

ЗБІРНИК НАУКОВИХ ПРАЦЬ

З МАТЕРІАЛАМИ ІХ МІЖНАРОДНОЇ НАУКОВОЇ КОНФЕРЕНЦІЇ

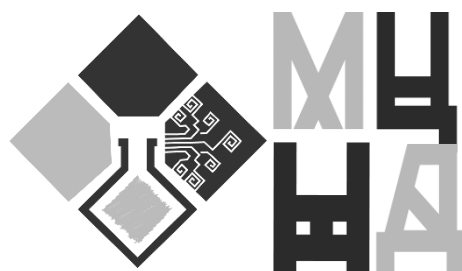
23 ТРАВНЯ 2025 РІК

М. ВІННИЦЯ, УКРАЇНА

**«НАУКОВИЙ ПРОСТІР: АКТУАЛЬНІ
ПИТАННЯ, ДОСЯГНЕННЯ ТА ІННОВАЦІЇ»**



ЗБІРНИК НАУКОВИХ
ПРАЦЬ З МАТЕРІАЛАМИ
ІХ МІЖНАРОДНОЇ
НАУКОВОЇ КОНФЕРЕНЦІЇ



НАУКОВИЙ ПРОСТІР: АКТУАЛЬНІ ПИТАННЯ, ДОСЯГНЕННЯ ТА ІННОВАЦІЇ

| 23 травня 2025 рік
м. Вінниця, Україна

Вінниця, Україна
«UKRLOGOS Group»
2025

Організація, від імені якої випущено видання:

ГО «Міжнародний центр наукових досліджень»

Номер запису організації в Єдиному реєстрі громадських об'єднань: 1499141.

Голова оргкомітету: Сотник С.Г.

Верстка: Білоус Т.В.

Дизайн: Бондаренко І.В.

Рекомендовано до видання Вченою Радою Інституту науково-технічної інтеграції та співпраці. Протокол № 20 від 22.05.2025 року.



Конференцію зареєстровано Державною науковою установою у сфері управління Міністерства освіти і науки «Український інститут науково-технічної експертизи та інформації» в базі даних науково-технічних заходів України на поточний рік та бюлетені «План проведення наукових, науково-технічних заходів в Україні» (**Посвідчення № 101 від 06.01.2025**).

Збірник наукових праць з матеріалами конференції видано офіційно суб'єктом видавничої справи зі **Свідоцтвом ДК № 7860 від 22.06.2023**.

Матеріали конференції знаходяться у відкритому доступі на умовах ліцензії Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (CC BY-SA 4.0).

Науковий простір: актуальні питання, досягнення та інновації:

Н 34 збірник наукових праць з матеріалами IX Міжнародної наукової конференції, м. Вінниця, 23 травня, 2025 р. / Міжнародний центр наукових досліджень. — Вінниця: ТОВ «УКРЛОГОС Груп, 2025. — 728 с.

ISBN 978-617-8312-56-5

DOI 10.62731/mcnd-23.05.2025

Викладено матеріали учасників IX Міжнародної наукової конференції «Науковий простір: актуальні питання, досягнення та інновації», яка відбулася 23 травня 2025 року у місті Вінниця.

УДК 082:001

© Колектив учасників конференції, 2025

© ГО «Міжнародний центр наукових досліджень», 2025

ISBN 978-617-8312-56-5

© ТОВ «УКРЛОГОС Груп», 2025

ЗМІСТ

СЕКЦІЯ І. ЕКОНОМІЧНА ТЕОРІЯ, МАКРО- ТА РЕГІОНАЛЬНА ЕКОНОМІКА

ВІДНОВЛЕННЯ ОСНОВНИХ ЗАСОБІВ В АСПЕКТАХ СТАЛОГО РОЗВИТКУ ТА
ЗЕЛЕНОЇ ЕКОНОМІКИ

Ткаченко А.С., Колмакова О.М.19

ЕВОЛЮЦІЯ АВІАЦІЙНОЇ ПРОМИСЛОВОСТІ УКРАЇНИ ПІД ВПЛИВОМ
ПРОМИСЛОВИХ РЕВОЛЮЦІЙ

Дерев'ягін М.В.22

ІНСТИТУЦІЙНО-ФІНАНСОВІ ЗАСАДИ ФОРМУВАННЯ КОМПЕНСАЦІЙНОГО
МЕХАНІЗМУ ВІДШКОДУВАННЯ ВТРАТ ВЛАСНИКАМ ЗЕМЕЛЬ В УМОВАХ
ВОЄННОГО ЧАСУ

