



SCIENCE OF THE 3RD MILLENNIUM: SEARCHES, PROBLEMS, PROSPECTS OF DEVELOPMENT

*Proceedings of the VIII International
research and practice Internet conference*

April 23-24, 2025

Zaporizhzhia (temporarily relocated), Ukraine





Наука III тисячоліття: пошуки, проблеми, перспективи розвитку

Матеріали

VIII Міжнародної науково-практичної інтернет-конференції
(23-24 квітня 2025 року)



Рада молодих учених
Бердянського державного педагогічного університету

м. Запоріжжя
(університет тимчасово переміщений)
2025

**Друкується за рішенням вченої ради
Бердянського державного педагогічного університету
(Протокол № 10 від 24.04.2025 р.)**

ОРГАНІЗАЦІЙНИЙ КОМІТЕТ

Богданов Ігор Тимофійович, член-кореспондент НАПН України, доктор педагогічних наук, професор, ректор Бердянського державного педагогічного університету;

Сичікова Яна Олександрівна, доктор технічних наук, професор, проректор з наукової роботи Бердянського державного педагогічного університету;

Попова Анастасія Сергіївна, кандидат педагогічних наук, доцент кафедри соціальної роботи та інклюзивної освіти, заступник декана з наукової та міжнародної діяльності факультету дошкільної, спеціальної та соціальної освіти, голова Ради молодих учених Бердянського державного педагогічного університету;

Коваль Карина Валентинівна, асистент кафедри педагогіки факультету психолого-педагогічної освіти та мистецтв, член Ради молодих учених факультету психолого-педагогічної освіти та мистецтв Бердянського державного педагогічного університету;

Бабіченко Альона Денисівна, асистент кафедри прикладної психології та логопедії, заступник голови Ради молодих учених факультету дошкільної, спеціальної та соціальної освіти Бердянського державного педагогічного університету;

Курило Ольга Юріївна, доктор філософії зі спеціальності Професійна освіта, старший викладач кафедри професійної освіти та технологій, голова Ради молодих учених факультету фізико-математичної, комп'ютерної та технологічної освіти Бердянського державного педагогічного університету;

Мицик Ганна Михайлівна, кандидат педагогічних наук, доцент кафедри прикладної психології та логопедії, голова Ради молодих учених факультету дошкільної, спеціальної та соціальної освіти Бердянського державного педагогічного університету;

Самойленко Вадим Леонідович, старший викладач кафедри теорії та методики фізичного виховання, голова Ради молодих учених факультету фізичної культури, спорту та здоров'я людини Бердянського державного педагогічного університету;

Самойленко Інна Олександрівна, асистент кафедри прикладної психології та логопедії, секретар Ради молодих учених факультету дошкільної, спеціальної та соціальної освіти Бердянського державного педагогічного університету;

Петрик Крістіна Юріївна, кандидат педагогічних наук, доцент, завідувач кафедри педагогіки, голова Ради молодих учених факультету психолого-педагогічної освіти та мистецтв Бердянського державного педагогічного університету;

Федорик Вікторія Володимирівна, старший викладач кафедри психології, секретар Ради молодих учених факультету психолого-педагогічної освіти та мистецтв Бердянського державного педагогічного університету;

Дудукалова Олександра Сергіївна, кандидат педагогічних наук, старший викладач кафедри економіки, підприємництва та фінансів, голова Ради молодих учених соціально-гуманітарного факультету Бердянського державного педагогічного університету.

Н-34 Наука III тисячоліття : пошуки, проблеми, перспективи розвитку :
матеріали VIII Міжнародної науково-практичної інтернет-конференції
(23-24 квітня 2025 року) : збірник тез. – Запоріжжя : БДПУ, 2025. – 424 с.

До збірника увійшли матеріали VIII Міжнародної науково-практичної інтернет-конференції “Наука III тисячоліття: пошуки, проблеми, перспективи розвитку”. Матеріали збірника будуть корисними для дослідників, науковців, аспірантів, пошукувачів, викладачів, студентів

За зміст статей і правильність цитування відповідальність несе автор.

