

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)
Резекненська академія технологій (Латвійська Республіка)
LUMEN Conference Center (Румунія)
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



СВІТ ДИДАКТИКИ: ДИДАКТИКА В СУЧАСНОМУ СВІТІ

**ЗБІРНИК МАТЕРІАЛІВ
ІІІ МІЖНАРОДНОЇ НАУКОВО-ПРАКТИЧНОЇ
ІНТЕРНЕТ-КОНФЕРЕНЦІЇ**

07-08 листопада 2023 року

**Київ
2024**

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)
Резекненська академія технологій (Латвійська Республіка)
LUMEN Conference Center (Румунія)
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



Збірник матеріалів
III МІЖНАРОДНОЇ НАУКОВО-ПРАКТИЧНОЇ
ІНТЕРНЕТ-КОНФЕРЕНЦІЇ

«СВІТ ДИДАКТИКИ: ДИДАКТИКА В СУЧАСНОМУ СВІТІ»

Київ
2024

*Рекомендовано до друку вченою радою Інституту педагогіки НАПН України
(протокол № 2 від 29 січня 2024 року)*

ЕКСПЕРТ:

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

РЕЦЕНЗЕНТИ:

Базиль Людмила Олександрівна, доктор педагогічних наук, доцент, учений секретар Інституту професійної освіти НАПН України;

Опалюк Тетяна Леонідівна, доктор педагогічних наук, професор, завідувач кафедри соціальної педагогіки і соціальної роботи Кам'янець-Подільського національного університету імені Івана Огієнка.

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;

Алексєєва Світлана Володимирівна, доктор педагогічних наук, старший науковий співробітник;

Попов Роман Анатолійович, доктор педагогічних наук, доцент;

Загорулько Марина Олександрівна, кандидат педагогічних наук;

Ліпчевська Інна Леонідівна;

Тетик Валентина Романівна.

С24 **Світ дидактики:** дидактика в сучасному світі: зб. матеріалів III Міжнародної науково-практичної інтернет-конференції, 07-08 листопада 2023 р. / за наук. ред. доктора педагогічних наук, професора, дійсного члена (академіка) НАПН України О. Топузова; доктора педагогічних наук, професора О. Малихіна. Київ : Видавництво «Людмила», 2024. 387 с.
ISBN 978-617-555-191-2

До збірника увійшли матеріали учасників III Міжнародної науково-практичної конференції «Світ дидактики: дидактика в сучасному світі» (07-08 листопада 2023 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, методика, 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 978-617-555-191-2

© Інститут педагогіки НАПН України, 2024

© Видавництво «Людмила», 2024

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Квартюк, Н. М. (2018). *Використання технології критичного мислення на уроках у початковій школі*. Кривий Ріг, 2018.
2. Києнко-Романюк, Л. В. (2016). *Розвиток критичного мислення в учнів: теорія і практика*. Рідна школа. 2016. №7. С. 13-15
3. Колток, Л. (2019). Критичне мислення молодших школярів як психолого-педагогічний феномен. *Молодь і ринок*, 9 (176), 66–70.
4. Державний стандарт початкової освіти (2018). Відновлено з <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/688-2019-%D0%BF#Text>
5. Лякішева, А., Вітюк, В., & Кашуб'як, І. (2019). Ретроспективний огляд поняття «критичне мислення». *Педагогічні інновації: ідеї, реалії, перспективи*, 1, 29-37.
6. Нова українська школа. Концептуальні засади реформування середньої школи, 2016. Відновлено з <https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/nova-ukrainska-shkola-compressed.pdf>
7. Нор, К. Ф. (2006). *Групова навчальна діяльність молодших школярів: історія, теорія, технологія*. Миколаїв: Іліон.
8. Оліяр, М. (2022). Розвиток критичного мислення молодших школярів у процесі вивчення предметів мовно-літературної освітньої галузі. *Освітні обрії*, 54 (1), 114-118.
9. Онищенко, І. В. (2012). Формування творчої компетентності майбутнього вчителя початкових класів у процесі професійної підготовки. *Педагогіка вищої та середньої школи*, 36, 182-187.
10. Пометун, О. І. (2018). Критичне мислення як педагогічний феномен. *Український педагогічний журнал*, 2, 89-98.
11. Тарасенко, С. (2010). Прийоми розвитку критичного мислення на уроках читання. *Початкова освіта*, 6, 2-8.

