9. Ryan R.M., Deci E.L. Self-determination theory: Basic Psychological Needs in Motivation Development and Wellness. New York : Guilford Press, 2017. 756 p.

10. Stoeger H., Ziegler A. Self-regulatory training through elementary-school students' homework completion. *Handbook of self-regulation of learning and performance* / Ed.: B.J. Zimmerman, D.H. Schunk. Routledge : Taylor & Francis Group, 2011. P. 87–101.

Taranenko H., Kozub O. Psycho-pedagogical principles of effective hybrid learning

Summary. *The article examines the key psycho-pedagogical aspects of organizing effective hybrid learning. Particular attention is paid to the analysis of the hybrid environment's impact on students' motivation, the development of their self-regulation, and the activation of cognitive processes. Practical strategies for educators are proposed to support and stimulate these important components of successful learning in blended online and offline formats.*

Keywords: *hybrid learning, motivation, self-regulation, cognitive processes, pedagogical strategies.*

УДК 004.9:37.091.3:794.8

Терещук С.І., д.пед.н., професор,
Мірошниченко М.Ю., к.т.н., доцент
Таврійський державний агротехнологічний університет
імені Дмитра Моторного

ПЕРЕДУМОВИ ВИКОРИСТАННЯ МОБІЛЬНИХ ІГРОВИХ ДОДАТКІВ У ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ

Анотація. *У статті розглядаються передумови використання мобільних ігрових додатків в освітньому процесі. Наголошується на можливостях сучасних комп'ютерних ігор та їх вплив на підростаюче покоління. Аналізуються можливості та переваги мобільних технологій для організації та реалізації освітнього процесу. Висвітлені вимоги, що висуваються до мобільних навчальних додатків.*

Ключові слова: *ігрова індустрія, комп'ютерні ігри, мобільні додатки, мобільне навчання, гейміфікація.*

Постановка проблеми. Стрімкий технологічний розвиток суспільства призвів до появи низки сучасних цифрових технологій та гаджетів, що активно використовуються у побуті, на виробництві, під час спілкування тощо. Широке розповсюдження в суспільстві знайшли хмарні, імерсивні, мобільні технології, що дозволяють забезпечити спільний доступ до документів, зануритись у віртуальне та доповнене середовище, здійснити комунікацію на відстані. Не оминули сучасні технології і сферу освіти, що залишається основним засобом отримання знань та формування компетентностей підростаючого покоління.

Водночас, технологічний розвиток вплинув на розвиток ігрової індустрії, що більшою мірою перейшла у віртуальний онлайн простір. Поява комп'ютерних ігор різних жанрів призвели до значного збільшення кількості користувачів, які використовують їх для розваг, комерції, навчання тощо. Одним із перспективних напрямів є використання мобільних ігрових додатків, що поєднують розважальні елементи з навчальним контентом. Поєднання методу гейміфікації та мобільного навчання надає можливість забезпечити дистанційне навчання, стимулювати пізнавальний інтерес здобувачів освіти, підвищити їхню мотивацію до засвоєння нових знань, сприяє кращому запам'ятовуванню інформації та розвитку критичного мислення тощо.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Питанням, що присвячені використанню мобільних додатків та ігрових технологій в освітній діяльності, присвячено значну кількість робіт. Дослідження сучасного стану розвитку ігрової індустрії здійснено у роботах Є. Дорошенко. Маніпулятивні впливи комп'ютерних ігор дослідив Д. Сушко. Є. Антонов висвітлив особливості гейміфікації навчання. Мобільні технології в освітньому процесі досліджені у працях М. Медведєвої, І. Жмурко, Л. Блажко, І. Рассохи та ін. С. Шаров дослідив практичне застосування мобільних додатків у роботі куратора академічної групи. Водночас, оскільки технологій постійно розвиваються, а кількість ігрових мобільних додатків постійно збільшується, є потреба у визначені основних переваг та напрямків їх використання в освітньому процесі.

