

На сучасних виробництвах перед виконанням відповідальних робіт кваліфікованих робітників навчають і тестують на тренажерах віртуальної реальності для швидкої адаптації, набуття досвіду та розуміння всіх технологічних операцій. У відомих світових університетах облаштовують віртуальні аудиторії для онлайн-навчання [1]. Хмарні технології дають змогу отримати освітні послуги з високим рівнем доступності й низькими ризиками. Зручність і універсальність доступу забезпечується широкою доступністю послуг і підтримкою різних пристроїв (персональних комп'ютерів, мобільних телефонів, інтернет-планшетів). Таким чином, цифрова трансформація у сфері корпоративної освіти уможливорює розроблення індивідуальної траєкторії розвитку окремого співробітника, її оптимізацію, оцінювання та коригування.

Бібліографія:

1. Геревенко А. М. Використання тренажерів віртуальної реальної реальності як засіб підвищення кваліфікації сучасного педагогічного працівника ЗП(ПТ)О. *Психолого-педагогічні аспекти навчання дорослих у системі неперервної освіти: матер. 8-й Міжнар. наук.-практ. інтернет-конференції*. Біла Церква: Білоцерківський інститут неперервної професійної освіти. 2022.
2. Серняк І. І. Соціальні мережі як засіб підвищення ефективності соціального інструментарію управління персоналом на підприємстві *Проблеми і перспективи економіки та управління*, 2019. Вип. 2 (18). С. 60–66.
3. Янчук Т., Смірнова К. Роль чат-ботів в онлайн навчанні персоналу сучасного підприємства. *Економічний аналіз*. 2022. Вип. 32(4). С. 77–84.
4. Introduction to ChatGPT. Офіційний сайт. URL: <http://surl.li/hcuhn>.
5. Robotics 2020. Multi-Annual Roadmap For Robotics in Europe/Horizon 2020. URL: <http://surl.li/hcveu>.

Відеоігри: ефективний метод формування цифрової компетентності

БІЛОЦЕРКІВЕЦЬ Ірина Петрівна

<https://orcid.org/0000-0002-7901-1399>
iwelozz7@gmail.com

Дистанційне навчання і пов'язана з ним необхідність формування цифрової компетентності, зокрема за допомогою спектра прогресивних методик та інновацій, до яких належать і відеоігри, зумовлені сьогоdnішніми реаліями, які потребують більш ґрунтовних академічних знань, умінь і навичок від учнів цифрової епохи.

Метою поданих тез є продемонструвати і довести ефективність застосування відеоігор у формуванні цифрової та інших компетентностей (залежно від навчального матеріалу та типу гри). Наукові дослідження свідчать, що «неформальні навчальні середовища... зокрема і середовища із

застосуванням відеоігор, стають дедалі більш «затребуваними та ефективними освітніми просторами» [3]. Інноваційні освітні технології та прогресивні едукативні методи і способи та прийоми дій «здатні перетворити звичні педагогічні практики на більш потужні й динамічні системи» для забезпечення більш якісного віртуального і гібридного навчання [2–3]. Деякі дослідники вважають, що дистанційне навчання є мотивом для розвитку нових педагогічних прийомів і технік, а також сприяє самодисципліні та самоконтролю [1]. Крім того, завдяки використанню відеоігор у навчально-виховному процесі як ефективному засобу формування цифрових навичок може бути сформована низка різноманітних компетентностей, з-поміж яких найбільш значущими можна вважати адаптивну й комунікаційну. Варто зауважити, що застосування відеоігор на уроках і навчальних заняттях забезпечує задоволення потреб дитини у *мотивації* та *інтересі* до навчального матеріалу, при цьому індивідуальні схильності дитини обов'язково слід узяти до уваги.

Крістофер Бах (Cristopher Bach, 2008) у своєму дослідженні з трансперсональної психології стверджує: «Для того аби ігри досягли свого найвищого потенціалу, колективна свідомість учителів стосовно використання відеоігор має бути трансформована. Зокрема, ставлення педагогів до застосування відеоігор має бути зміненим – воно повинно бути більш позитивним». З огляду на це необхідним є емпіричний науковий пошук щодо питання освітньої цінності відеоігор (Gunter, Kenny, Vick), а перешкоди у застосуванні зазначеної освітньої технології мають бути досліджені.

Як висновок можна зазначити, що використання відеоігор у навчально-виховному процесі є якісним методом формування цифрової та інших компетентностей, більшої зацікавленості учнів навчальними темами та підвищення ефективності навчально-виховного процесу. На наукову увагу в подальших дослідженнях в окресленій царині заслуговують питання специфіки застосування відеоігор з навчально-розвивальною, навчально-виховною та іншою метою, із навчальним, навчально-виховним, пізнавальним та іншим контентом, а також питання впливу використання відеоігор на пам'ять учнів, їхню увагу і фантазію, мислення, ставлення до вчителя, навчання й однолітків.

Бібліографія:

1. Гуралюк А. Г. Цифрові освітні технології в умовах війни з РФ. Адаптивні процеси в освіті: зб. матер. (тез доповідей) 2-го Міжнар. наук. форуму [за заг. ред. Г. В. Єльнікової; ред. кол.: О. Л. Ануфрієва, Л. О. Бачієва, В. М. Гладкова, М. Л. Росток, З. В. Рябова; упоряд. Я. Й. Васильченко]. Київ-Харків-Запоріжжя, 2023, С. 159–160 [323с.].
2. BIJET (2011). March, V. 42, N 2.
3. Editorial: reimagining schools. The Potential of Virtual Education/BIJET. Vol. 42, N 3, 2011. P. 363.