

матеріально-технічного забезпечення навчального процесу для формування в учнів стійкої мотивації щодо вивчення історії України та підготовки учнів старших класів до складання тестів ЗНО, НМТ.

Матеріали статті можуть використовуватись вчителями історії України на уроках, на заняттях курсів за вибором загальноосвітніх навчальних закладах, під час підготовки до ЗНО чи НМТ.

#### СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

Applebaum, Anne, (2004). *GULAG. A History*. Penguin Books Ltd. 610.

Грицяк, Е. С. (1999). *Норильське повстання*. Київ: Вид-во ім. О.Теліги, 79.

Пометун, О. І., Фрейман, Г. О. (2006). *Методика навчання історії в школі*. Київ : Генеза, 328.

#### REFERENCES

Applebaum, Anne, (2004). *GULAG. A History*. Penguin Books Ltd. 610.

Hrytsiak, E. S. (1999). *Norylske povstannia*. Kyiv: Vyd-vo im. O.Telihy, 79.

Pometun, O. I., Freiman, H. O. (2006). *Metodyka navchannia istorii v shkoli*. Kyiv : Heneza, 328.

**Natalia Genova,**

history teacher of the highest category, senior teacher  
of Bagatyansky ZZSO Safianivskyi village council

Izmail district Odesa region,

Izmail, Ukraine

[ng.genova@ukr.net](mailto:ng.genova@ukr.net)

#### DEVELOPMENT OF AXIOLOGICAL COMPETENCE IN SENIOR SCHOOL STUDENTS IN HISTORY LESSONS ON THE EXAMPLE OF THE TOPIC «REBELLIONS OF UKRAINIANS IN STALIN'S CONCENTRATION CAMPS»

**Abstract.** Recommended interactive technologies for the development of axiological competence are considered on the example of the topic «Ukraine in the conditions of political and economic liberalization of society (mid-50s-mid-60s)», more precisely, «Ukrainian uprising in Stalin's concentration camps in 1953-1954.» ., and are implemented at different stages of the lesson, helping students not only to state the historical facts of the events that took place, but also to determine their problems, to create conditions for reflection, expressions of their own opinions, analysis of events, their causes and consequences.

**Key words:** political repression, political prisoners, Gulag, liberalization of society.

Дата надходження до редакції 15.03.2023

© Генова Н.Г., 2023

**УДК 372.8**

**Дерябіна Світлана Василівна,**

старший викладач кафедри методики викладання і змісту освіти  
КЗВО «Одеська академія неперервної освіти Одеської обласної ради»,  
м. Одеса, Україна

**Нікітенко Регіна Іванівна,**

старший викладач кафедри методики викладання і змісту освіти  
КЗВО «Одеська академія неперервної освіти Одеської обласної ради»,  
м. Одеса, Україна

#### ГЕЙМІФІКОВАНА СТРАТЕГІЯ НАВЧАННЯ В ДІЯЛЬНОСТІ ПЕДАГОГІВ МИСТЕЦЬКОЇ ТА ТЕХНОЛОГІЧНОЇ ГАЛУЗІ

**Анотація.** У статті розглядаються деякі питання застосування гейміфікованої стратегії навчання. Метою роботи є обґрунтування доцільності використання технології гейміфікації як технології, що надає новий імпульс розвитку освіти, адаптації компетентнісних потреб здобувачів освіти. Особлива увага приділяється визначенню ключових понять: навчальна стратегія, стратегічна компетентність, гейміфікована стратегія навчання, гейміфікований простір, проектування гейміфікованого простору, маршрутизація гейміфікованої стратегії уроку в онлайн/офлайн просторі тощо.

**Ключові слова:** гейміфікація, рівні гейміфікації, стратегії гейміфікованого навчання, маршрутизація, проектування гейміфікованого простору, візуальна маршрутизація.