Махович І. А.

*Інститут педагогіки НАПН України
(Київ, Україна)*

ГЕЙМІФІКАЦІЯ В КОНТЕКСТІ ІНДИВІДУАЛІЗАЦІЇ НАВЧАННЯ СТУДЕНТІВ КОМП'ЮТЕРНИХ СПЕЦІАЛЬНОСТЕЙ

В сучасному освітньому середовищі зростає важливість індивідуалізації навчання, особливо серед студентів, які обрали комп'ютерні спеціальності. Швидка та постійна еволюція інформаційних технологій вимагає, щоб майбутні ІТ-фахівці мали доступ до особисто налаштованих навчальних процесів, які враховують їхні індивідуальні потреби, темп та стиль навчання.

У цьому контексті гейміфікація, або застосування принципів гри в навчанні, набуває все більшого значення. Гейміфікація може стати ключовим інструментом для створення індивідуальних шляхів навчання студентів, особливо тих, які вивчають комп'ютерні науки та пов'язані спеціальності (Н. Арістова & Махович, 2022, с. 201). У цьому науковому дослідженні, ми розглянемо важливі внески українських та зарубіжних вчених, які досліджують гейміфікацію в освітній галузі.

Серед видатних українських науковців, що присвятили свої дослідження використанню гейміфікації для індивідуалізації навчання, можна визначити таких вчених: Арістова Наталія, Малихін Олександр, Григошкіна Ярослава, Яненко Інна, Волинець Андрій, Осова Ольга та Саварин Павло.

Наталія Олександрівна Арістова, яка спеціалізується на вивченні гейміфікації в освіті вказує на ефективність використання гейміфікації для індивідуалізації навчання та сприяння самостійній роботі студентів. В контексті сучасного навчання, де відбувається перехід від

традиційних засобів навчання до різноманітних медіа-засобів, таких як персональні комп'ютери та електронні підручники, гейміфікація стає важливим інструментом. Арістова наголошує на зверненні до індивідуальних психологічних та фізичних особливостей студентів та поданні навчального матеріалу у формі ігор та інтегрованих завдань за допомогою електронного підручника, що сприяє досягненню кращих результатів у процесі навчання (Арістова, 2015, с. 112)

Дослідники Григошкіна Ярослава та Яненко Інна у своєму аналізі технологій для забезпечення ефективної індивідуальної освіти виділяють гейміфікацію як ефективний метод навчання іноземних мов. Для індивідуалізації навчання рекомендації викладачів включають використання комп'ютерних технологій, враховуючи рівень володіння іноземною мовою студентами. Зокрема, такі гейміфіковані платформи як Quizlet та Kahoot!. Quizlet дозволяє створювати і використовувати інтерактивні навчальні картки та тести, які можуть бути гейміфіковані шляхом організації змагань і конкурсів між учнями. Kahoot!, у свою чергу, є платформою для створення ігрових квізів та тестів, які стимулюють учнів до участі в змаганнях та сприяють покращенню їхнього навчання. Науковці також зауважують, що ці ресурси є крос-платформними та мають мобільні додатки, які синхронізовані з веб-версіями, що робить їх доступними для використання на різних мобільних пристроях, незалежно від часу і місця навчання.

Науковці зазначають, що гейміфіковане навчання сприяє виникненню позитивних емоцій, оскільки студенти отримують задоволення від дотримання правил гри, заробляють бали та бонуси, і рухаються до нових рівнів навчання. Цей підхід відіграє критичну роль у процесі гейміфікації. З використанням комп'ютерних технологій стає можливим реалізувати основні принципи індивідуалізації навчання через гейміфікацію, включаючи диференціацію, інтенсифікацію та індивідуалізацію. Принцип індивідуалізації через гейміфікацію враховує індивідуальні особливості студентів та надає можливість застосовувати персоналізований підхід до навчання, враховуючи їхні здібності, рівень знань та інші характеристики. За допомогою цифрових інструментів можна створювати індивідуальні навчальні шляхи, де студенти можуть визначати темп навчання, виконувати завдання різного рівня складності та адаптувати навчальний матеріал до своїх потреб та способу сприйняття інформації (Григошкіна та ін., 2023, с. 6).

