

ПРИЧОРНОМОРСЬКИЙ НАУКОВО-ДОСЛІДНИЙ ІНСТИТУТ
ЕКОНОМІКИ ТА ІННОВАЦІЙ

ІННОВАЦІЙНА ПЕДАГОГІКА

Науковий журнал

Випуск 37

Том 2



Видавничий дім
«Гельветика»
2021

Головний редактор:

Терешкінас Артурас – доктор соціальних наук, професор, професор кафедри соціології Університету імені Вітовта Великого (Каунас, Литовська Республіка)

Члени редакційної колегії:

Байша Кіра Миколаївна – кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри іноземних мов Херсонського національного технічного університету

Благуна Наталія Михайлівна – доктор педагогічних наук, професор, професор кафедри педагогіки початкової освіти Прикарпатського національного університету імені Василя Стефаника

Богуш Людмила Андріївна – кандидат педагогічних наук, старший викладач кафедри менеджменту Міжнародного економіко-гуманітарного університету імені академіка Степана Дем'янчука

Бочелюк Віталій Йосипович – доктор педагогічних наук, професор, завідувач кафедри Запорізького національного технічного університету

Галацин Катерина Олександрівна – кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри англійської мови технічного спрямування № 2 Національного технічного університету України «Київський політехнічний інститут імені Ігоря Сікорського»

Козяр Микола Миколайович – доктор педагогічних наук, професор, завідувач кафедри теоретичної механіки, інженерної графіки та машинознавства Національного університету водного господарства та природокористування

Кочарян Артур Борисович – кандидат педагогічних наук, доцент, радник Міністра освіти і науки України

Кузьменко Ольга Степанівна – доктор педагогічних наук, доцент, професор кафедри фізико-математичних дисциплін Льотної академії Національного авіаційного університету, старший науковий співробітник Національного центру «Мала академія наук України»

Невмержицька Олена Василівна – доктор педагогічних наук, доцент, професор кафедри загальної педагогіки та дошкільної освіти Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка

Пермінова Владислава Анатоліївна – кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри іноземних мов професійного спрямування Чернігівського національного технологічного університету

Пушкарьова Тамара Олексіївна – доктор педагогічних наук, професор, начальник відділу проектного управління ДНУ «Інститут модернізації змісту освіти» МОН України

Шапошнікова Ірина Василівна – доктор соціологічних наук, професор, декан соціально-психологічного факультету Херсонського державного університету

Алісаускіене Мілда – доктор соціальних наук, професор, завідувач кафедри соціології Університету імені Вітовта Великого (Каунас, Литовська Республіка)

Гражієне Віталія – доктор педагогічних наук, завідувач відділу якості освіти Вільнюської академії мистецтв (Вільнюс, Литовська Республіка)

Конрад Яновський – PhD, ректор Економіко-гуманітарного університету у Варшаві (Варшава, Республіка Польща)

Електронна сторінка видання – www.innovpedagogy.od.ua

Рекомендовано до друку та поширення через мережу Internet
Вченою радою Причорноморського науково-дослідного інституту
економіки та інновацій (протокол № 7 від 26.07.2021 року)

**Журнал включено до Переліку наукових фахових видань України (категорія «Б»)
у галузі педагогічних наук (011 – Освітні, педагогічні науки, 012 – Дошкільна освіта,
013 – Початкова освіта, 014 – Середня освіта, 015 – Професійна освіта
(за спеціальностями), 016 – Спеціальна освіта)
відповідно до Наказу МОН України від 14.05.2020 № 627 (додаток 2)**

**Журнал включено до міжнародної наукометричної бази Index Copernicus International
(Республіка Польща)**

Науковий журнал «Інноваційна педагогіка» зареєстровано Міністерством юстиції України
(Свідоцтво про державну реєстрацію друкованого засобу масової інформації
серія KB № 22897-12797P від 02.08.2017 року)

Міжнародний цифровий ідентифікатор журналу: <https://doi.org/10.32843/2663-6085>

Статті у виданні перевірені на наявність плагіату
за допомогою програмного забезпечення StrikePlagiarism.com від польської компанії Plagiat.pl.