**Постановка проблеми.** Функціонування системи освіти характеризується інтенсивним пошуком нових підходів та інструментів, які ґрунтуються на особистісно орієнтованому та компетентнісному підходах до навчання, на врахуванні вікових особливостей фізичного, розумового та психічного розвитку здобувача освіти [11, с. 7].

Сьогодні важливого значення набувають питання вибору стратегій навчання, інноваційних форм організації освітнього процесу, ефективних педагогічних та цифрових технологій, створення комфортного освітнього середовища. У Концепції Нової української школи визначено необхідність розуміння учнем власної навчальної стратегії. Місія вчителя – надати можливості для вибору персоналізованого освітнього маршруту, враховуючи потреби та прогрес учнів, а також нові тренди та розвиток у сфері освіти [1]. Увагу дослідників привертають такі поняття, як навчальна стратегія, стратегія навчання, стратегічна компетентність, комунікативна стратегія, гейміфікована стратегія навчання тощо. Зокрема, проблема оптимізації стратегій гейміфікованого навчання пов'язується з проектуванням гейміфікованого простору, забезпеченням реалізації індивідуальних освітніх потреб, підвищенням навчальної мотивації здобувачів освіти, маршрутизації гейміфікованої стратегії уроку в онлайн / офлайн просторі.

**Мета статті** – проаналізувати можливості використання в освітньому процесі гейміфікованої стратегії навчання, презентувати навчальну стратегію досвіду застосування технології гейміфікації, навести приклади маршрутів гейміфікованої стратегії уроку в мистецькій/технологічній освітній галузі.

**Аналіз наукових досліджень і публікацій.** Відзначимо широкі підходи науковців до інтерпретацій поняття «стратегія». Використовується навіть умовний розподіл на чотирнадцять груп – залежно від акцентування уваги дослідників [8]. Термін «стратегія» трактується авторами Загальноєвропейських рекомендацій як певним чином організована, цілеспрямована і керована лінія поведінки, обрана індивідом для виконання завдання, яке він / вона ставить собі, або з яким стикається [2; 7]. Д. Ломоносов пропонує таке тлумачення цього поняття: «Стратегія – це послідовність дій, спрямованих на досягнення наперед визначених довгострокових цілей та вирішення поточних завдань, що постають у процесі їх здобуття під впливом зовнішнього середовища, з використанням при цьому існуючих можливостей». Спираючись на аналіз О. Бернацької щодо визначення сутності поняття *навчальної стратегії*, можемо зробити висновки, що воно реалізується через організовану, цілеспрямовану і регульовану послідовність визначених дій, які виконують учні під час навчальної діяльності для того, щоб навчання стало легшим, більш швидким та ефективним. Раніше вивчення навчальних стратегій було в центрі уваги переважно зарубіжних учених, серед яких виділяють таких, як Eggen, Kauchak, Haston, Vandura, Leki та ін. До проблеми гейміфікованого навчання звертаються українські дослідники В. Кухаренко, К. Галацин, К. Бугайчук, О. Струтинська, М. Умрик, О. Брайченко, С. Переяславська, О. Смагіна. В їхніх роботах аналізуються основні форми та напрями гейміфікації освіти, виокремлюються основні елементи гейміфікованого освітнього процесу, вивчаються певні закономірності використання ігрових інструментів у неігрових процесах. О. Струтинська та М. Умрик пропонують розглядати гейміфікацію як *використання ігрових практик та механізмів у неігровому контексті для залучення користувачів до вирішення проблем* [10]. На думку К. Бугайчук основний принцип гейміфікації з програмної точки зору – це забезпечення отримання постійного, вимірного зворотного зв'язку від користувача, що забезпечує можливість динамічного коригування його поведінки. С. Переяславська та О. Смагіна розглядають гейміфікацію як інтеграцію елементів гри та ігрового мислення, як індикатор досягнення цілей та завдань, які формуються у вигляді кінцевих результатів навчання та компетенцій. Вони вказують, що в основі стратегії гейміфікації лежать винагородження й заохочення за виконані завдання (бали, відзнаки, рівні, індикатори прогресу, віртуальна валюта тощо) [9].

