язку з брендом через інтерактивність і захопливі завдання (Werbach & Hunter, 2012).

Наприклад компанія Nike у своєму гейміфікованому додатку *Nike Run Club* активно використовує елементи гейміфікації, такі як відстеження прогресу, встановлення особистих цілей, отримання бейджів за досягнення, перехід на нові рівні, участь у віртуальних марафонах і викликах. Також додаток пропонує

перегляд таблиць лідерів, що дозволяє користувачам порівнювати свої результати з іншими (Figol та ін., 2021, с. 99).

Google Maps через програму Local Guides активно стимулює користувачів

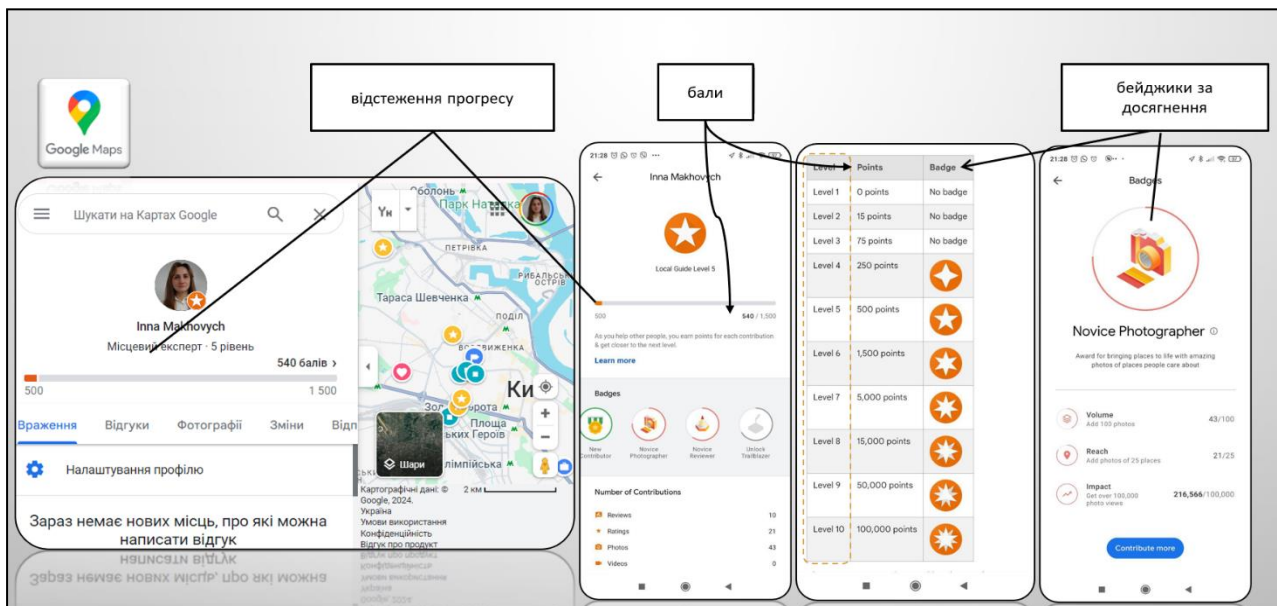


Рис. 1 Google Maps: бали і бейджики в програмі Local Guides

брати участь у вдосконаленні карти, використовуючи гейміфікацію **Ошибка!**
Источник ссылки не найден.

За додавання корисної інформації, такої як відгуки, фотографії чи позначення доступних місць, користувачі отримують бали, бейджі та можуть досягати нових рівнів. Таким чином використання гейміфікації не лише мотивує користувачів до активної участі, але й покращує якість даних, які вони надають, і забезпечує тривалу залученість (Santana & Kawamoto, 2023).

Monobank застосовує елементи гейміфікації для підвищення взаємодії з клієнтами, пропонуючи винагороди за виконання фінансових завдань у вигляді стильних аксесуарів і одягу для віртуального кота *Рис. 1*. Ці нагороди можна