Формулювання цілей статті. Мета статті полягає у визначенні переваг та напрямків використання мобільних додатків та методу гейміфікації в освітньому процесі.

Виклад основного матеріалу дослідження. Індустрія комп'ютерних ігор являє собою високотехнологічний сектор економіки,

що охоплює процеси розробки, маркетингового просування, дистрибуції та комерціалізації комп'ютерних ігор різних жанрів. В умовах стрімкої цифровізації суспільства спостерігається стале зростання ігрової аудиторії, що свідчить про незворотний характер інтеграції відеоігор у повсякденне культурне життя. У масовій свідомості комп'ютерні ігри поступово набувають статусу новітньої форми мистецтва, що характеризується комплексністю та унікальним ступенем інтерактивності. Комп'ютерну гру можна розглядати як складний продукт на медіа-ринку, що поєднує у собі математику, програмування, образотворче мистецтво, кінематограф, музику, штучний інтелект та інші технології [4, с. 46].

Розвиток мережі Internet суттєво трансформував формат комп'ютерних ігор. Зараз найбільш популярними є багатокористувацькі онлайн ігри, що забезпечують високий рівень соціальної взаємодії в ігровому середовищі. Зростання кількості користувачів, які розглядають комп'ютерні ігри не лише як розвагу, але й як засіб самовираження та комунікації, продовжують підтримувати високий попит на онлайн ігри та стимулюють інновації в цій галузі. Прикладом може слугувати такий напрямок як кіберспорт. Його можна вважати сучасним феноменом цифрової культури, що поєднує змагальність, інформаційні технології, інтелектуальну діяльність гравців у віртуальному середовищі [5, с. 64]. Особливістю кіберспорту є висока динамічність, інтенсивність комунікації між гравцями та залежність від технічного забезпечення й мережевих технологій, постійна еволюція правил, платформ та ігор, що формує гнучке середовище з високим рівнем адаптивності гравців.

Завдяки медійному розповсюдженню та відсутності багатьох фізичних (не технологічних) обмежень, ігрова індустрія є досить прибутковою сферою економічної діяльності, що застосовує різноманітні стратегії монетизації. Наприклад, значна кількість «безкоштовних» ігор за своєю суттю такими не є. Така модель монетизації отримала назву free-to-play, згідно якої користувач отримує базовий доступ до гри безкоштовно, але подальший прогрес або доступ до додаткового контенту вимагає фінансових вкладень у внутрішнє ігрове середовище. Тут використовується дієвий механізм психологічного впливу, коли гравець спочатку заохочується частими винагородами та легкістю проходження, що впливає на появу звички та залученості. Згодом, зі зростанням складності гри (або рівня гравця) починають активно пропонуватися платні ресурси, які дозволяють уникнути тривалого

очікування або складних завдань. Таким чином, механізм монетизації набуває рис маніпулятивної бізнес-практики, яка спрямована не лише на прибуток, а й на максимальне утримання уваги гравця [8, с. 12].

Крім розважального ефекту, комп'ютерні ігри часто використовуються в освітній діяльності. Комп'ютерні навчальні ігри можна розглядати як універсальний інструмент для формування ключових компетентностей, що знадобляться молоді у подальшому житті. Вони виступають ефективним дидактичним інструментом, що забезпечує більш глибоке розуміння навчального матеріалу через залучення здобувачів освіти до активного (інтерактивного) пізнання. До особливостей навчальних комп'ютерних ігор слід віднести відсутність агресивної монетизації та жорстокості в сюжеті, оптимальний рівень складності, що відповідає більшої кількості здобувачів освіти тощо.