**Виклад основного матеріалу.** Традиційно під стратегією розуміють недеталізований план, що охоплює довготривалий проміжок часу, спосіб досягнення важливої мети. Ми досліджуємо, чи можливо концептуально об'єднати поняття стратегії та гейміфікації і не дістати суперечностей. Визначення поняття гейміфікації – це застосування ігрових механік в неігрових ситуаціях для заохочення певної поведінки [2]. Гейміфікація освіти – формування спільноти, учасники якої допомагають один одному, змагаються один з одним та мотивують один одного [3]. Щодо гейміфікації всього освітнього процесу розглядаються різні підходи та стратегії гейміфікованого навчання (рис. 1). Один з них полягає у впровадженні елементів гейміфікації в систему управління навчанням [10]. Другий підхід полягає в паралельній гейміфікації системи керування навчанням і самої системи навчання [9] та маршрутизації гейміфікованої стратегії уроку в онлайн / офлайн просторі.

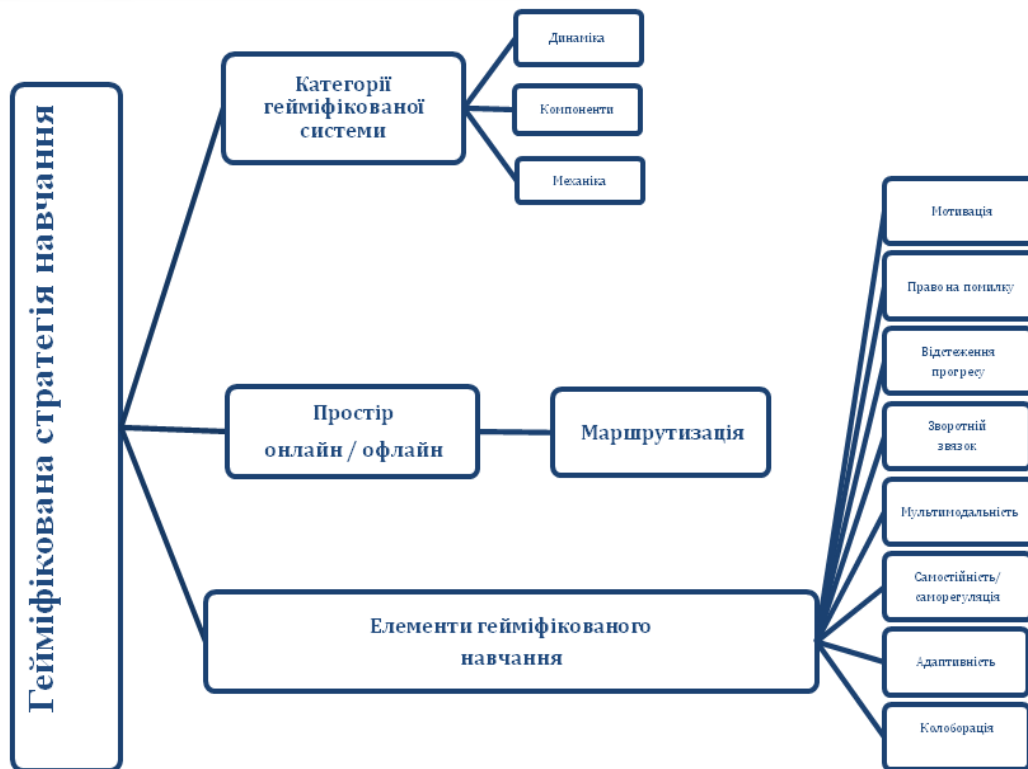


Рис. 1. Гейміфікована стратегія навчання.

Виділяємо такі елементи гейміфікованого навчання.