Волинець Андрій також підкреслює важливість використання гейміфікації для індивідуалізації навчання. На його думку відеоігри у науковому дискурсі, пов'язаному з освітніми процесами, представлені як інструменти освіти та, водночас, як явище, яке має освітні якості і може трансформувати сам процес навчання. Один з прикладів гейміфікації - система ClassCraft, яка є безкоштовною освітньою рольовою грою, в яку втягнуті учні та вчителі протягом навчання. Ця система може служити як фоном, так і фундаментом для ігрового процесу та може бути використана в навчанні будь-якої дисципліни з метою мотивувати учнів і зацікавити їх у навчальному процесі. ClassCraft демонструє достатню гнучкість, щоб індивідуалізувати навчання та адаптувати його до рівня кожного учня, що не завжди можливо в класичних формах навчання. Вона також допомагає заощаджувати час на відстеження успішності та спонукає до активної співпраці (Волинець, 2023, с. 17).

Осова Ольга досліджує питання індивідуалізації навчання через гейміфікацію у контексті філологічних спеціальностей. Її дослідження показують, що використання комп'ютерних технологій, включаючи гейміфіковані інтернет-ресурси та мобільні додатки, такі як Kahoot!, PicCollage, Plickers, Quizlet, Wortwolken і багато інших, сприяє створенню навчального мовного середовища та допомагає надати індивідуалізований характер навчанню. Ці технології та додатки дозволяють студентам навчатися в більш персоналізованому та захоплюючому режимі, враховуючи їхні індивідуальні потреби та можливості (Осова, 2020, с. 25).

Малихін Олександр в своїх дослідженнях вказує на успішність використання гейміфікації як інструмента індивідуалізації навчання студентів, особливо тих, які навчаються на комп'ютерних спеціальностях. Крім того, він визнає важливість розвинутої пам'яті для майбутньої професійної діяльності ІТ-фахівця і досліджує ефективність

використання стратегічних комп'ютерних ігор для розвитку пам'яті студентів (Малихін & Ярмольчук, 2020, с. 48).

Дослідження Саварина Павла вказують на можливість використання гейміфікації для підвищення мотивації студентів технічних спеціальностей, зокрема комп'ютерних спеціальностей. В рамках його концепції навчання передбачено створення індивідуального навчального середовища та індивідуальної навчальної мережі. В дослідженнях науковця гейміфікація використовується для розробки індивідуальних підходів до навчання студентів, особливо тих, хто вивчає технічні спеціальності, і надає можливість створити персоналізоване навчальне середовище для кожного студента. Дослідник зазначає, що індивідуалізація навчання за допомогою гейміфікації може сприяти підвищенню мотивації студентів, оскільки вони отримують більше контролю над своїм навчанням і можуть брати участь в інтерактивних іграх та завданнях, що відповідають їхнім індивідуальним потребам і інтересам. (Саварин, 2017, с. 64).

Інтернаціональні дослідники в галузі гейміфікації та індивідуалізації навчання включають видатних вчених, таких як Джеймс Пол Гі, Карл М. Капп, Крістофер Паппас та багатьох інших. Їхні дослідження та внесок у цю галузь грають важливу роль у розвитку гейміфікації як засобу для індивідуалізації навчання.

Джеймс Пол Гі, видатний науковець, який досліджує гейміфікацію у галузі освіти, наголошує що, студенти мають різні стилі навчання та уподобання щодо сприйняття інформації. Дехто краще засвоює матеріал на слух, коли інформацію передають у формі усних лекцій або дискусій. Іншим, натомість, більше підходить візуальний спосіб навчання, коли інформацію представляють у вигляді зображень, діаграм, графіків або відео. Є також студенти, для яких найефективніший спосіб навчання - це практична діяльність та дослідницькі завдання.

Застосування принципів гейміфікації в навчальному процесі може допомогти забезпечити індивідуалізований підхід до кожного студента, враховуючи його унікальні здібності та способи засвоєння знань. Гейміфіковані навчальні середовища можуть надати різноманітність форматів та інтерактивних завдань, що дозволить кожному студенту знайти оптимальний спосіб навчання, який відповідає його особистому стилі навчання та забезпечить максимальне засвоєння знань. Таким чином, гейміфікація може стати інструментом для створення персоналізованого та ефективного навчального досвіду для кожного студента (Gee, 2014, с. 173).