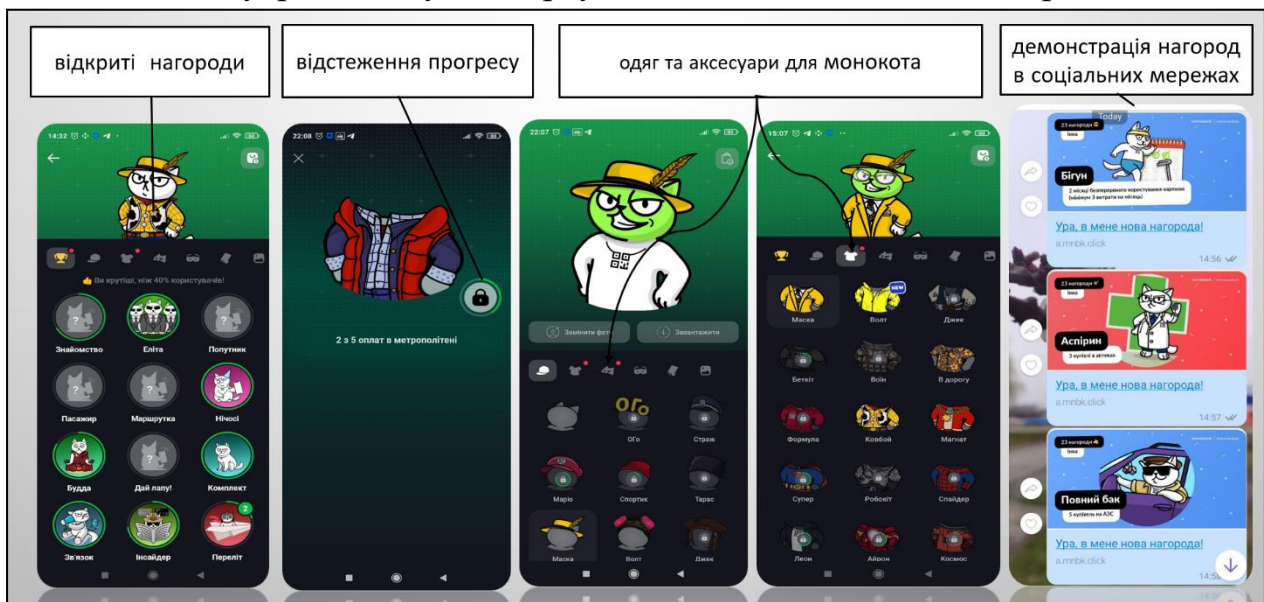


Рис. 1 Персоналізація віртуального аватара користувача в додатку Monobank

демонструвати в соціальних мережах, що сприяє більшій залученості та соціальній активності користувачів. Кожен клієнт Monobank може створити унікальний образ свого "монокота" та розмістити його на головній сторінці профілю в додатку (Shaposhnikova & Ponikaryova, 2023, с. 605).

Наразі існують різні варіанти визначення терміну гейміфікація в різних галузях. К. Паппас засновник *eLearning Industry*, під гейміфікацією розуміє «використання ігрового дизайну, елементів і механіки в діяльності, яка за своєю суттю не є ігровою» (Pappas, 2015). К. Паппас вважає, що гейміфікація може суттєво змінити підхід до навчання, роблячи його більш інтерактивним та захопливим (Pappas, 2015).

Українські та зарубіжні дослідники (Толочко, 2023) (Дем'янчук & Саварин, 2016), (Gee, 2014), (Карр, 2012) стверджують, що використання гейміфікації в освіті сприяє підвищенню мотивації, залученості студентів, індивідуалізації навчання та створенню більш інтерактивного й ефективного навчального середовища. Гейміфікація у цьому контексті стає одним із ключових інструментів для побудови навчального процесу, орієнтованого на студента, мотивуючи його до активної участі через інтерактивні елементи, завдання та ігрові механіки.

Серед основних елементів гри, які створюють основу для гейміфікації, можна виділити:

- › Цілі: визначають, що потрібно досягти у грі. Це можуть бути чітко сформульовані завдання, як-от вирішення проблеми, досягнення певного рівня або перемога над суперником.
- › Правила: описують, як саме гра повинна функціонувати, що дозволено чи заборонено, і як гравці можуть досягати своїх цілей.
- › Конфлікт, конкуренція або співпраця:
 - *Конфлікт* включає протидію гравців чи гри.
 - *Конкуренція* стимулює досягнення кращих результатів.
 - *Співпраця* спрямована на колективне досягнення цілей.
- › Час: може бути обмеженим або використовуватися для створення напруги й мотивації діяти.
- › Рівні: гра поділяється на етапи або рівні, які поступово підвищують складність, забезпечуючи мотивацію та розвиток навичок.
- › Структура винагород: бали, значки, таблиці лідерів та інші форми винагород за досягнення або виконання завдань.
- › Зворотний зв'язок: постійний та оперативний відгук про дії гравця, що допомагає коригувати поведінку й досягати успіху.
- › Можливість помилки: гравець має право на повторення дій без серйозних наслідків, що стимулює експерименти та навчання через спроби.
- › Розповідь (сторителінг): інтеграція сюжету, що додає контекст і сенс завданням гри, роблячи процес більш захопливим.
- › Естетика: візуальні й художні елементи, які роблять гру привабливою і занурюють гравця в її атмосферу (Карр, 2012).