**Мотивація.** Гра є природною мотиваційною силою, тому гейміфікація стимулює учнів до активного навчання, залучення до завдань та досягнення поставлених цілей.

**Залученість.** Гейміфікація підвищує рівень залученості учнів до освітнього процесу шляхом створення цікавих завдань, викликів та конкурсів.

**Колaborація.** Елементи гейміфікації, такі як командні завдання або спільні досягнення, можуть сприяти співпраці та колaborації між учнями.

**Відстеження прогресу.** Використання рівнів, досягнень та нагород може допомогти відстежувати навчальну траєкторію руху та розуміння учнем власної освітньої стратегії.

**Виклики та винагороди.** Представлення викликів або завдань, за виконання яких учні отримують винагороди (віртуальні нагороди, бейджі або привілеї). Це може стимулювати інтерес та заохочувати до зусиль у навчанні.

**Сюжет та імерсивність.** Створення сюжету або імерсивного контексту, який розгортається під час навчання. Це може включати вигадані персонажі, віртуальні світи або використання елементів історії, щоб зробити навчання цікавим та дієвим.

**Адаптивність.** Використання даних про прогрес учнів для «налаштування» навчального процесу. Учитель, навчальна система можуть аналізувати результати та прогрес учня та на основі цього адаптувати навчальні завдання, матеріали або підхід для оптимального навчання.

**Мультиmodalність.** Використання різних методів та ресурсів навчання для надання учням різних шляхів отримання знань. Це може включати використання відеоуроків, інтерактивних завдань, спільної роботи тощо для забезпечення різноманітності навчального досвіду.

Підкреслюємо, що стратегія гейміфікації пов'язана не зі створенням повноцінної гри, а з використанням елементів гри. Тому завдання гейміфікації полягає в тому, щоб узяти елементи, які зазвичай працюють у світі ігор, та ефективно застосовувати їх у реальному практичному просторі. При створенні матриці гейміфікованої стратегії уроку в онлайн / офлайн просторі необхідно враховувати важливі аспекти: мета (концентрація уваги, мотивація, вміння та навички, компетентності), навчальне середовище (простір офлайн/онлайн), часові обмеження, категорії гейміфікованої системи (компоненти, механіка, динаміка), інструкція до виконання / чек-лист, маршрутизація, зворотний зв'язок. Варіант матриці гейміфікованої стратегії уроку представлено в табл. 1.

<b>Клас</b>		
<b>Тема</b>		
<b>Мета</b> (концентрація уваги, мотивація, вміння та навички, компетентності)		
<b>Навчальне середовище</b> (простір офлайн/онлайн)		
<b>Часові обмеження</b>		
<b>Категорії гейміфікованої системи</b>	Компоненти	
	Механіка	
	Динаміка	
<b>Інструкція до виконання</b>		
<b>Маршрутизація</b>		
<b>Зворотний зв'язок</b>		

Табл. 1. Матриця гейміфікованої стратегії уроку в онлайн / офлайн просторі.

Розглянемо другий підхід та зупинимост на питаннях маршрутизації. Маршрутизація (англ. – *routing*) – процес визначення маршрутів даних, переміщення, обміну інформації між мережами. Ми розглядаємо маршрутизацію гейміфікованої системи як можливість персоніфікованого руху здобувача освіти під час опрацювання навчального матеріалу. Прикладом є орієнтовна схема (інтелект-карта) візуальної маршрутизації руху здобувача освіти в процесі вивчення теми технологічної / мистецької освітньої галузі в онлайн-просторі [4].