Цвях О.М.25

ОСНОВНІ НАПРЯМКИ ДОСЯГНЕННЯ ВІДНОСНОЇ ЕКОНОМІЧНОЇ БЕЗПЕКИ
ПІДПРИЄМСТВА В УМОВАХ РИНКОВОЇ ЕКОНОМІКИ

Білий В.М.28

РЕГІОНАЛЬНИЙ ВИМІР ВИКОРИСТАННЯ ПУБЛІЧНО-ПРИВАТНИХ ФОРМ
ФІНАНСУВАННЯ ІННОВАЦІЙНОЇ ТРАНСФОРМАЦІЇ ЕКОНОМІКИ УКРАЇНИ У
ПОВОЄННИЙ ПЕРІОД

Матрунчик Д.М.33

СУЧАСНІ МЕТОДИ ВІДНОВЛЕННЯ ОСНОВНИХ ЗАСОБІВ

Ткаченко А.С., Колмакова О.М.36

СЕКЦІЯ ІІ. ПІДПРИЄМНИЦТВО, ТОРГІВЛЯ ТА СФЕРА ОБСЛУГОВУВАННЯ

DEVELOPMENT TRENDS IN MANAGEMENT AND SERVICE INDUSTRY

Laukhin N.S.39

ОСОБЛИВОСТІ РОЗРОБЛЕННЯ СТРАТЕГІЙ ФІНАНСУВАННЯ ПРОГРАМ ЗАХОДІВ З
ЕКОНОМІЧНОГО РОЗВИТКУ ПІДПРИЄМСТВ

Кособуцький М.О.43

СЕКЦІЯ ІІІ. ФІНАНСИ ТА БАНКІВСЬКА СПРАВА; ОПОДАТКУВАННЯ, ОБЛІК І АУДИТ

АНАЛІЗ ЕФЕКТИВНОСТІ ЗАХОДІВ НБУ ЩОДО РЕГУЛЮВАННЯ ПЛАТІЖНИХ
ОПЕРАЦІЙ В УКРАЇНІ

Кушнір С.О., Колісник А.В.47

РОЛЬ ПОЛІТИЧНОЇ ПСИХОЛОГІЇ У ВИВЧЕННІ ПОЛІТИЧНИХ ЯВИЩ І ПРОЦЕСІВ	
Міненко А.В.	539

СЕКЦІЯ XXIII.

ПЕДАГОГІКА ТА ОСВІТА

ENHANCING ENGLISH VOCABULARY ACQUISITION FOR TECHNICAL STUDENTS THROUGH CHATGPT	
Halatsyn K., Feshchuk A.	542

MODELES D'INTELLIGENCE EMOTIONNELLE DANS LE COURS DE FLE UNIVERSITAIRE	
Krekoten O.	545

THE CONTRIBUTION OF VIRTUAL EDUCATIONAL ENVIRONMENT INTO INTENSIFYING FOREIGN LANGUAGE LEARNING	
Holovko O.	549

АКТУАЛЬНІ ПИТАННЯ І ІННОВАЦІЇ У ФАХОВІЙ ПЕРЕДВИЩІЙ ОСВІТІ В УМОВАХ ВОЄННОГО СТАНУ	
Волощук С.В.	553

АПАРАТНА ТА ПРОГРАМНА РЕАЛІЗАЦІЯ ДАТЧИКІВ ARDUINO НА ОНЛАЙН- ПЛАТФОРМІ TINKERCAD	
Деревянчук О.В., Домініков М.М., Пундик І.В.	557