Експерт у галузі гейміфікації в освіті, Карл М. Капп, відзначає обширні можливості, які надає гейміфікація для індивідуалізації навчання. В порівнянні з традиційним навчанням, де викладання ґрунтується на лекціях і однаковому змісті, що подається усім учням однаковим темпом, з мінімальною можливістю для самостійного роздуму чи саморегулювання, гейміфікація відкриває безліч переваг. Гейміфікація дозволяє кожному учневі отримати персоналізований досвід навчання з тим самим вмістом у своєму власному темпі. Студенти можуть переглядати вміст, якщо бажають, прискорюватися, експериментувати та відчувати гру інакше, ніж однокурсники, і при цьому досягати тих самих результатів навчання. На додаток до індивідуального темпу, ігри дають можливість учневі просуватися різними способами в грі, переглядаючи рівні або вміст, повторюючи рівень, і роблячи нові вибори, які впливають на результат гри. Ігри можуть миттєво надати зворотній зв'язок і допомогти, коли це необхідно, без того, щоб учень піднімав руку або перебивав вчителя, який допомагає іншому учневі.

Визнаний експерт з використання гейміфікації в освіті Карл М. Капп також звертає увагу на важливі переваги, які пропонує гейміфікація в контексті індивідуалізації навчання. Головна ідея полягає в тому, що гейміфікація надає можливість кожному учневі отримати персоналізований навчальний досвід, де вміст навчання подається учням у їхньому власному темпі. Це означає, що студенти можуть вивчати матеріал, переглядати вміст, ігнорувати те, що вони вже знають, і експериментувати з різними аспектами навчання. Крім того, ігри надають можливість учням переглядати рівні, повторювати їх, робити нові вибори та

впливати на результат гри. Це дозволяє студентам використовувати свій власний стиль навчання і отримувати індивідуальну підтримку, коли це потрібно.

Капп вказує на те, що гейміфікація сприяє створенню рівнів персоналізації, які підтримують навчання кожного учня та сприяють самостійному навчанню. Він зауважує, що подібні переваги складно досягти у нецифрових методиках через обмеження, які виникають в контексті традиційного навчання (Karr, 2016, с. 133).

Крістофер Паппас - видатний дослідник гейміфікації в освіті, акцентує увагу на успішності впровадження індивідуалізованого навчання за допомогою гейміфікації. Він наголошує на ефективності гейміфікації для створення навчального середовища, яке дозволяє учням вивчати ключові концепції та навички швидше і одночасно підтримувати їхню внутрішню мотивацію. Паппас вказує, що ігри забезпечують безпечне середовище для практики і навчання, дозволяючи учням експериментувати та розвивати свої навички без страху перед невдачею. Гейміфікація допомагає студентам встановлювати та розуміти свої власні цілі та переоцінювати свій взаємозв'язок з невдачею. Крім того, вона дозволяє створити справедливий, частий, детальний та незалежний зворотній зв'язок, який не обмежується виключно вчителем. Гейміфікація сприяє тому, що учні активно залучаються в довгострокову навчальну діяльність, мають постійну мотивацію та можливість вчитися швидше і ефективніше (Pappas, 2015).

За допомогою аналізу провідних українських та зарубіжних вчених, таких як Малихін Олександр, Григошкіна Ярослава, Карл М. Капп, та інших, ми виділили ключові переваги гейміфікації як ефективного інструменту для індивідуалізації навчання студентів в галузі комп'ютерних спеціальностей.

Зокрема, гейміфікація дозволяє студентам навчатися на власному темпі, використовувати різні методи навчання, і отримувати негайний, незалежний від викладача зворотний зв'язок. Вона сприяє створенню індивідуальних навчальних шляхів, де студенти можуть визначати темп навчання, вибирати завдання різного рівня складності і адаптувати навчальний матеріал до своїх потреб та стилю вивчення.

Застосування гейміфікації у навчанні створює захоплюючий навчальний досвід, де студенти можуть відчувати задоволення від досягнення навчальних цілей, заробляти бали та бонуси, і рухатися до нових рівнів. Цей підхід допомагає підвищити мотивацію студентів і зробити навчання більш цікавим.

