

освіти з урахуванням різного рівня технічного забезпечення, доступу до інтернет-мережі тощо;

– психологічний: здійснення психологічного супроводу професійної діяльності педагогів, який спрямований на розвиток стресостійкості педагогів, критичного мислення (для адекватної самооцінки рівня ІК-компетентності), мотивації та прагнення до професійного саморозвитку і самовдосконалення.

Бібліографія:

1. Вдовиченко Ю. В. Цифрові технології як основа та рушійна сила розвитку сучасної глобальної економіки. URL: http://www.economy.in.ua/pdf/1_2018/17.pdf (дата звернення: 10.05.2023).
2. Концепція розвитку природничо-математичної освіти (STEM-освіти). URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/960-2020-%D1%80#n8> (дата звернення: 10.05.2023).
3. Концепція нової української школи. URL: [https://www.kmu.gov.ua/storage/app-media/reforms/ukrainska-shkola-compressed.pdf](https://www.kmu.gov.ua/storage/app/media/reforms/ukrainska-shkola-compressed.pdf) (дата звернення: 10.05.2023).
4. Овчарук О. Цифрова компетентність учителя: міжнародні тенденції та рамки. *Нова педагогічна думка*. 2019. № 4 (100). С. 52–55 (дата звернення: 10.03.2023).

Інноваційні технології цифрової трансформації освіти і педагогіки: ігрові платформи як адаптивний інструментарій викладацької діяльності

ІЛЬІНА Тетяна Володимирівна

<https://orcid.org/0000-0002-1640-702X>
tanya68301@gmail.com

У Законі України «Про освіту» проголошено: «Метою національної системи освіти є всебічний розвиток людини як особистості та найвищої цінності суспільства, її талантів, інтелектуальних, творчих і фізичних здібностей, формування цінностей і необхідних для успішної самореалізації компетентностей, виховання відповідальних громадян, які здатні до свідомого суспільного вибору та спрямування своєї діяльності на користь іншим людям і суспільству, збагачення на цій основі інтелектуального, економічного, творчого, культурного потенціалу Українського народу, підвищення освітнього рівня громадян задля забезпечення сталого розвитку України та її європейського вибору» [1].

Відповідно одним з головних завдань, що постає перед викладачами, є використання інноваційних технологій та точно дібраного інструментарію з урахуванням індивідуальних і загальних особливостей певного покоління здобувачів освіти.

Суспільна значущість концепції навчання упродовж життя (Life Long Learning) в умовах глобальної цифровізації та діджиталізації набуває нових сенсів. Стрімка еволюція і широке застосування в життєдіяльності суспільства інноваційних (інформаційно-комп'ютерних) технологій, цифрова трансформація усіх сфер та додаткові чинники, зокрема пандемія Covid-19 та пов'язані з нею карантинні заходи, повномасштабне вторгнення РФ на територію України, стали домінуючими впливами, що визначили майбутні напрями руху освіти і педагогіки задля ефективного виконання своїх завдань з обов'язковим урахуванням характерних особливостей здобувачів освіти різних поколінь.

В. Дереш і Л. Ліпшиць у дослідженні «Партнерська взаємодія представників різних поколінь у сучасному освітньому просторі» [2] зазначають, що «сучасні діти і молодь відрізняються від викладачів швидкістю мислення, способами здобуття знань і комунікативними навичками: покоління «бебі-бумерів» і покоління X є «цифровими іммігрантами», адже виростили у нецифровій, доінтернетівській культурі, а покоління Y та покоління Z – «цифрові аборигени», які знають лише цифрову культуру». Автор праці «Цифрове покоління: ризики, переваги, засоби взаємодії» Є. Зеленов [3] наголошує, що на даний період часу більшість здобувачів освіти як в нашій країні, так і в світі належать до покоління Z (цифрове покоління, цифрові аборигени), основними характеристиками яких є швидка адаптація до нових технологій, глобальність мислення одночасно з кліповим мисленням, низький рівень тривалості уваги, схильність до аутизації тощо.

Отже, зважаючи на викладене, можна стверджувати, що перед освітянами постала низка проблем, які потребують негайного розв'язання, зокрема оновлення змісту навчання та відповідних змін засобів навчання, використання різних форматів (змішаного) навчання, адаптації навчальних матеріалів, планування навчальної діяльності на покроковій основі тощо.

З огляду на те, що ігрові (інтерактивні) технології є одним з найефективніших засобів активізації пізнавальної діяльності здобувачів освіти та на основі дослідження О. Струтинської [4], в якому стверджено, що сучасне покоління учнів у середньому проводить близько 27% свого часу, граючи в комп'ютерні ігри, припускаємо, що використання знайомих їм ігрових механік у навчальному процесі сприятиме досягненню мети освіти через урахування характерних особливостей цифрового покоління.

Ігрова платформа – це певна комбінація програмного й апаратного забезпечення, що призначена для запуску відеоігор і супутніх програм. Через бажання покращити досвід своїх споживачів та їх соціальну відповідальність невелика кількість виробників програмного забезпечення створюють спеціальні

версії ігор для навчання. Існуючі ігри для навчання поділяють на пісочниці (sandbox), що уможливають вивчення багатьох дисциплін через гнучкість у створенні віртуального середовища відповідно до нагальних потреб навчального процесу, та вузькоспеціалізованих, що зосереджені на одній дисципліні або певній темі.