ВИКЛАДАННЯ КУРСУ «ІНЖЕНЕРНА КОМП'ЮТЕРНА ГРАФІКА» З ВИКОРИСТАННЯМ СУЧАСНИХ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ	
Татарінцева Ю.Г.	562

ЕЛЕМЕНТИ РЕФЛЕКТИВНОГО НАВЧАННЯ У ТРАЄКТОРІЇ ПРОФЕСІЙНОГО САМОРОЗВИТКУ ВИКЛАДАЧА ЗВО	
Архипова В.О., Муравйова О.М.	568

ЗАСТОСУВАННЯ ІНТЕРАКТИВНОГО КОМП'ЮТЕРНОГО МОДЕЛЮВАННЯ ПІД ЧАС ВИВЧЕННЯ ГЕОМЕТРИЧНОЇ ОПТИКИ	
Савчук-Баловсяк Г.Д.	570

МОДЕЛЬ ЗДОРОВ'ЯЗБЕРІГАЮЧОЇ ОСВІТИ В КОНТЕКСТІ ПІДВИЩЕННЯ ЯКОСТІ ПІДГОТОВКИ ПЕДАГОГІВ ПРОФЕСІЙНОГО НАВЧАННЯ	
Довгаль Р.Г.	574

МОТИВАЦІЯ НАВЧАННЯ ШЛЯХОМ ГЕЙМІФІКАЦІЇ	
Марченко О.М.	577

МОТИВАЦІЯ СТУДЕНТІВ ДО НАВЧАННЯ ТА ПРОФЕСІЙНОГО РОЗВИТКУ	
Фімар С.В., Брожина М.Я.	581

МОТИВАЦІЯ НАВЧАННЯ ШЛЯХОМ ГЕЙМІФІКАЦІЇ

Марченко Олексій Михайлович

Ніжинський державний університет імені Миколи Гоголя, Україна

Науковий керівник: Пузирьов Володимир Євгенович

доктор фізико-математичних наук, професор

Ніжинський державний університет імені Миколи Гоголя, Україна

Учені визначають мотивацію як інтерес, потребу, емоції та прагнення, що спонукають людину діяти. Саме мотивація є стимулом до навчання, сприяє появі ініціативи, надає енергії дізнаватися нове. Питання мотивації навчання досліджували Алексейчик Т., Аксьонов М., Голуб Н., Задорожна Л., Петрик О., Романовський О. та багато інших вчених. Ігрові методи навчання слугують засобами посилення мотивації школярів і такі підходи висвітлювали у своїх працях Антонова О., Гондюл О., Дичківська І., Науменко А., Пометун О., Сметанський М., Шахіна І., Шахрай В. та ін.

Гра в житті людини завжди пов'язана з інтересом, емоціями, прагненнями й є одним із найдавніших педагогічних методів навчання. В умовах стрімких змін сучасної системи освіти ігрові методи навчання оновлюються, розвиваються і посідають важливе місце в навчанні.

З учительської практики відомо, що більшості учнів, які здобувають базову середню освіту (5-9 класи), подобається процес навчання. Тим не менш, якщо вчитель не організує процес навчання належним чином, то часто навіть мотивовані учні не зможуть та не будуть виконувати сплановані завдання вчителя. І найпершою проблемою на шляху навчання є вплив однолітків, визначення школярами власної соціальної ролі, конкуренція між однолітками тощо. Учні більш охоче починають грати у соціальні чи конкурентні ігри, ніж виконувати завдання з навчальних предметів. І вчитель має взяти на себе роль лідера та запропонувати учням командні конкурентні ігри, які вимагають знання певною теми дисципліни [1, 2, 3]. З практичного досвіду відомо, що у таких іграх беруть активну участь навіть найменш мотивовані учні.