Гейміфікація є сучасним інструментом для навчання, який може сприяти індивідуалізації навчання та покращенню якості освіти в галузі комп'ютерних спеціальностей. Враховуючи різноманітність стилів навчання та індивідуальних потреб студентів, гейміфікація відкриває нові горизонти для персоналізованого навчання, забезпечуючи кожного студента індивідуальним та ефективним навчальним досвідом.

Отже, гейміфікація залишається перспективним шляхом для досягнення індивідуалізації навчання у галузі комп'ютерних спеціальностей, і її застосування може покращити освітній процес для всіх студентів.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Арістова, Н., & Махович, І. (2022). Гейміфікація як засіб підвищення мотивації навчання студентів комп'ютерних спеціальностей. У *Світ дидактики: Дидактика в сучасному світі* (с. 201–204). Інститут педагогіки НАПН України.
2. Арістова, Н. О. (2015). *Формування мотивації вивчення іноземної мови у студентів вищих навчальних закладів*. ТОВ «ГЛІФМЕДІЯ».
3. Волинець, А. (2023). Використання відеоігор як засобу ікт в освіті. *Вісник Національного університету "Чернігівський колегіум" імені Т. Г. Шевченка*, 178(22), 14–21. <https://doi.org/10.58407/232203>
4. Григошкіна, Я., Яненко, І., & Янишин, О. (2023). Сучасні технології викладання іноземних мов: Аналіз технологій для забезпечення ефективної індивідуальної освіти. *Академічні візії*, (21).

5. Малихін, О. В., & Ярмольчук, Т. М. (2020). Актуальні стратегії навчання у професійній підготовці фахівців з інформаційних технологій. *Information Technologies and Learning Tools*, 76(2), 43–57. <https://doi.org/10.33407/itlt.v76i2.2682>
6. Осова, О. (2020). *Дидактичні засади навчання іноземних мов студентів філологічних спеціальностей із застосуванням технологічних інновацій* [Автореф. дис. ...доктора пед. наук спец. 13.00.09 – теорія навчання, Полтавський національний педагогічний університет імені В. Г. Короленка]. <http://repository.khpa.edu.ua/jspui/handle/123456789/2154>.
7. Саварин, П. В. (2017). *Підготовка майбутнього викладача технічних дисциплін до застосування медіатехнологій у професійній діяльності* [Thesis]. Електронна бібліотека Житомирського державного університету. http://eprints.zu.edu.ua/24374/1/dys_Savarin.pdf
8. 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.
9. Kapp, K. M. (2016). Choose your level: Using games and gamification to create personalized instruction. У М. Murphy, S. Redding & J. Twyman (Ред.), *Handbook on personalized learning for states, districts, and schools* (с. 131–143). Temple University.
10. 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>

Мачача Т. С.
Інститут педагогіки НАПН України
(Київ, Україна)

КУЛЬТУРОЛОГІЧНИЙ ПІДХІД ДО СТРУКТУРУВАННЯ ЗМІСТУ НАВЧАЛЬНОГО ПРЕДМЕТА «ТЕХНОЛОГІЇ» ДЛЯ 5–9 КЛАСІВ

Виробнича сфера суспільства та сфера шкільної технологічної освіти історично взаємообумовлені. На різних історичних етапах розвитку цивілізації існували такі виробничі типи культур: традиційна, корпоративно-реміснична, професійна (науковий тип) та сучасна – проектно-технологічна (Мачача, 2011, 15).

Кожен тип культури організації виробництва базується на певному способі виробництва та формі його відтворення. Оскільки сучасне виробництво організовується переважно за структурою проектів як завершених циклів проектно-технологічної діяльності, то етапи й способи цієї діяльності є змістово-процесуальною основою сучасної технологічної освіти. Проект має три фази: проектування, технологія реалізації проєктованого, рефлексія. Вони є формами організації вивчення предмета «Технології».

Відповідно до культурологічної концепції *зміст сучасної технологічної освіти* визначається як педагогічна модель соціального досвіду людства, що є тотожним за структурою людській культурі в аспекті культури організації виробництва (Мачача, 2023, 77). Такий зміст спрямовує процес навчання технологій на досягнення й оцінювання якісно нових результатів навчання, які визначені в Державному стандарті базової середньої освіти (Державний стандарт, 2020).