Як приклад ігор-пісочниць можемо розглянути Minecraft Education, що дає можливість викладачам створювати власні та використовувати існуючі віртуальні світи, якими безкоштовно діляться викладачі з усього світу та Microsoft для різноманітних досліджень і виконання завдань учнями [5]. Доступними є заняття з математики, історії, мистецтвознавства, фізики, інформатики тощо. Для підвищення рівня цифрової компетентності та підтримки за наявності проблемних питань викладачі мають доступ до спеціалізованих онлайн-тренінгів з використання програми Minecraft Education (з отриманням відповідних сертифікатів), служби підтримки та спеціалізованого форуму.

До вузькоспеціалізованих навчальних ігор можемо віднести такі ігри:

– серія Discovery Tour by Assassin's Creed, яка створена як допоміжний інструмент у вивченні історії, через надання можливості віртуально досліджувати моделі стародавнього Єгипту, Греції та Скандинавських країн ери вікінгів з паралельним обговоренням побаченого, почутого й прочитаного в класі [7];

– Kerbal Space Program здатна наочно демонструвати роботу законів фізики через надання можливості учневі спроектувати власний літальний апарат відповідно до сформованих знань законів тяжіння, термодинаміки тощо [8];

– Scratch та Swift Playgrounds дають змогу набути навички створення комп'ютерних алгоритмів [9] та програмування [10].

Проведені в Австралії дослідження показують, що впровадження ігрових платформ на прикладі Minecraft Education в навчальний процес покращує сприйняття матеріалу, сприяє підвищенню впевненості здобувачів освіти в своїх здібностях та їх зацікавленості у вивченні дисциплін [6]. Серед проблем при імplementації ігрових платформ у навчальний процес можна виокремити необхідність адаптації існуючих процесів і навчальних програм, покращення рівня матеріально-технічного забезпечення навчальних закладів, фінансування придбання необхідних ліцензій та проведення тренінгів для навчально-педагогічного складу з їх використання в рамках заняття.

Отже, враховуючи особливості сприйняття інформації здобувачами освіти цифрового покоління, сучасний рівень розвитку ІКТ, виклики, пов'язані з необхідністю проведення навчального процесу в змішаній або дистанційній

формах, актуальні тенденції в трансформації та цифровізації освіти, вважаємо, що використання ігрових платформ як адаптивного інструментарію викладацької діяльності є актуальним і необхідним. Це, зокрема, підвищує рівень впевненості учнів у своїх силах, зацікавленість у вивченні дисциплін, сприяє засвоєнню матеріалу, зменшенню впливу відволікаючих чинників, уможлиблює підвищення рівня комунікаційних навичок через спільне розв'язання складних завдань навчального процесу.

Бібліографія:

1. Закон України «Про освіту» від 5 вересня 2017 року №2145-VIII. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2145-19#Text> (дата звернення: 02.05.2023).
2. Дереш, В. С., Ліпшиць, Л. В. Партнерська взаємодія представників різних поколінь у сучасному освітньому просторі. *Педагогічний альманах*, 2021. № 50. С. 16–23. URL: <http://pedalmanac.site/index.php/main/article/view/295> (дата звернення: 02.05.2023).
3. Зеленев, Є. А. (2018). *Цифрове покоління: ризики, переваги, засоби взаємодії* / Є. А. Зеленев // *Духовність особистості: методологія, теорія, практика* : зб. наук. пр. Сєверодонецьк : Вид-во СНУ ім. Володимира Даля. Вип. 5 (86). С. 67–82. DOI: <http://dx.doi.org/10.37915/pa.vi50.295>.
4. Струтинська, О. В. (2020). Особливості сучасного покоління учнів і студентів в умовах розвитку цифрового суспільства. *Відкрите освітнє е-середовище сучасного університету*. Вип. 9. С. 145–160. DOI: <https://doi.org/10.28925/2414-0325.2020.9.12>.
5. Dezuani M., Macri J. *Minecraft: Education Edition for Educational Impact*, 2019. URL: <https://research.qut.edu.au/dmrc/wp-content/uploads/sites/5/2019/10/MEE-Research.pdf> (дата звернення: 03.05.2023).
6. What is Minecraft Education. *Microsoft*. 2016. URL: <https://education.minecraft.net/en-us/discover/what-is-minecraft> (дата звернення: 04.05.2023).
7. Ubisoft: Teacher Learning Resources. Ubisoft, 2018. URL: <https://www.ubisoft.com/en-us/game/assassins-creed/discovery-tour?isSso=true&refreshStatus=noLoginData> (дата звернення: 04.05.2023).
8. Kerbal Space Program. *Common Sense*, 2018. URL: <https://www.commonsense.org/education/reviews/kerbal-space-program> (дата звернення: 04.05.2023).
9. Scratch for Educators. *MIT Media Lab*. 2007. URL: <https://scratch.mit.edu/educators> (дата звернення: 04.05.2023).
10. Swift Playgrounds. *APPLE*, 2014. URL: <https://www.apple.com/swift/playgrounds/> (дата звернення: 04.05.2023).