Елементи гейміфікації активно застосовуються в освітніх програмах, а також на популярних онлайн-платформах, таких як Quizlet, Duolingo і Kahoot. Використання ігрових механік і інтерактивних елементів підвищує мотивацію та залученість студентів, роблячи навчання більш цікавим та ефективним (Arsarkij & Laohajaratsang, 2021).

Розглянемо приклад використання Quizlet на уроках англійської мови з студентами комп'ютерних спеціальностей у КНУТД. Цей ресурс застосовується як ефективний інструмент для вивчення нової лексики. Основні елементи гейміфікації, реалізовані на Quizlet у вправах «Підбір» та «Quizlet live».

«Підбір» - ця вправа передбачає зіставлення термінів із їхніми значеннями. На екрані з'являються шість блоків з термінами та їх значеннями у випадковому порядку, і учасники мають якнайшвидше знайти відповідності.

Елементи гейміфікації, застосовані у вправі «Підбір»

Таблиця лідерів. Після виконання вправи студенти бачать свої результати в порівнянні з іншими учасниками. Це стимулює конкуренцію та мотивує до повторного виконання задля покращення результату.

Відлік часу. Коли учасник натискає кнопку "Почати гру", на екрані з'являється таймер, що починає відраховувати час. Відлік триває доти, доки гравець не завершить завдання. Використання таймера додає динамічності, стимулює вдосконалення через порівняння результатів і викликає азарт завдяки змаганням, що разом мотивує студентів до регулярної практики та глибшого засвоєння матеріалу.

Можливість поділитися результатами. Опція «Поділитися результатом» дозволяє студентам поширювати свої досягнення у соціальних мережах або надсилати одногрупникам. Це створює додатковий стимул для змагання та залучення інших до активного навчання.

«Quizlet Live» - ця вправа є найбільш захопливим прикладом гейміфікації на платформі, що дозволяє організувати інтерактивну гру для кожного навчального модуля *Рис. 2*. Викладач організовує змагання в режимі реального часу, для цього запускає гру на комп'ютері та ділиться зі студентами посиланням або QR-кодом. Учасники приєднуються через свої телефони, вводячи свої імена (справжні імена бачить лише викладач, тоді як усім гравцям автоматично присвоюються випадкові нікнейми для гри).