<b>Тема</b>	<b>Театр та архітектура</b> (на основі схеми-сценарію «перевернутий клас», онлайн-завдання) [5].
<b>Клас</b>	5
<b>Мета</b>	Переглянути медіакейс. Пройти вікторину. Розгадати кросворд.
<b>Інструкція до виконання</b>	Успішно виконане завдання – рухаємось далі. Спроба невдала – повертаємось на попередній крок.
<b>Маршрутизація: інтелект-карта, інфографіка (онлайн і офлайн)</b>	<p><b>Крок 1.</b> Старт – натиснути «розпочати перегляд відео». Зупинка 1. Переглянути навчальне відео «Театр та його види».</p> <p><b>Крок 2.</b> Пройти обмеження. Діяльність – пройти вікторину. Пройти вікторину «Види театру».</p> <p>Переглянути відео-фрагмент вистави «Бременські музиканти» (Київський академічний театр ляльок).</p> <p>Розгадати кросворд «Бременські музиканти».</p> <p>Успішно виконане завдання – обмеження знімається, спроба невдала – повертаємось до кроку 1. Далі – за інструкцією (реприза від старту до фінішу).</p>



Схема 1. Орієнтовна схема роботи онлайн з елементами гейміфікації. Театр та архітектура.

<b>Тема</b>	Проект «Підставка під горнятко». Тема уроку: застосування методів фантазування і біоформ для генерування ідей у процесі створення виробів. Методи творчого пошуку ідей. <b>(на основі схеми-сценарію «перевернутий клас», онлайн-завдання) [6]</b>
<b>Клас</b>	5
<b>Мета</b>	Переглянути медіакейс. Пройти вікторину. Розгадати кросворд.
<b>Інструкція до виконання</b>	Успішно виконане завдання – рухаємось далі. Спроба невдала – повертаємось на попередній крок.
<b>Маршрутизація: інтелект-карта, інфографіка (онлайн і офлайн)</b>	<b>Крок 1.</b> Старт – натиснути «розпочати перегляд відео». Зупинка 1. Переглянути навчальне відео «Метод фантазування». ( <a href="https://www.youtube.com/watch?v=f_0cmbzI4jw">https://www.youtube.com/watch?v=f_0cmbzI4jw</a> , <a href="https://texnokovorking.blogspot.com/2022/07/5.html">https://texnokovorking.blogspot.com/2022/07/5.html</a> ) «Що таке біоформи?» ( <a href="https://www.youtube.com/watch?v=TV3AbRw8jJQ">https://www.youtube.com/watch?v=TV3AbRw8jJQ</a> ) Переглянути навчальне відео «Підставка під горнятко». <b>Крок 2.</b> Пройти обмеження. Діяльність – пройти вікторину. Гра «Відповідності». Виконати тести «Підставка під горнятко». <i>Успішно виконане завдання – обмеження знімається, спроба невдала – повертаємось до кроку 1. Далі – за інструкцією (реприза від старту до фінішу).</i>

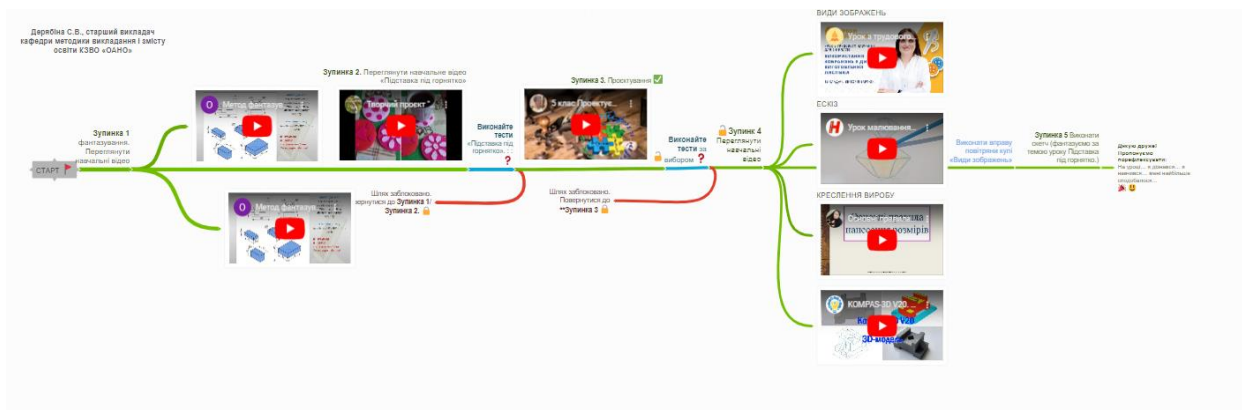


Схема 2. Орієнтовна схема роботи онлайн з елементами гейміфікації. Проект: Підставка під горнятко.