Кондратьєва Олена Михайлівна, Крикун Олена Михайлівна	
<i>РУХЛИВІ ІГРИ ЯК ЗАСІБ ПІДВИЩЕННЯ МОТИВАЦІЇ ДО НАВЧАННЯ.....</i>	<i>134</i>
Кондратьєва Олена Михайлівна, Степанюк Вікторія Сергіївна	
<i>ВИКОРИСТАННЯ РУХЛИВИХ ІГОР ДЛЯ РОЗВИТКУ КОМУНІКАТИВНИХ НАВИЧОК УЧНІВ НА УРОКАХ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ.....</i>	<i>136</i>
Кот Надія Андріївна, Куца Софія Павлівна	
<i>ХАРАКТЕРИСТИКА ПСИХОЛОГІЧНОГО ЗДОРОВ'Я СУЧАСНОГО ДОШКІЛЬНИКА: ТЕОРЕТИЧНИЙ АСПЕКТ</i>	<i>138</i>
Курило Ольга Юріївна	
<i>ТЕХНОЛОГІЧНА ОСВІТА В УМОВАХ СУЧАСНИХ ВИКЛИКІВ: РОЛЬ РЕФЛЕКСІЇ У ФОРМУВАННІ ПРОФЕСІЙНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ.....</i>	<i>143</i>
Линдіна Євгенія Юріївна, Діра Надія Олександрівна	
<i>ДО ПРОБЛЕМ ОСВІТНЬОГО СУПРОВОДУ ДІТЕЙ З ОСОБЛИВИМИ ОСВІТНИМИ ПОТРЕБАМИ В УМОВАХ ВОЄННОГО ЧАСУ.....</i>	<i>145</i>
Ліончук Русана Анатоліївна	
<i>ВІЙНА ДЛЯ ОСВІТИ. ОСВІТА ДЛЯ ВІЙНИ. ОКРЕСЛЕННЯ ПРОБЛЕМАТИКИ</i>	<i>147</i>
Ломакін Андрій Олександрович, Антоненко Людмила Вікторівна	
<i>ВЗАЄМОЗВ'ЯЗОК ТРИВОЖНОСТІ І АКЦЕНТУАЦІЙ ХАРАКТЕРУ У ПРАЦІВНИКІВ СОЦІАЛЬНОЇ СФЕРИ</i>	<i>149</i>
Ломакін Андрій Олександрович, Ізмайлова Олена Юріївна	
<i>ВІКОВІ ОСОБЛИВОСТІ ПЕРЕЖИВАННЯ ТРАВМАТИЧНОГО ДОСВІДУ ВНУТРІШНЬО ПЕРЕМІЩЕНИМИ ЖІНКАМИ В УМОВАХ ВІЙСЬКОВОГО СТАНУ В УКРАЇНІ.....</i>	<i>152</i>
Макієвська Юлія Вадимівна, Лесик Анжеліка Сергіївна	
<i>ДІАЛОГОВА СИСТЕМА НАВЧАННЯ – ПЕДАГОГІЧНА УМОВА ФОРМУВАННЯ КОМУНІКАТИВНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ ЗДОБУВАЧІВ ПОЧАТКОВОЇ ОСВІТИ.....</i>	<i>156</i>
Махія Оксана Олексіївна, Курило Ольга Юріївна	
<i>ПЕДАГОГІЧНИЙ ПОТЕНЦІАЛ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ У НАВЧАННІ ТЕХНОЛОГІЙ В СТАРШІЙ ШКОЛІ</i>	<i>159</i>
Москальова Богдана-Вікторія Олегівна, Омеляненко Алла Володимирівна	
<i>ПЕДАГОГІЧНІ УМОВИ СТАНОВЛЕННЯ СОЦІОКУЛЬТУРНОГО ДОСВІДУ ДІТЕЙ СТАРШОГО ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ В ТЕАТРАЛІЗОВАНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ</i>	<i>161</i>
Мухіна Тетяна Євгенівна	
<i>STEM-ТЕХНОЛОГІЇ ЯК КАТАЛІЗАТОР РОЗВИТКУ КРЕАТИВНОГО МИСЛЕННЯ ЗДОБУВАЧІВ ПОЧАТКОВОЇ ОСВІТИ НА УРОКАХ МАТЕМАТИКИ.....</i>	<i>164</i>
Науменко Анастасія Генадіївна, Качерова Ольга Георгіївна,	
<i>МІЖПРЕДМЕТНА ІНТЕГРАЦІЯ НА УРОКАХ МИСТЕЦТВА ЯК ІНСТРУМЕНТ РОЗВИТКУ КРЕАТИВНОГО МИСЛЕННЯ ЗДОБУВАЧІВ ПОЧАТКОВОЇ ОСВІТИ.....</i>	<i>168</i>
Науменко Анатолій Валерійович, Алексєєва Ганя Миколаївна, Горбатюк Лариса Василівна	
<i>ГІПЕРКАЗУАЛЬНІ ІГРИ ЯК ЗАСІБ РОЗВИТКУ ЦИФРОВИХ КОМПЕТЕНЦІЙ У СТУДЕНТІВ ПРОФЕСІЙНОЇ ОСВІТИ.....</i>	<i>171</i>