Другою і найбільшою проблемою для учнів є втрата бажання продовжувати вчитися після певних невдач: погані оцінки за самостійні чи контрольні роботи, нерозуміння як виконати вправу чи нерозуміння

порядку виконання вправи тощо. Вказані дві проблеми не є чимось новим, а тому існують способи їх подолання, один з яких педагоги шукають й у використанні учнями навчальних ігор на мобільних пристроях. Здавалося б, наскільки великою задачею є змусити учнів середньої школи сидіти мовчки та виконувати якісь дії. Проте розробникам ігор на мобільних пристроях, як і розробникам соціальних мереж, це вдалося. Так, Луїс вон Ан, засновник Duolingo, яка є найбільшою освітньою компанією у світі завдяки ігровій програмі з вивчення іноземних мов, вважає, що мобільні пристрої є одними з найгірших речей у світі, які викликають залежність. Проте Duolingo успішно конкурує з іграми на мобільних пристроях завдяки тому, що сама використовує ті ж методи, що й ігри, проте метою їх використання є навчання [4]. Серед конкретних прийомів, які використано у Duolingo, є обмеження тривалості уроку-завдання трьома хвилинами, а також використання гри "серія перемог". У цій грі людині постійно показують, скільки днів без пропусків вона вивчала мову, причому лічильник обнуляється, якщо людина пропустить хоча б один день [5].

Загалом, гейміфікація навчання не означає примітивізм пояснень, використання спортивного інвентаря, ігрових персонажів, чи будь-чого, з чим асоціюють ігровізацію ті вчителі, які завзято нехтують нею. На противагу таким уявленням, ігровізація означає лише чітку систему винагород за умови майже повної відсутності негативних наслідків. Іншими словами, винагороди можна отримати за виконання певних зрозумілих дій, а єдиними негативними наслідками є неотримання винагород. У такому випадку, якщо винагороди не даються просто так, то єдиними демотивуючими чинниками є усі складнощі, які пов'язані з тим, щоб людині змусити себе виконати деякий порядок дій згідно правил гри. Якщо побудувати аналогію зі шкільним навчанням, то учень отримував би лише "12" балів за виконання завдань, але також отримував би "не атестовано" за невиконані завдання, тільки йому чи батькам про це не повідомляли б, а на вивчення наступної теми чи на наступний рік учня не переводили б.

Загальновідомо, виходячи з уявлень про виникнення ігрових залежностей та залежностей від соціальних мереж [6], що винагороди в іграх на мобільних пристроях сприймаються на біохімічному рівні як щось хороше, незалежно від їх справжньої цінності. Іншими словами, вони активують ті ж біохімічні механізми, що і переборення людьми

складних перешкод та досягнення довгоочікуваної мети. Проте отримати ці винагороди значно легше. Єдиним бар'єром, який має подолати людина, щоб отримати такі винагороди, є змусити себе включити мобільний пристрій та здійснити взаємодію з грою, соціальною мережею. Винагороди можуть бути умовними, зокрема навіть усною похвалою, тобто нічим не відрізнитися від будь-якої іншої взаємодії між людьми. При цьому важливо, що отримання одних винагород відкриває можливість отримання наступних, тобто умовно більш цінних. У випадку Duolingo, урок-завдання закінчується рисунком-винагородою. При цьому рисунки, які показують гравцям-учням посередині уроків мають значно менший вплив на бажання учнів продовжити навчання наступного дня, ніж ті, які показують у кінці уроків [5].