Навчальний предмет «Технології» призначений для виконання вимог нового стандарту в межах технологічної освітньої галузі. Для навчального предмета «Технології. 5–6 класи» розроблено чотири модельні навчальні програми, а для «Технології. 7–9 класи» – три модельні навчальні програми, які мають гриф «Рекомендовано Міністерством освіти і науки України».

Розглянемо модельну навчальну програму «Технології. 5–6 класи» авторського колективу Д. Кільдерова, Т. Мачачі, В. Юрженка, Д. Луп'яка (Кільдеров та інші, 2021) та модельну навчальну програму «Технології. 7–9 класи» авторки Т. Мачачі (Мачача, 2023).

Кириленко С. А., Собченко Т. М. ДЕЯКІ АСПЕКТИ ФОРМУВАННЯ ІНФОМЕДІЙНОЇ ГРАМОТНОСТІ БАКАЛАВРІВ ПРАВА У ЗАКЛАДАХ ВИЩОЇ ОСВІТИ.....	320
Кокос А. М. ПРОЄКТНІ ТЕХНОЛОГІЇ З НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ «ОСНОВИ ПРАВознавства» НА ЗАНЯТТЯХ І В ПОЗААУДИТОРНИЙ ЧАС.....	321
Ляса А. В. РОЗВИТОК КРИТИЧНОГО МИСЛЕННЯ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ НА УРОКАХ МОВНО-ЛІТЕРАТУРНОЇ ОСВІТНЬОЇ ГАЛУЗІ ЗАСОБОМ ГРУПОВОЇ ТЕХНОЛОГІЇ.....	324
Махович І. А. ГЕЙМІФІКАЦІЯ В КОНТЕКСТІ ІНДИВІДУАЛІЗАЦІЇ НАВЧАННЯ СТУДЕНТІВ КОМП'ЮТЕРНИХ СПЕЦІАЛЬНОСТЕЙ.....	328
Мачача Т. С. КУЛЬТУРОЛОГІЧНИЙ ПІДХІД ДО СТРУКТУРУВАННЯ ЗМІСТУ НАВЧАЛЬНОГО ПРЕДМЕТА «ТЕХНОЛОГІЇ» ДЛЯ 5–9 КЛАСІВ.....	332
Мельник Ю. С. ЗАДАЧІ ПРИКЛАДНОГО ЗМІСТУ В ШКІЛЬНІЙ ПРИРОДНИЧІЙ ОСВІТІ.....	334
Озарчук А. В. ЗАСТОСУВАННЯ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ ДЛЯ ПОКРАЩЕННЯ ЯКОСТІ ТА ЕФЕКТИВНОСТІ STEM-ОСВІТИ.....	338
Онищенко І. В. ФОРМУВАННЯ ІНФОРМАЦІЙНОЇ КУЛЬТУРИ УЧНІВ ПОЧАТКОВИХ КЛАСІВ ЗАСОБАМИ МОБІЛЬНИХ ТЕХНОЛОГІЙ.....	340
Панова О. С. ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРНЕТ-СЕРВІСІВ НА ЗАНЯТТЯХ ВСЕСВІТНЬОЇ ІСТОРІЇ В КОЛЕДЖІ.....	343
Панченко Н. А. РОЛЬ МНЕМОТЕХНІКИ У ФОРМУВАННІ КОМУНІКАТИВНИХ УМІНЬ ДОШКІЛЬНИКІВ.....	346
Параконна М. Ю. ІННОВАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ З МАТЕМАТИКИ У ЗАКЛАДІ ДОШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ.....	348
Попович Л. М. ВИКОРИСТАННЯ ІННОВАЦІЙНИХ ФОРМ ДЕРЖАВНО-ГРОМАДСЬКОЇ ПАРТНЕРСЬКОЇ ВЗАЄМОДІЇ В УПРАВЛІННІ ЗАКЛАДАМИ ЗАГАЛЬНОЇ СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ.....	350
Рибак Д. Р. ГЕОКЕШІНГ ЯК ІННОВАЦІЙНА ТЕХНОЛОГІЯ ДОШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ.....	353