ГІПЕРКАЗУАЛЬНІ ІГРИ ЯК ЗАСІБ РОЗВИТКУ ЦИФРОВИХ КОМПЕТЕНЦІЙ У СТУДЕНТІВ ПРОФЕСІЙНОЇ ОСВІТИ

(Науменко А. В., здобувач другого (магістерського) рівня вищої освіти,
Алексеева Г. М., кандидат педагогічних наук, доцент,
Горбатюк Л. В., кандидат педагогічних наук, доцент)
Бердянський державний педагогічний університет,
м. Запоріжжя, Україна

В умовах сучасних викликів, з якими зіткнулась Україна, питання адаптації освітнього процесу стає особливо актуальним. Бердянський державний педагогічний університет, який вже два роки функціонує як переміщений заклад освіти, проводить навчання переважно в дистанційному форматі. Однак, з початком цього навчального року заплановано впровадження змішаної форми навчання, що враховує як можливості дистанційної освіти, так і необхідність практичних занять [1].

Особливої уваги потребує підготовка фахівців у галузі цифрових технологій, адже розвиток ІТ-індустрії вимагає постійного вдосконалення професійних компетенцій студентів. Гіперказуальні ігри, завдяки своїй простоті та доступності, стають не лише інструментом для розваг, а й ефективним засобом для формування цифрових навичок у студентів професійної освіти.

Таким чином, актуальність дослідження полягає в необхідності пошуку інноваційних підходів до професійної підготовки студентів в умовах дистанційного та змішаного навчання, зокрема через розробку ігор як форми розвитку креативних та технічних навичок.

Мета роботи: визначити можливості використання гіперказуальних ігор як ефективного засобу розвитку цифрових компетенцій у студентів професійної освіти в умовах змішаного та дистанційного навчання.

Гіперказуальні ігри стали важливим інструментом у сфері освіти, зокрема у розвитку цифрових компетенцій у студентів професійної освіти [2]. Вони є доступними та зрозумілими для широкої аудиторії, що дозволяє легко інтегрувати їх у навчальний процес. Наприклад, у процесі створення таких ігор студенти опановують базові навички програмування, роботи з графікою, а також отримують розуміння принципів взаємодії користувача з цифровими продуктами. Це створює передумови для формування не тільки технічних, але й креативних навичок.

Педагогічні підходи до інтеграції гейміфікації в освіту передбачають використання елементів ігор для підвищення мотивації студентів [3]. Ігрові технології дозволяють створювати інтерактивні завдання, що стимулюють студентів до активної участі в навчальному процесі, підвищуючи їх зацікавленість і покращуючи результати. Для прикладу, інтеграція простих завдань на основі гіперказуальних ігор у навчальні курси з програмування допомагає студентам краще зрозуміти основи алгоритмів, водночас набуваючи практичного досвіду.

Практичний досвід, отриманий під час створення ігор, має важливе значення для підготовки майбутніх ІТ-фахівців. Це дозволяє студентам не лише засвоювати теоретичні знання, але й застосовувати їх на практиці, що є

критично важливим для розвитку ключових навичок, таких як програмування, управління проектами, розробка інтерфейсів.

Розробка гіперказуальних ігор є чудовим способом досягнення освітніх цілей, таких як розвиток технічних і творчих навичок у студентів. Наприклад, студенти, працюючи над створенням простих ігор, вивчають основи програмування, що дозволяє їм безпосередньо взаємодіяти з сучасними цифровими інструментами. Цей процес не тільки покращує технічні навички, але й сприяє розвитку креативності, оскільки студенти самостійно визначають концепцію гри, її механіку та дизайн [4].

Викладачі відіграють ключову роль у створенні сприятливого середовища для розвитку студентів. Вони повинні забезпечити належну методичну підтримку, допомогти студентам подолати труднощі, з якими вони стикаються, а також сприяти розвитку командної роботи та самостійності. Окрім того, створення ігор у групах сприяє розвитку навичок взаємодії, що є необхідними на ринку праці.