Впровадження ігор в освітній процес отримало назву гейміфікації, що дозволяє отримати низку переваг. Так, завдяки елементу змагальності підвищується мотивація на вивчення навчального матеріалу. Використання кооперативного підходу надає можливість усім учасникам гри отримати заохочення у разі виконання завдання та розвинути у себе навички командної роботи [4, с. 41]. Візуалізація навчальних цілей під час походження гри підвищує зацікавленість здобувачів освіти в опануванні навчальним матеріалом, особливо за умов якісної графічної реалізації [1, с. 32]. Комп'ютерні ігри також використовуються на підприємствах для вдосконалення професійної підготовки співробітників, стимулювання командної співпраці та підвищення залученості працівників до професійних та суспільних процесів.

В межах нашого дослідження інтерес представляють мобільні інформаційні технології, зокрема мобільні ігрові додатки. Загалом, використання мобільних технологій в освітньому процес отримало назву «мобільне навчання», що підвищує ефективність освітнього процесу за рахунок декількох переваг. По-перше, для здобувачів освіти доступний широкий спектр цифрових мобільних пристроїв (смартфонів, планшетів тощо), що дозволяють забезпечити пошук, обробку та передачу навчальної інформації. За допомогою смартфонів здобувачі освіти можуть створювати та передавати мультимедійні файли, здійснювати навігацію в мережі Internet, отримувати доступ до навчальних та довідникових електронних ресурсів, брати участь в опитуваннях, проходити тестові завдання [2, с. 44] тощо.

По-друге, мобільне навчання дозволяє забезпечити персоналізований підхід до здобувача освіти, оскільки він може виконувати завдання у вільний час, додатково опановувати цікавим матеріалом поза навчальної програми. З іншого боку, мобільні технології дозволять врахувати індивідуальні особливості здобувачів освіти та використати оптимальні форми подання навчального матеріалу. Це дозволяє урізноманітнити освітній процес та зробити його більш цікавим для здобувачів освіти [9, с. 236].

По-третє, використання тестів, опитувальників та програмних засобів миттєвого зв'язку дозволять забезпечити оперативну комунікацію між здобувачами освіти та вчителем/викладачем. Наявність широкого спектру онлайн сервісів та мобільних додатків дозволить викладачу швидко оцінити навчальні досягнення здобувачів освіти з певної навчальної теми [7, с. 17].

Методично обґрунтоване використання мобільних технологій в освітньому процесі допоможе підготувати інформаційно-обізнаного здобувача освіти, який має відповідний рівень інформаційної культури та у разі потреби зможе знайти й використати потрібну навчальну інформацію. Як наслідок, використання мобільних технологій в освітньому процесі повинно здійснюватися під наглядом викладача [10, с. 26], який підбере потрібні мобільні навчальні додатки, підготує завдання з використанням мобільних технологій, сформує тести для відповідних програм тощо. Крім того, вищезазначені переваги можна досягти тільки за рахунок дотримання дидактичних принципів, таких як принцип активності і самостійності, принцип індивідуального підходу, принцип цілеспрямованості і системності, принцип доступності [2, с. 44].

Наразі існує значна кількість мобільних навчальних додатків, зокрема ігрових, для когнітивного та психічного розвитку дитини [3, с. 20], вивчення різноманітних навчальних предметів, керування освітнім процесом [6, с. 79], підтримки діяльності куратора академічної групи [11, с. 213] тощо. Значна кількість навчальних мобільних додатків є безкоштовними, що надає можливість використовувати їх під час вивчення окремих навчальних предметів.

Висновки. Отже, завдяки розвитку мережі Internet ігрова індустрія дуже активно розвивається. Найбільші поширеними є багатокористувацькі онлайн ігри, які застосовують різні механізми монетизації. Водночас, використання мобільних технологій, зокрема мобільних ігор в освітньому процесі, надає можливість підвищити якість

навчання та викладання, сприяє активізації пізнавальної діяльності здобувачів освіти та урізноманітнює подання навчального матеріалу.

