

Гула Л.В., старший викладач
Миколаївський національний аграрний університет,
м. Миколаїв, Україна
E-mail: larisa.gulaya1@gmail.com

СМАРТ-ТЕХНОЛОГІЇ ЯК ЗАСІБ ПЕРСОНАЛІЗАЦІЇ ТА ГЕЙМІФІКАЦІЇ ПРОФЕСІЙНОГО НАВЧАННЯ ЗДОБУВАЧІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ

Сучасна трансформація системи вищої освіти зумовлює необхідність пошуку інноваційних підходів до організації професійного навчання здобувачів вищої освіти. Цифровізація освітнього процесу передбачає не лише використання електронних ресурсів і дистанційних платформ, а й формування такого освітнього середовища, яке забезпечує індивідуалізацію навчання, оперативний зворотний зв'язок, активну взаємодію здобувачів та їх залучення до практико-орієнтованої діяльності. У цьому контексті особливого значення набувають смарт-технології, що створюють передумови для персоналізованого, інтерактивного та адаптивного навчання.

Актуальність використання цифрових технологій у професійній освіті підтверджується й державними пріоритетами України у сфері цифровізації. Концепція розвитку цифрових компетентностей визначає цифрову компетентність як динамічне поєднання знань, умінь, навичок, способів мислення та інших якостей, необхідних для професійної та навчальної діяльності із використанням цифрових технологій [1]. Отже, цифрове освітнє середовище має бути спрямоване не тільки на передачу інформації, а й на створення умов для розвитку самостійності, мотивації, критичного мислення, комунікації та професійної компетентності здобувачів.

Поняття «смарт-освіта» доцільно розглядати як організацію освітнього процесу на основі цифрових технологій, мережевих ресурсів, мобільних пристроїв, освітніх платформ, інтерактивних сервісів, технологій аналізу даних та адаптивних механізмів навчання. Важливою характеристикою Smart Education є можливість реагування освітньої системи на індивідуальні потреби здобувача. Такий підхід передбачає варіативність освітніх траєкторій, різний рівень складності завдань, можливість вибору темпу навчання та постійне отримання зворотного зв'язку.

Особливої уваги заслуговує поєднання персоналізації із гейміфікацією. Під гейміфікацією розуміють використання елементів і механік ігрового дизайну в неігрових контекстах. У професійному

навчанні такими елементами можуть бути бали, рівні, рейтинги, значки досягнень, квести, місії, завдання різної складності, змагання, командні виклики, нагороди та миттєвий зворотний зв'язок.

Наукові дослідження свідчать про позитивний потенціал гейміфікації для навчального процесу. Зокрема, метааналіз M. Sailer та L. Homper засвідчив невеликі, але статистично значущі позитивні ефекти гейміфікації щодо когнітивних, мотиваційних і поведінкових результатів навчання [2]. Інше метааналітичне дослідження показало позитивний вплив гейміфікації на навчальні результати студентів, а серед механізмів її привабливості виокремлено зворотний зв'язок, визнання досягнень і підтримку цілепокладання [3].

Водночас сучасний підхід до гейміфікації передбачає відхід від універсальної моделі «одна система винагород для всіх». Ефективність цифрового гейміфікованого навчання значною мірою залежить від урахування індивідуальних характеристик здобувачів, їхніх навчальних потреб, рівня підготовки та мотиваційних особливостей. Дослідження персоналізованої цифрової гейміфікації засвідчують перспективність адаптації ігрових елементів до динамічних даних про діяльність здобувачів та надання їм оперативного зворотного зв'язку [4].

Персоналізація гейміфікованого навчання може реалізовуватися за декількома напрямками. По-перше, це диференціація складності завдань відповідно до рівня підготовленості здобувача. По-друге, можливість індивідуального вибору навчальної траєкторії та способу виконання завдання. По-третє, використання персоналізованого зворотного зв'язку, який дає можливість здобувачу розуміти власний прогрес. По-четверте, створення індивідуальних або командних цілей, що сприяють підтриманню навчальної активності.

У професійній підготовці майбутніх фахівців доцільним є використання гейміфікованих завдань, максимально наближених до реальних професійних ситуацій. Особливо перспективним є застосування такого підходу у підготовці майбутніх інженерів-педагогів. Професійна діяльність таких фахівців потребує не тільки ґрунтовних фахових знань, а й уміння працювати в команді, комунікувати, приймати рішення, аналізувати інформацію, розв'язувати нестандартні проблеми, планувати власну діяльність і нести відповідальність за її результати. Саме тому цифрові квести, командні змагання, професійні симуляції, інтерактивні кейси та проєктні завдання можуть бути використані для комплексного розвитку професійних і soft skills.