Практичні завдання, які студенти виконують під час створення ігор, є потужним засобом для засвоєння цифрових інструментів і технологій. Наприклад, студентам пропонують створити гру з використанням певних мов програмування, таких як Python або JavaScript, що дозволяє їм практично застосувати набуті теоретичні знання.

Процес створення гіперказуальних ігор є чудовим прикладом того, як можна інтегрувати навчання програмуванню і розробці в реальний процес створення продукту. Наприклад, студенти, працюючи над однією з ігор, можуть використовувати технології, такі як Unity чи Godot для розробки ігрових механік, або створювати графіку за допомогою таких програм, як Adobe Photoshop або Blender.

Крім технічних навичок, студенти розвивають і креативні здібності. Наприклад, під час роботи над іграми студенти вчаться розробляти UX/UI, що є важливим аспектом у створенні комфортного і привабливого інтерфейсу для користувачів. Це дозволяє їм отримати навички, які будуть корисні в реальному житті, на ринку праці, де попит на фахівців, здатних створювати інтуїтивно зрозумілі цифрові продукти, зростає.

Розробка ігор також позитивно впливає на професійний розвиток студентів, оскільки надає їм змогу працювати над реальними проектами, отримувати відгуки від користувачів та аналізувати їх досвід. Це готує студентів до роботи в умовах реального ринку, де важливі не лише технічні знання, але й здатність працювати в команді та адаптуватися до змін.

Гіперказуальні ігри здатні привертати увагу широкої аудиторії, що може бути важливим фактором для їхнього успіху на ринку. Наприклад, кількість завантажень і відгуки користувачів можуть стати індикатором того, наскільки успішно була реалізована ідея гри. Студенти можуть отримати цінний зворотний зв'язок, який допоможе їм вдосконалити свої розробки.

Завдяки своїй простоті і доступності гіперказуальні ігри мають великий потенціал у залученні різних аудиторій, що створює додаткові можливості для розвитку цифрових навичок серед широких верств населення. Це важливо, оскільки зростаючий попит на цифрові технології вимагає від майбутніх фахівців високих рівнів цифрової грамотності.

Обговорення конкурентоспроможності продуктів на ринку та можливості їх вдосконалення є ключовим аспектом для підготовки студентів до реальних умов праці. Розробка ігор дозволяє студентам оцінювати конкурентні переваги своїх продуктів, що, в свою чергу, допомагає їм стати більш підготовленими до роботи в індустрії.

Гіперказуальні ігри є ефективним інструментом для розвитку цифрових компетенцій студентів професійної освіти, сприяючи розвитку технічних і креативних навичок, таких як програмування, графіка, UX/UI дизайн та управління проектами. Їх інтеграція в навчальний процес підвищує мотивацію студентів і дозволяє їм на практиці застосовувати теоретичні знання. Практичний досвід, отриманий під час розробки ігор, є важливим для підготовки майбутніх IT-фахівців, адже він відповідає реальним вимогам ринку праці.

Перспективи включають подальший розвиток гейміфікації через впровадження новітніх технологій, таких як штучний інтелект і віртуальна реальність, що розширить можливості навчання. Інтеграція таких підходів дозволить підвищити конкурентоспроможність студентів на ринку праці. Окрім того, вивчення ефективності використання гіперказуальних ігор в різних галузях професійної освіти відкриває нові горизонти для вдосконалення навчальних програм. Розширення співпраці між навчальними закладами та індустрією сприятиме створенню інноваційних ігор, що відповідають сучасним вимогам цифрового ринку.

ЛІТЕРАТУРА

1. Алексеева Г. М., Бабич П. М. Використання платформи Arduino для професійної підготовки майбутніх інженерів-педагогів. *Физико-математическое образование*. 2018. №. 4 (18). С. 12–16.
2. Бабак Д. В., Воронцова Д. В. Інформатика та моделювання розробка концепт-трейлери комп'ютерної гри. *Раду СМ*. С. 148.
3. Горелов В.О., Петришин Л.Б. Використання методів машинного навчання для ігрового моделювання розподілених систем управління. *Інформаційні технології та комп'ютерне моделювання: матеріали Міжнародної науково-практичної конференції м. Івано-Франківськ, 14-19 травня 2018 р. Івано-Франківськ: Голіней О.М., 2018. С. 136–139.*
4. Kravchenko N., Alekseeva H., Gorbatyuk L. Curriculum Optimization by the Criteria of Maximizing Professional Value and the Connection Coefficient of Educational Elements, Using Software Tools. *ICTERI*. 2018. С. 365–378.