<b>Тема</b>	Технічне конструювання.
<b>Мета</b>	Переглянути медіакейс. Ознайомитись з технікою конструювання.
<b>Інструкція до виконання</b>	Успішно виконане завдання – рухаємось далі. Спроба невдала – повертаємось на попередній крок.
<b>Маршрутизація: інтелект-карта, інфографіка (онлайн і офлайн)</b>	<b>Крок 1.</b> Старт – натиснути «ознайомлення з картками». Зупинка 1. <b>Крок 2.</b> Переглянути навчальне відео, зняти мірки самостійно. Успішно виконане завдання – рухаємось до фінішу, спроба невдала – повертаємось до кроку 1.

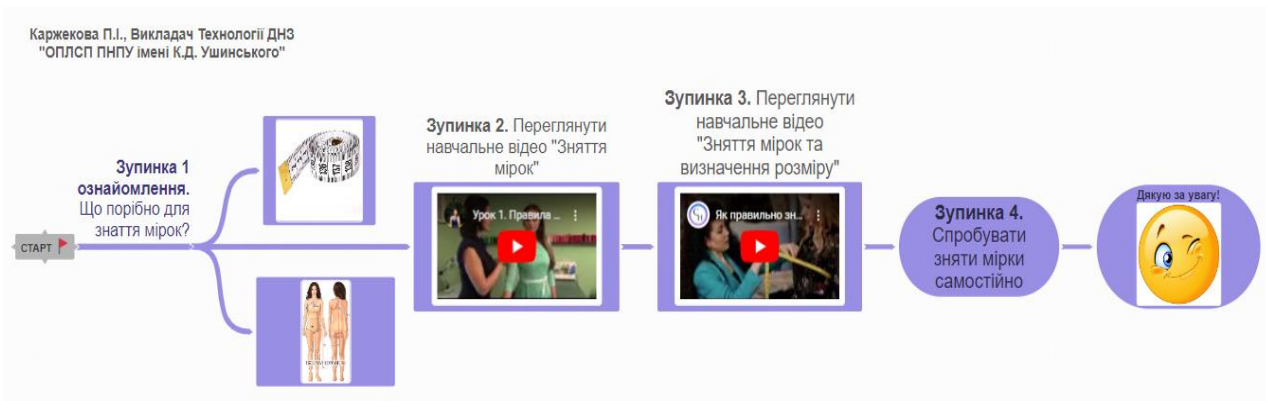


Схема 3. Орієнтовна схема роботи онлайн з елементами гейміфікації. Технічне конструювання.

**Перспективою подальших розвідок** є розширення дидактичних ресурсів для застосування гейміфікованої стратегії навчання в мистецькій та/або технологічній освітніх галузях.

### СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

Бернацька, О. В. (2019). *Стратегії навчання як засіб формування іншомовної компетентності майбутнього учителя початкової школи*. Науковий часопис Національного педагогічного університету імені М. П. Драгоманова. Серія 17: Теорія і практика навчання та виховання, (31), 8–13.

Бугайчук, К. Л. (2015). *Гейміфікація у навчанні: сутність, переваги, недоліки*. Матеріали Міжнародної науково-практичної конференції «Дистанційна освіта України» (с. 39-43). Харків.