Гейміфіковане цифрове середовище також сприяє посиленню суб'єктної позиції здобувача освіти. Якщо традиційна модель навчання часто передбачає виконання однакових завдань усіма студентами, то персоналізована Smart-модель створює можливість вибору рівня складності, темпу та способу виконання навчальної діяльності. Здобувач отримує інформацію про власний прогрес, бачить проміжні результати та може коригувати власну освітню траєкторію.

Важливим компонентом такого середовища є цифровий зворотний зв'язок. Миттєве повідомлення про результат виконання завдання, пояснення помилки, рекомендація щодо повторного опрацювання матеріалу. У цьому аспекті гейміфікація може поєднуватися із принципами саморегульованого навчання. Таким чином, ефективне використання Smart-технологій у професійній підготовці передбачає поєднання цифрових ресурсів, персоналізації та педагогічно виваженої гейміфікації. Застосування цих підходів дає можливість створити умови, у яких творча діяльність стає не лише елементом навчального курсу, а й важливим чинником професійного та особистісного розвитку здобувачів освіти [5].

Узагальнюючи, можна зазначити, що смарт-технології створюють технологічну основу для трансформації професійного навчання від уніфікованої моделі до більш гнучкої, персоналізованої та інтерактивної. Гейміфікація в цьому середовищі виконує не лише мотиваційну, а й розвивальну, комунікативну, діагностичну та практико-орієнтовану функції. Її поєднання з цифровими платформами та персоналізованими освітніми траєкторіями дозволяє створити умови для активної навчальної діяльності, розвитку професійних компетентностей і soft skills здобувачів вищої освіти.

Бібліографічний список:

1. Про схвалення Концепції розвитку цифрових компетентностей та затвердження плану заходів з її реалізації : розпорядження Кабінету Міністрів України від 03.03.2021 № 167-р. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/go/167-2021-p>
2. Sailer M., Homner L. The Gamification of Learning: A Meta-analysis. *Educational Psychology Review*. 2020. Vol. 32. P. 77-112. DOI: <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>
3. Bai S., Hew K.F., Huang B. Does gamification improve student learning outcome? Evidence from a meta-analysis and synthesis of qualitative data in educational contexts. *Educational Research Review*. 2020. Vol. 30. Article 100322. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100322>

4. Hong Y., Saab N., Admiraal W. Approaches and game elements used to tailor digital gamification for learning: A systematic literature review. *Computers & Education*. 2024. Vol. 212. Article 105000. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2024.105000>

5. Гула Л.В. Організація творчої активності студентів у цифровому навчанні. *Актуальні проблеми формування творчого потенціалу майбутніх фахівців в умовах цифрової педагогіки: матеріали Всеукраїнської науково-методичної конференції (м. Харків, 4 грудня 2025 р.)*. Харків: Комунальне підприємство «Міська друкарня», 2025. С. 109-113.

Гулько М.Ю., здобувачка першого (бакалаврського) РВО
Харківський національний педагогічний університет
імені Г.С. Сковороди, м. Харків, Україна
E-mail: gunkomasha93@gmail.com
Науковий керівник: к.пед.н., доцент Н.О. Белозьорова
Харківський національний педагогічний університет
імені Г.С. Сковороди, м. Харків, Україна
E-mail: natalia.agarkova@hnpu.edu.ua

МИСТЕЦТВО СТАВИТИ ЗАПИТАННЯ: НАВИЧКА, ЯКА ДОПОМАГАЄ КРАЩЕ НАВЧАТИСЯ

Під час навчання здобувачі вищої освіти частіше відповідають на запитання, ніж формулює їх самостійно. Викладач, як правило, визначає тему, ставить проблему, пропонує завдання, а здобувач освіти має знайти відповідь. Але вміння самому поставити точне та змістовне запитання є також важливим. Воно допомагає побачити, чого ще не вистачає для розуміння теми, уточнити незрозуміле, перевірити інформацію, порівняти різні позиції та визначити напрям подальшого пошуку. Тому вміння ставити запитання можна розглядати як важливу soft skill сучасного студента, пов'язану з критичним мисленням, комунікацією та навчальною самостійністю.

Постановку запитань як важливий інструмент критичного мислення розглядають Г.Терещук і Н.Лупак. Вони зазначають, що зв'язок «запитання – відповідь» допомагає аналізувати інформацію, встановлювати причинно-наслідкові зв'язки, уточнювати проблему та будувати цілісне розуміння матеріалу [5, с. 6-10]. Для студента це означає перехід від позиції «Що потрібно запам'ятати?» до більш продуктивної: «Що саме я ще не розумію і що потрібно з'ясувати?».