ЗМІСТ

РОЗДІЛ 1. ЗАГАЛЬНА ПЕДАГОГІКА ТА ІСТОРІЯ ПЕДАГОГІКИ**Бурак В.Г.**ПІДГОТОВКА МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ ГОТЕЛЬНО-РЕСТОРАННОЇ СПРАВИ
ЗАСОБАМИ МЕДІАОСВІТИ.....13**Василенко С.Б.**ТВОРЧА СПАДЩИНА ОКСАНИ ПЕТРІВНИ РУДНИЦЬКОЇ ЯК ДЖЕРЕЛО НОВАЦІЙНИХ ІДЕЙ
СУЧАСНОЇ ПЕДАГОГІЧНОЇ ОСВІТИ.....18**Гетманець Н.Ю., Линенко А.Ф.**ФОРМУВАННЯ ЛІДЕРСЬКИХ ЯКОСТЕЙ У МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ МАЙБУТНЬОГО МИСТЕЦТВА
В ДИРИГЕНТСЬКО-ХОРОВОМУ АСПЕКТІ НА ПРИКЛАДІ ОДЕСЬКОЇ ХОРОВОЇ ШКОЛИ.....23**Коноз О.Б.**

РОЗВИТОК ІНКЛЮЗИВНОЇ ОСВІТИ В УКРАЇНІ В ПЕРІОД 2001–2020 РОКІВ.....28

Корнієнко Є.Г., Грицина В.П., Гордєєва О.В., Корнієнко В.І.АНАЛІЗ ДОСВІДУ ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАННЯ В УМОВАХ КАРАНТИНУ
ТА ПОШУК ВИРІШЕННЯ ПРОБЛЕМ.....34**Марченко Г.В.**КРИТИЧНЕ МИСЛЕННЯ ЯК НЕОБХІДНИЙ СКЛАДНИК МЕДІАОСВІТИ
МАЙБУТНЬОГО ВЧИТЕЛЯ ПОЧАТКОВИХ КЛАСІВ.....39**Слушний О.М.**

ТЕОРЕТИЧНІ ПІДХОДИ ДО ІННОВАЦІЙНИХ ПРОЦЕСІВ В ОСВІТІ УКРАЇНИ.....43

Терешко І.Г.ТРАДИЦІЇ НАЦІОНАЛЬНОГО ВИХОВАННЯ В ЕЛІТАРНІЙ ГАЛИЦЬКІЙ РОДИНІ
КРУШЕЛЬНИЦЬКИХ (КІНЕЦЬ ХІХ – ПОЧАТОК ХХ СТ.).....48**РОЗДІЛ 2. ТЕОРІЯ ТА МЕТОДИКА НАВЧАННЯ (З ГАЛУЗЕЙ ЗНАНЬ)****Архіпова Т.Л., Гоменюк З.П., Архіпова К.С.**

СПЕЦІФІКА ОРГАНІЗАЦІЇ ДОМАШНЬОЇ РОБОТИ В СТАРШІЙ ШКОЛІ.....53

Balatska L.P., Vyslobodka I.M.MAIN PRINCIPLES OF COMPETENCY BASED ENGLISH LANGUAGE TEACHING
IN HIGHER EDUCATION.....57**Борщов С.М., Зінов'єв О.М.**МЕТОДИКА ОБҐРУНТУВАННЯ ПСИХОЛОГІЧНОЇ ПІДГОТОВКИ СТУДЕНТІВ-ГІМНАСТІВ
У ГРУПАХ СПОРТИВНО-ПЕДАГОГІЧНОГО ВДОСКОНАЛЕННЯ ФАКУЛЬТЕТУ
ФІЗИЧНОГО ВИХОВАННЯ ЗАКЛАДУ ВИЩОЇ ОСВІТИ.....61**Волошенко М.О.**

ФАКТОРИ, ЩО ВПЛИВАЮТЬ НА ФОРМУВАННЯ БАТЬКІВСТВА.....65

Гайдай І.О., Жалінська І.В., Свисюк О.В.ФОРМУВАННЯ ІНШОМОВНОЇ КОМУНІКАТИВНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ
ЕКОНОМІЧНОГО НАПРЯМУ В ПРОЦЕСІ ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАННЯ.....69**Hasanova Gular**

ON GRAMMAR ASPECTS IN FOREIGN LANGUAGE TEACHING.....73

Honchar M.A., Kovtun J.P.