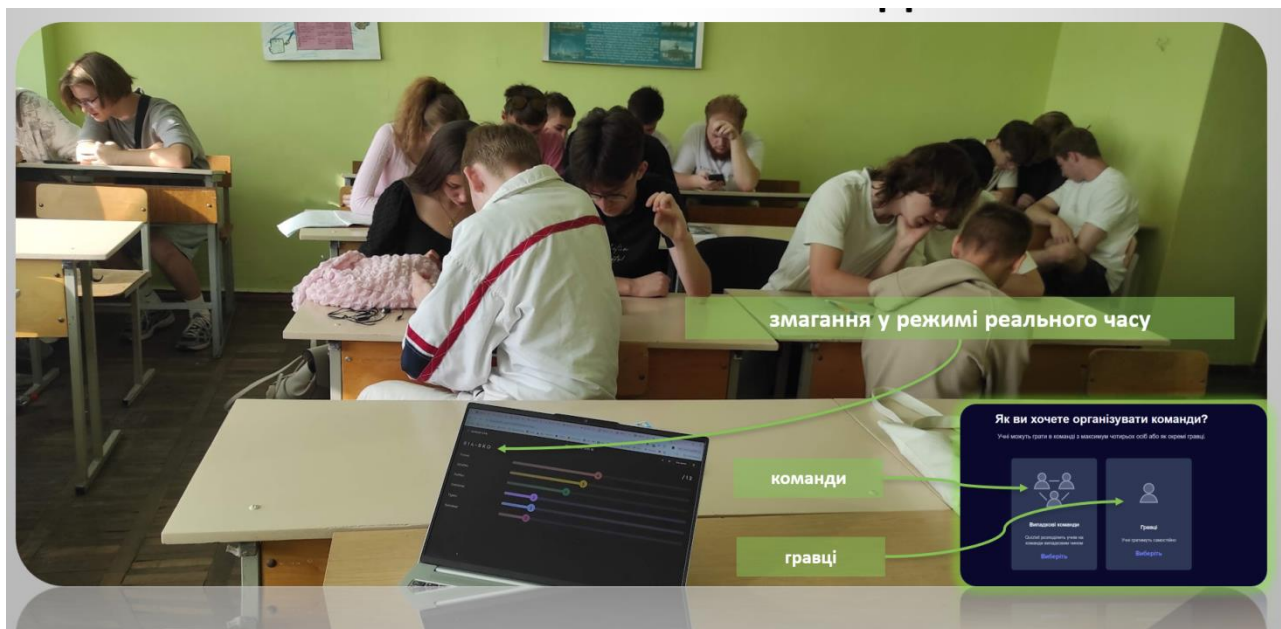


Рис. 2 Quizlet Live в режимі «Команди»

Елементи гейміфікації, реалізовані у Quizlet Live, включають наступні:

Цілі: 1) *Спільна мета в командному режимі*: учасники мають досягти перемоги, відповідаючи правильно на всі запитання; 2) *Особиста мета в індивідуальному режимі*: гравці змагаються за найкращий результат.

Правила: 1) *Механіка гри*: а) випадкові нікнейми. Учасникам присвоюються випадкові нікнейми, що додає елемент несподіванки та забезпечує анонімність. Це також сприяє справедливій конкуренції, оскільки реальні імена залишаються відомими тільки викладачеві; б) миттєве завершення гри, коли хтось правильно відповідає на всі запитання. Додає елемент несподіванки, адже учасники не знають, хто переможе до самого кінця; в) у разі неправильної відповіді втрачаються всі набрані бали. 2) *Правила підготовки*: вправи на платформі спрямовані на закріплення знань перед грою. Регулярне проведення таких ігор мотивує студентів активно тренуватися заздалегідь використовуючи різноманітні вправи платформи, такі як «Заучування», «Картки» чи «Підбір». Кожен студент має можливість тренуватися у комфортному для нього форматі, обираючи найбільш підходящі вправи та працюючи у власному темпі.

Конфлікт, конкуренція або співпраця:

- *Конкуренція*: Учасники змагаються за місце в таблиці лідерів.
- *Співпраця*: У командному режимі гравці об'єднуються для досягнення спільної мети, що сприяє колективній роботі, взаємодії та співпраці.

Час: 1) *режим реального часу*: динамічна атмосфера гри під час швидкого виконання завдань. Змагання відбувається в режимі реального часу, що створює динамічну ігрову атмосферу; 2) *часовий тиск*: студенти мають швидко реагувати на завдання, що підвищує їхню увагу та концентрацію. Часовий тиск і змагальний дух мотивують студентів діяти швидше, щоб досягти кращого результату. Це викликає азарт і залучає їх до активного навчання.

Структура винагород: *таблиця лідерів*: наприкінці гри на екрані з'являється таблиця лідерів, яка показує найкращих учасників або команди. Це стимулює учасників до вдосконалення своїх знань і спонукає до повторної участі, щоб досягти кращого результату.

Зворотний зв'язок: *відображення у реальному часі* прогресу кожного гравця або команди на екрані, що дає змогу учасникам слідкувати за своїми досягненнями й порівнювати їх з іншими. Цей елемент підтримує змагальний інтерес протягом гри.

Можливість помилки: *під час підготовки до гри* через тренувальні вправи на платформі студенти можуть робити помилки та тренуватися необхідну кількість разів, кожен у своєму темпі. Це сприяє поступовому засвоєнню матеріалу, дозволяючи експериментувати, аналізувати власні дії та вдосконалювати результати.

Естетика: *візуально привабливий інтерфейс* із анімацією прогресу, таблицею лідерів і нікнеймами створює захопливе середовище для гри.

Ці елементи разом роблять "Quizlet Live" потужним інструментом гейміфікації, який не лише розважає, а й мотивує до активного навчання та колективної роботи.

Гейміфікація демонструє високий потенціал для трансформації освітнього процесу, сприяючи індивідуалізації навчання, підвищенню мотивації та залученості студентів. Реалізація елементів гейміфікації у навчальних програмах дозволяє створювати інтерактивне середовище, що стимулює розвиток навичок, творчий підхід і співпрацю.