Дерябіна, С. В. (2022). *Технологія гейміфікації в умовах неперервної освіти педагогів*. Матеріали IV Всеукраїнської науково-практичної конференції «Педагогічна наука і освіта у сучасному вимірі: проблеми і перспективи розвитку» (с. 90–95). Одеса.

Дерябіна, С. В. (2023). *Орієнтовна схема візуальної маршрутизації руху вивчення змісту теми технологічної галузі в онлайн просторі*. Взято 14.04.2023 з <http://surl.li/gjfze>.

Дікова-Фаворська, О. М., Дерябіна, С. В., & Задорожна Л. К. та ін. (2023). *Нова українська школа на засадах єдності цінностей, змісту і форм. Мистецька освітня галузь. 5 клас*. Одеса, Мистецтво. <https://oano.od.ua/uk/site/mistetska-osvitnya-galuz.html>.

Дікова-Фаворська, О. М., Дерябіна, С. В., & Задорожна Л. К., Нікітенко Р.І. та ін. (2023). *Нова українська школа на засадах єдності цінностей, змісту і форм. Технологічна освітня галузь. 5 клас*. Одеса, Технологія. <https://oano.od.ua/uk/site/tekhnologichna-osvitnya-g.html>.

Задорожна, О. І. (2017). *Сутність поняття стратегічної компетентності в сучасній лінгводидактиці*. Науковий вісник Ужгородського університету. Серія: педагогіка, соціальна робота, (2), 105–109.

Ломоносов, Д. А. (2011). *Сутність поняття «стратегія» та його відмінності від тактики й оперативних дій*. Економічні інновації (зб. наук. пр.), (45), 156–160.

Переяславська, С. О., & Смагіна, О. О. (2019). *Гейміфікація як сучасний напрям вітчизняної освіти*. Відкрите освітнє е-середовище сучасного університету. Спецвип., 250–260.

Струтинська, О. В., & Умрик, М. А. (2020). *Сучасні освітні тренди в умовах розвитку цифрового суспільства*. Інноваційна педагогіка. Інформаційно-комунікаційні технології в освіті, (26), 201–207.

### REFERENCES

Bernatska, O. V. (2019). *Stratēhii navchannia yak zasib formuvannia inshomovnoi kompetentnosti maibutnoho uchytelia pochatkovoї shkoly*. Naukovyi chasopys Natsionalnoho pedahohichnoho universytetu imeni M. P. Drahomanova. Serii 17: Teorii i praktyka navchannia ta vykhovannia, (31), 8–13.

Buhaichuk, K. L. (2015). *Heimifikatsiia u navchanni: sutnist, perevahy, nedoliky*. Materialy Mizhnarodnoi nauково-praktychnoi konferentsii «Dystantsiina osvita Ukrainy» (s. 39-43). Kharkiv.

Deriabina, S. V. (2022). *Tekhnolohiia heimifikatsii v umovakh neperervnoi osvity pedahohiv*. Materialy IV Vseukrainskoi nauково-praktychnoi konferentsii «Pedahohichna nauka i osvita u suchasnomu vymiri: problemy i perspektyvy rozvytku» (s. 90–95). Odesa.

Deriabina, S. V. (2023). *Oriientovna skhema vizualnoi marshrutyatsii rukhu vyvchennia zmistu temy tekhnolohichnoi haluzi v onlain prostori*. Vziato 14.04.2023 z <http://surl.li/gjfze>.

Dikova-Favorska, O. M., Deriabina, S. V., & Zadorozhna L. K. ta in. (2023). *Nova ukrainska shkola na zasadakh yednosti tsinnostei, zmistu i form. Mystetska osvitalia haluz. 5 klas*. Odesa, Mystetstvo. <https://oano.od.ua/uk/site/mistetska-osvitnya-galuz.html>.

Dikova-Favorska, O. M., Deriabina, S. V., & Zadorozhna L. K., Nikitenko R.I. ta in. (2023). Nova ukrainska shkola na zasadakh yednosti tsinnosti, zmistu i form. Tekhnolohichna osvitiia haluz. 5 klas. Odesa, Tekhnolohiia. <https://oano.od.ua/uk/site/tekhnologichna-osvitnya-g.html>.