EFFEKTIVES ONLINE LERNEN.....78

Григоров Г.А., Григорова М.О.ГОТОВНІСТЬ УЧИТЕЛЯ БІОЛОГІЇ ДО ВПРОВАДЖЕННЯ ПИТАНЬ
ГЕНДЕРНОЇ ПРОБЛЕМАТИКИ У ПРОЦЕС ВИКЛАДАННЯ.....83**Кузьменко О.С.**ВИКОРИСТАННЯ STEM-ТЕХНОЛОГІЙ У ПРОЦЕСІ ВИКОНАННЯ РОБІТ
ФІЗИЧНОГО ПРАКТИКУМУ СТУДЕНТАМИ ТЕХНІЧНОГО ЗВО.....88

Кулик О.Д. НАВЧАЛЬНИЙ ДІАЛОГ НА УРОКАХ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ ВМІНЬ ЗДОБУВАЧІВ ОСВІТИ ЗАПОБИГАТИ КОНФЛІКТНИМ СИТУАЦІЯМ ТА ЗАЛАГОДЖУВАТИ ЇХ (НА ПРИКЛАДІ СИТУАТИВНИХ ВПРАВ).....	92
Небеленчук І.О. КРИЛАТИСТЬ ЯК ІДЕЯ ДУХОВНОГО НАПОВНЕННЯ ЛЮДИНИ У ВІРШАХ І. ГЕРАСИМЕНКА, І. ЗАЛЮБОВСЬКОЇ, Л. СНІТКО, О. САМОХЛІБ.....	97
Овсієнко Л.М. ІНДИВІДУАЛЬНА РОБОТА СТУДЕНТІВ РІЗНИХ СПЕЦІАЛЬНОСТЕЙ НА ЗАНЯТТЯХ ІЗ КУЛЬТУРИ УСНОГО Й ПИСЕМНОГО ФАХОВОГО МОВЛЕННЯ.....	102
Симчич А.В., Джус О.В., Гудз І.М., Геник С.М. ОСОБЛИВОСТІ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ПЕДАГОГІЧНОГО ПРОЦЕСУ НА КАФЕДРІ ЗАГАЛЬНОЇ ХІРУРГІЇ ІФНМУ В УМОВАХ ЗАГАЛЬНОНАЦІОНАЛЬНОГО КАРАНТИНУ.....	107
Slobodiuk Yu.V. “FLIPPED LEARNING” AS A MODERN TECHNOLOGY FOR TEACHING ENGLISH.....	112
Статівка О.О. ПРОБЛЕМИ ВИВЧЕННЯ ІНОЗЕМНИХ МОВ В УМОВАХ ДИСТАНЦІЙНОЇ ОСВІТИ СТУДЕНТІВ ЗВО ЗІ СПЕЦИФІЧНИМИ УМОВАМИ НАВЧАННЯ.....	116
Сугейко Л.Г. КАЛІГРАФІЧНІ ХВИЛИНКИ ЯК ФОРМА ВДОСКОНАЛЕННЯ ПИСЬМА УЧНІВ ПОЧАТКОВОЇ ОСВІТИ.....	121
Тао Жуй, Ніколаї Г.Ю. МЕТОДИЧНІ ЗАСАДИ ФОРМУВАННЯ ХУДОЖНЬО-ПЕДАГОГІЧНОЇ МАЙСТЕРНОСТІ ВИКЛАДАЧА ВОКАЛУ.....	126
Ухналь О.М. ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРНЕТ-СЕРВІСУ LEARNINGAPPS.ORG НА УРОКАХ ІСТОРІЇ МАЙБУТНІМИ ВЧИТЕЛЯМИ ІСТОРІЇ У ПРОЦЕСІ ЇХ ПРОФЕСІЙНОЇ ПІДГОТОВКИ.....	131
Харченко Н.Б., Позднякова Т.Є., Філіпчук В.Г. МЕТОДИКА І ТЕХНОЛОГІЯ ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАННЯ.....	136
Яригіна Н.М. ІСТОРИЧНІ ТА ТЕОРЕТИЧНІ ЕТАПИ РОЗВИТКУ МОВЛЕННЕВОГО ТЕСТУВАННЯ У США ТА ВЕЛИКОБРИТАНІЇ.....	141
РОЗДІЛ 3. КОРЕКЦІЙНА ПЕДАГОГІКА	
Бєлова О.Б. ТЕНДЕНЦІЇ ПСИХОЛОГІЧНОЇ ТА ПІЗНАВАЛЬНОЇ ГОТОВНОСТІ ДО НАВЧАННЯ В ШКОЛІ ДІТЕЙ СТАРШОГО ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ.....	146
Горліченко М.Г., Аксьонова О.М. ПЕДАГОГІЧНІ ОСОБЛИВОСТІ РЕАЛІЗАЦІЇ ДИФЕРЕНЦІЙОВАНОГО ПІДХОДУ В ПРОЦЕСІ НАВЧАННЯ МАТЕМАТИКИ В ІНКЛЮЗИВНИХ КЛАСАХ.....	150
Мілевська О.П. ЗМІСТОВІ ЗАСАДИ ФОРМУВАННЯ ДІЄСЛІВНОЇ ЛЕКСИКИ В ДОШКІЛЬНИКІВ ІЗ ЗАГАЛЬНИМ НЕДОРОЗИВНЕННЯМ МОВЛЕННЯ.....	156
РОЗДІЛ 4. ТЕОРІЯ І МЕТОДИКА ПРОФЕСІЙНОЇ ОСВІТИ	
Балануца О.О. РОЗВИТОК ТОЛЕРАНТНОСТІ МАЙБУТНЬОГО ДИПЛОМАТА У ПРОЦЕСІ ПРОФЕСІЙНОЇ ПІДГОТОВКИ.....	161
Брежнєва С.Б., Терещенко С.В. ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ ОСНОВИ ФОРМУВАННЯ ІНШОМОВНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ МУЗИЧНОГО МИСТЕЦТВА В УМОВАХ ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАННЯ.....	166