Перспективи подальшого дослідження включають адаптацію механік гейміфікації до специфічних освітніх контекстів, розробку інструментів для оцінювання їхньої ефективності та інтеграцію сучасних цифрових технологій для вдосконалення навчального процесу.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. *Аватар Кота в Монобанк нова колекція нагород для кота в Монобанку - речі для улюбленця топо.* (б. д.). MonobankInfo. [https://monobankinfo.com.ua/uk/kolektsiia-avatar-kota/#:~:text=для%20Кота%20\(оновлюється\)-,Аватар%20Кота%20від%20monobank,-Кожен%20клієнт%20мобільного](https://monobankinfo.com.ua/uk/kolektsiia-avatar-kota/#:~:text=для%20Кота%20(оновлюється)-,Аватар%20Кота%20від%20monobank,-Кожен%20клієнт%20мобільного)
2. Галстян, М. (2024). Гейміфікація як інноваційний комунікаційний інструмент залучення та утримання клієнтів. *Економіка та суспільство*, (59). <https://doi.org/10.32782/2524-0072/2024-59-116>
3. Дем'янчук, О., & Саварин, П. (2016). Застосування медіа-технологій викладачами технічних дисциплін у професійній діяльності. Ред. вид. Відділ Луцького НТУ.
4. Толочко, С. (2023). Теоретико-методологічний аналіз гейміфікації як сучасного освітнього феномена. *Перспективи та інновації науки*, (1(19)), 369–383. [https://doi.org/10.52058/2786-4952-2023-1\(19\)-369-383](https://doi.org/10.52058/2786-4952-2023-1(19)-369-383)
5. Arsarkij, J., & Laohajatsang, T. (2021). A design of personal learning network on social networking tools with gamification for professional experience. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 16(18), 53. <https://doi.org/10.3991/ijet.v16i18.25159>
6. Figol, N., Faichuk, T., Pobidash, I., Trishchuk, O., & Teremko, V. (2021). Application fields of gamification. *Revista Amazonia Investiga*, 10(37), 93–100. <https://doi.org/10.34069/ai/2021.37.01.9>

7. Gee, J. (2014). Games, passion, and “higher” education. *У Postsecondary play: The role of games and social media in higher education* (с. 171–189). Johns Hopkins University Press.
8. Kapp, K. M. (2012). *Gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Center for Creative Leadership.
9. Pappas, C. (2015, 25 січня). *The top gamification statistics and facts for 2015 you need to know*. eLearning Industry. <https://elearningindustry.com/top-gamification-statistics-and-facts-for-2015>
10. Santana, A. R. P., & Kawamoto, A. L. S. (2023). Introducing gamification techniques into a collaborative mobile application for marking locations’ accessibility level. *2023 18th Iberian Conference on Information Systems and Technologies (CISTI)*. <https://doi.org/10.23919/CISTI58278.2023.10211951>
11. Shaposhnikova, M. V., & Ponikaryova, A. Y. (2023). Digital transformation of the ukrainian banking sector. *Іноземні мови у світовому економіко-правовому просторі : Електронний збірник студентських наукових статей*, 605–606. <https://foreign-languages.karazin.ua/resources/1c5252cc963f03f8ee11ddeccfbfcc34.pdf#page=605>
12. Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton School Press.

Наконечна В. Д.
*Миколаївський національний університет
імені В. О. Сухомлинського
(Миколаїв, Україна)*

СУЧАСНІ ПІДХОДИ ДО ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ ПЕДАГОГІЧНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ

З початку ХХІ століття світ не просто змінюється. Це безповоротний процес, у масштабі якого технологічні та інформаційні зміни відбуваються дуже швидко у часі. По мірі наростання глобалізаційних процесів та пов’язаного між ними переходу до нових науково-інформаційних технологій відбувається зміна самої парадигми людського процесу розвитку. Ось чому сфера освіти, що найбільшою мірою визначає рівень розвитку людини, стає загальнонаціональним пріоритетом все більшої кількості країн світу.

Перехід освіти на особистісно орієнтовану парадигму зумовив необхідність зосередити увагу викладачів, учителів та студентів на гуманістичному підході у навчанні, а також на застосуванні методів, які сприяють творчому розвитку особистості, враховують індивідуальні особливості всіх учасників освітнього процесу. Оновлені цілі сучасної освіти зумовлюють актуальність проблеми вдосконалення та розвитку професійних умінь майбутніх учителів початкової школи на основі широкого запровадження нових освітніх технологій. Серед них найперспективнішими є інтерактивні технології, завдяки яким учні реалізують конкретну мету – створити комфортні умови навчання та виховання, що забезпечать активну взаємодію всіх учасників освітнього процесу.

Часи змінились, і нове інформаційне суспільство ставить нові вимоги до професійних якостей педагога, який вчить і формує людину нового суспільства.

У процесі інтерактивного навчання учитель виступає як організатор процесу навчання, консультант, співрозмовник, однодумець. Через