Семенець В. В. ВІЗУАЛЬНІ ЗАСОБИ НАВЧАННЯ ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ ГЕОМЕТРИЧНОГО СКЛАДНИКА МАТЕМАТИЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ УЧНІВ ПОЧАТКОВИХ КЛАСІВ НА УРОКАХ МАТЕМАТИКИ ЗАКЛАДІВ ЗАГАЛЬНОЇ СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ.....	356
Сохань Н. Ф. ОРГАНІЗАЦІЯ ПАРТНЕРСЬКОЇ ВЗАЄМОДІЇ У ВИКОРИСТАННІ ІННОВАЦІЙНОЇ ТЕХНОЛОГІЇ СКЕТЧНОУТИНГУ.....	359
Тамаркіна О. Л. КОМПЕТЕНТІСТНИЙ ПІДХІД У СУЧАСНІЙ ВИЩІЙ ОСВІТІ.....	362
Таможська І. В. САМОСТІЙНА РОБОТА ЗДОБУВАЧІВ ТРЕТЬОГО РІВНЯ ВИЩОЇ ОСВІТИ ПІД ЧАС ВИВЧЕННЯ ТЕМИ «ГЕНЕЗА ПЕДАГОГІЧНОЇ КОМПАРАТИВІСТИКИ: ГЛОБАЛЬНИЙ КОНТЕКСТ» З ІСТОРІЇ ПЕДАГОГІКИ ТА ПЕДАГОГІЧНОЇ КОМПАРАТИВІСТИКИ.....	364
Тананайко О. Г. ВИВЧЕННЯ ТА ВИКОРИСТАННЯ ТЕХНОЛОГІЙ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ.....	366
Таран А. О. ВПЛИВ ІМІДЖУ МАЙБУТНЬОГО ПЕДАГОГА НА ЕФЕКТИВНІСТЬ ЙОГО ПРОФЕСІЙНОЇ ПІДГОТОВКИ.....	368
Трубачева С. Е., Коник О. В. ДИДАКТИЧНІ ОСОБЛИВОСТІ ЗАСТОСУВАННЯ ЕЛЕКТРОННИХ ОСВІТНИХ ДОДАТКІВ.....	370
Туташинський В. І. ФОРМУВАННЯ ОСОБИСТОСТІ З ІННОВАЦІЙНИМ ТИПОМ МИСЛЕННЯ У ПРОЦЕСІ ЗДОБУТТЯ ТЕХНОЛОГІЧНОЇ ОСВІТИ.....	373
Цимбалюк С. М. ДОДАТКОВЕ НАВЧАННЯ (SUPPLEMENTAL INSTRUCTIONS) – ПРОВІДНА ТЕХНОЛОГІЯ ПОКРАЩЕННЯ НАВЧАЛЬНИХ УСПІХІВ У ЦЕНТРАХ АКАДЕМІЧНОГО УСПІХУ (ACADEMIC SUCCESS CENTERS) В УНІВЕРСИТЕТАХ США.....	374
Шевчук Л. М. ДО ПИТАННЯ ПРО ДИФЕРЕНЦІАЦІЮ НАВЧАННЯ: СПЕЦИФІКА ЗДОБУТТЯ ЗАГАЛЬНОЇ СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ У РІЗНИХ КРАЇНАХ СВІТУ.....	377

НАУКОВЕ ВИДАННЯ

«СВІТ ДИДАКТИКИ: ДИДАКТИКА В СУЧАСНОМУ СВІТІ»

Збірник матеріалів
III МІЖНАРОДНОЇ НАУКОВО-ПРАКТИЧНОЇ
ІНТЕРНЕТ-КОНФЕРЕНЦІЇ

07-08 листопада 2023 року

ЗА ЗАГАЛЬНОЮ РЕАКЦІЄЮ

дійсного члена НАПН України, доктора педагогічних наук, професора
Топузова Олега Михайловича,

доктора педагогічних наук, професора
Малихіна Олександра Володимировича.

Підписано до друку 31.01.2024. Формат 60×84/16.
Папір офсетний. Гарнітура Таймс. Друк офсетний.
Умов. друк. арк. 23.5. Наклад 100. Зам. 105.

Надруковано у "Видавництво Людмила"
Свідоцтво про внесення до Державного реєстру
суб'єктів видавничої справи ДК № 5303 від 02.03.2017
«Видавництво Людмила»
03148, Київ, а/с 115
Тел./факс: +380504697485, 0683408332
E-mail: lesya3000@ukr.net