Zadorozhna, O. I. (2017). Sutnist poniattia stratehichnoi kompetentnosti v suchasni linhvodydakytsi. Naukovyi visnyk Uzhhorodskoho universytetu. Seriya: pedahohika, sotsialna robota, (2), 105–109.

Lomonosov, D. A. (2011). Sutnist poniattia «stratehiia» ta yoho vidminnosti vid taktyky y operatyvnykh dii. Ekonomichni innovatsii (zb. nauk. pr.), (45), 156–160.

Pereiaslavskaya, S. O., & Smahina, O. O. (2019). Heimifikatsiia yak suchasnyi napriam vitchyznianoi osvity. Vidkryte osvitiie e-seredovyshe suchasnoho universytetu. Spetsvyp., 250–260.

Strutynska, O. V., & Umryk, M. A. (2020). Suchasni osviti trendsy v umovakh rozvytku tsyfrovoho suspilstva. Innovatsiina pedahohika. Informatsiino-komunikatsiini tekhnolohii v osviti, (26), 201–207.

**Svitlana Deriabina,**

Senior Lecturer at the Department of Teaching Methods and Content of Education,  
Odessa Regional Academy of In-Service Education, Ukraine

**Regina Nikitenko,**

Senior Lecturer at the Department of Teaching Methods and Content of Education,  
Odessa Regional Academy of In-Service Education, Ukraine

### **GAMIFIED LEARNING STRATEGY IN THE ACTIVITIES OF ART AND TECHNOLOGY TEACHERS**

**Abstract.** *The article is devoted to the problem of applying a gamified learning strategy in the activity of a teacher. The purpose of the article is to substantiate the expediency of using gamification technology as a disruptive technology that provides a new impetus to the development of education, the possibility of adapting the educational needs of students. Special attention is paid to the definition of key concepts: educational strategy, strategic competence, gamified learning strategy, gamified space, designing a gamified space, routing a gamified lesson strategy in the online / offline space, etc.*

**Keywords:** *gamification, levels of gamification, strategies of gamified learning, routing, design of gamified space, visual routing.*

*Дата надходження до редакції 04.04.2023*

© Дерябіна С., Нікітенко Р., 2023

**УДК 37.091.313(045)**

**Дерябіна Світлана Василівна,**

старший викладач кафедри методики викладання і змісту освіти  
КЗВО «Одеська академія неперервної освіти Одеської обласної ради»,  
м. Одеса, Україна

**Нікітенко Регіна Іванівна,**

старший викладач кафедри методики викладання і змісту освіти  
КЗВО «Одеська академія неперервної освіти Одеської обласної ради»,  
м. Одеса, Україна

**Чешенко Олена Іванівна,**

методист науково-методичної лабораторії природничо-математичної,  
інформатичної та STEM-освіти  
кафедри методики викладання і змісту освіти КЗВО «Одеська академія  
неперервної освіти Одеської обласної ради»,  
м. Одеса, Україна

### **ІНТЕГРАТИВНА СТРАТЕГІЯ НАВЧАННЯ В ДІЯЛЬНОСТІ ПЕДАГОГІВ ОСВІТНІХ ГАЛУЗЕЙ**

**Анотація.** *Метою роботи є фокусування уваги на понятті інтегрованого навчання, його цілісності, спільності та єдності дієвих структурних одиниць і спроба вибудовування стратегії інтегрованого навчання. Особлива увага приділяється визначенню ключових понять: інтеграція, інтеграція в освіті, міжгалузєва інтеграція, інтеграція компетенцій, інтегроване навчання, педагогічна інтеграція, інтеграція цифрового інструментарію, інтеграція педагогічного інструментарію, інтегративна стратегія навчання тощо.*