Література

1. Антонов Є.В. Геймифікація як засіб підвищення якості освіти: досвід використання комп'ютерних ігор у навчальному процесі. *Перспективи та інновації науки*. 2022. №14. С. 30–42.
2. Блажко Л.М., Рассоха І.В., Рендюк С.П. Використання мобільних додатків у процесі навчання вищої математики студентів технічних університетів. *Імідж сучасного педагога*. 2020. №6(195). С. 42–46.
3. Блеч Г.О. Використання мобільних ігрових додатків під час занять з розвитку мовлення дітей з особливими освітніми потребами. *Теорія і практика спеціальної педагогіки та психології*. 2023. Т. 11. С. 18–24.
4. Дорошенко Є.М. Дослідження ринку сучасної ігрової індустрії. *Вісник Кам'янець-Подільського національного університету імені Івана Огієнка*. Фізико-математичні науки. 2022. Вип. 15. С. 40–47.
5. Лазнева І.О. Цараненко Д.І. Кіберспорт та його вплив на зміну структури світового ринку комп'ютерних ігор. *Науковий вісник Ужгородського національного університету*. Серія: Міжнародні економічні відносини та світове господарство. 2018. №22(2). С. 63–67.
6. Ліпська О., Свіженко О. Мобільні інформаційні технології. *Інформаційні технології у науці, освіті, виробництві:* збірник тез І Всеукраїнської науково-практичної Інтернет-конференції здобувачів вищої освіти і молодих учених (26 квітня 2018 р., м. Маріуполь). Маріуполь : МДУ, 2018. С. 78–80.
7. Медведєва М.О., Жмурко О.І. Мобільні технології в освітньому процесі : навчальний посібник. Умань : Візаві, 2019. 105 с.
8. Сушко Д.В., Герасимов Т.Ю. Ігрова індустрія як спосіб маніпулювання людьми. *Матеріали XLVIII науково-технічної конференції підрозділів Вінницького національного технічного університету (НТКП ВНТУ–2019)*. Вінниця : ВНТУ, 2019. С. 11–12.
9. Терещук С.І. Перспективи застосування мобільної технології під час вивчення фізики у старшій школі. *Збірник наукових праць Кам'янець-Подільського національного університету імені Івана Огієнка*. Серія: Педагогічна. 2016. №22. С. 234–236.
10. Шаров С., Гаджиріга І. Огляд інструментальних середовищ для розробки мобільних додатків в освітніх цілях. *Молодь і ринок*. 2017. №1. С. 25–28.

11. Шаров С.В. Мобільний додаток куратора академічної групи як засіб розвитку соціальної компетентності студентів. *Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах*. 2018. №2(61). С. 211–215.

Tereshchuk S., Miroshnichenko M. Prerequisites for the use of mobile game applications in the educational process

***Summary*.** The article examines the prerequisites for the use of mobile game applications in the educational process. The capabilities of modern computer games and their impact on the younger generation are emphasized. The capabilities and advantages of mobile technologies for the organization and implementation of the educational process are analyzed. The requirements for mobile educational applications are highlighted.

***Keywords*:** game industry, computer games, mobile applications, mobile learning, gamification.

УДК 37.02:316.7

Шарова Т.М., д.філол.н., професор
Таврійський державний агротехнологічний університет
імені Дмитра Моторного

РОЛЬ ОСВІТИ У ФОРМУВАННІ МІЖКУЛЬТУРНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ

Анотація. *У статті розглядається роль освіти у формуванні міжкультурної компетентності як важливого чинника ефективної взаємодії в умовах глобалізації. Аналізуються основні методи навчання, що сприяють розвитку міжкультурної компетентності, зокрема метод занурення, міжкультурне моделювання, проєктний підхід, кейс-стаді та рефлексивне навчання. Окреслено основні труднощі, що виникають у процесі міжкультурної освіти, та запропоновано шляхи їх подолання. Наголошено на важливості інтеграції міжкультурної складової в освітні програми на всіх рівнях, а також на ролі цифрових технологій та міжнародних програм у цьому процесі.*

Ключові слова: *міжкультурна компетентність, освіта, глобалізація, методи навчання, міжкультурна взаємодія, міжкультурні бар'єри, стереотипи, академічна мобільність, цифрові технології.*