У випадку шкільного навчання, спробою використати винагороди за аналогією з іграми на мобільних пристроях є проведення тестів з узагальненням результатів за певними правилами [7, 8] чи, наприклад, використання іграшкових штампів. Найлегше використати вищезгадані методи для перевірки виконання домашніх завдань і застосовувати тестування з автоматичною перевіркою чи ставити штамповану відмітку замість позначення "Див.". Наш досвід використання протягом одного (весняного) семестру дозволяє говорити про стимулювання виконання домашніх завдань хоча б «для форми» принаймні у частини учнів, які до початку використання штампів (у осінньому семестрі) їх постійно не виконували. При цьому учні чекають проставлення відміток, або ж реагують вкрай негативно, якщо виставлення відміток затримується чи переноситься на наступний урок. Регулярне виставлення штампів було почато у лютому і проводилося без перерв, хоча повністю запланованої мети ми, на жаль, не досягли та продовжуємо наші розвідки. На нашу думку, з практичної точки зору гейміфікація в навчанні має передбачати встановлення системи винагород. Ці винагороди покликані допомогти учням подолати особистісні та організаційні проблеми у навчанні.

Зрозуміло, що є певні труднощі у пошуку вдалих шляхів посилення мотивації школярів до навчання. Тому дуже важливим є вивчення і молодими педагогами, і студентами педагогічних закладів вищої освіти, майбутніми вчителями, наукових праць учених і педагогів-практиків щодо їх досвіду організації навчання з використанням ігрових технологій при викладанні різних навчальних дисциплін на кшталт статей [9, 10]. Ми упевнені, що гейміфікація навчання найкращим чином посилює

мотивацію школярів, за нею майбутнє і вона здатна подолати пасивність учнів у навчанні як жодна з інших технологій. Тому наші подальші розвідки будуть спрямовані на пошук адекватних методів застосування ігрових форм навчання.

Список використаних джерел:

1. Losyeva, N. Helping child to learn mathematics. / Losyeva, N., Gubar, D., Puzyrov, V. // FAMA. Family Math for Adult Learners. Family and communities in and out of classroom: Ways to improve mathematics' achievement. Barcelona. – 2011. – P. 98-105.
2. Пузирьов В. Є. Використання історичного матеріалу при викладанні вищої математики – один з чинників розвитку пізнавального інтересу студентів. / Пузирьов В. Є. // Проблеми методики фізико-математичної і технологічної освіти. – 2015. – №8. – С. 47-52.
3. Bilan, I. Rozwój kompetencji estetycznych uczniów. / Bilan, I., Nikolaieva, O., Losyeva, N. // Paideia Παιδεία. – Warszawa: Collegium Verum. – 2021. – №3. – P. 247- 265.
4. How to Make Learning as Addictive as Social Media | Duolingo's Luis Von Ahn [Електронний ресурс] / TED // YouTube. – URL: <https://www.youtube.com/watch?v=P6FORpg0KVo> Дата звернення 17.05.2025.
5. ACQ2: Why Duolingo Worked (with Luis von Ahn, CEO) [Електронний ресурс] / Acquired // YouTube. – URL: <https://www.youtube.com/watch?v=vx2uIgL1QVw>. Дата звернення 17.05.2025.
6. Kuss, D. J. Internet and Gaming Addiction: A Systematic Literature Review of Neuroimaging Studies / Kuss, D. J., Griffiths, M. D. // Brain Sciences. – 2012. – Vol. 2(3). – P. 347-374.
7. Лосєва Н. М. Тестування в умовах багатоступеневої підготовки фахівців у вищій школі / Лосєва Н. М. // Освіта і управління. – 2002. – Т. 5, № 4. – С. 150-156.
8. Раков С. А. Три виміри логіко-математичної компетентності. / Раков С. А., Вашуленко О. П., Горех В. П., Миляник А. І, Пузирьов В.В. // Вісник. Тестування і моніторинг в освіті. – 2009. – № 12. – С. 6–15.
9. Losyeva, N. Game Frame of Reference as a of Preconditions for Students and Teachers Self-Realization / Losyeva, N. // Journal of Research in Innovative Teaching. Publication of National University, La Jolla, CA USA. – 2009. – Vol. 2, № 1. – P. 173-179.
10. Лосєва Н.М. Рекреаційна математика у підготовці вчителя початкової школи: досвід факультету освіти університету Барселони. / Лосєва Н.М. // Наукові записки. Серія «Психолого-педагогічні науки». – 2022. – № 3. – С. 93-100.