Даниско О.В. МОДЕЛЮВАННЯ СИСТЕМИ ФОРМУВАННЯ ПРОФЕСІЙНИХ КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ ФІЗИЧНОЇ КУЛЬТУРИ В УМОВАХ ЗМІШАНОГО НАВЧАННЯ.....	170
Dmitriieva Nikol Subkhanivna PSYCHOLOGICAL TRAINING OF FUTURE COACHES IN SPORTS IN HIGHER EDUCATION INSTITUTIONS.....	175
Долинський Б.Т., Буховець Б.О., Дишель Г.О. МЕТОДОЛОГІЯ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ ФІЗИЧНОЇ КУЛЬТУРИ ДО РЕАЛІЗАЦІЇ ІНДИВІДУАЛЬНИХ ОСВІТНІХ ТРАЄКТОРІЙ У НАВЧАЛЬНО-ВИХОВНОМУ ПРОЦЕСІ.....	179
Дольнікова Л.В., Гаврилук М.В. ОРГАНІЗУВАННЯ САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ СТУДЕНТІВ У ЗАКЛАДІ ВИЩОЇ ОСВІТИ В УМОВАХ ОНЛАЙН-НАВЧАННЯ.....	183
Дроздова К.В., Ігнатенко С.О. ОСОБЛИВОСТІ ПРОВЕДЕННЯ ЛІКУВАЛЬНОЇ ФІЗКУЛЬТУРИ ДЛЯ ЖІНОК СЕРЕДЬНОГО ВІКУ.....	188
Єгорова І.В. ПРАКТИКА РЕАЛІЗАЦІЇ ПЕДАГОГІЧНИХ ПРОЄКТІВ І ФАНДРАЙЗИНГ У СФЕРІ ВИЩОЇ ОСВІТИ.....	195
Єременко Т.Є., Трубіцина О.М. РЕФЛЕКСИВНЕ УПРАВЛІННЯ У СФЕРІ ПЕДАГОГІЧНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ.....	200
Зарівна О.Т., Єфімова О.М., Химай Н.І. ОСНОВНІ ІНСТРУМЕНТИ ТА СЕРВІСИ ДЛЯ ФОРМУВАЛЬНОГО ОЦІНЮВАННЯ ЗНАНЬ СТУДЕНТІВ В УМОВАХ ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАННЯ.....	205
Зарішняк І.М., Анголенко В.В., Левченко М.Г. СУЧАСНІ ПІДХОДИ ДО МЕНЕДЖМЕНТУ ТА УПРАВЛІННЯ ОСВІТНИМИ СИСТЕМАМИ У СТРУКТУРІ ІННОВАЦІЙНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ УНІВЕРСИТЕТУ.....	209
Зубцова Ю.Є. ПІДГОТОВКА МАЙБУТНІХ ВИХОВАТЕЛІВ ДІТЕЙ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ ДО НАУКОВО-ДОСЛІДНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ.....	213
Косюк В.Р. ЗМІСТ ТА ПРИНЦИПИ ОРГАНІЗАЦІЇ ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАННЯ В ЗАКЛАДАХ ВИЩОЇ ОСВІТИ.....	218
Кошева Л.В. МОТИВАЦІЙНО-ЦІННІСНЕ СТАВЛЕННЯ ДО ЯКОСТІ ПІДГОТОВКИ ФАХІВЦІВ ЯК ПАРАДИГМА МАЙБУТНЬОГО.....	224
Кравченко О.Л. ФОРМУВАННЯ ПРОФЕСІЙНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ Й ОСОБИСТОСТІ МАЙБУТНЬОГО ФАХІВЦЯ З ТЕХНОЛОГІЇ ХАРЧУВАННЯ ЗА УМОВ РЕАЛІЗАЦІЇ ДУАЛЬНОЇ ФОРМИ ЗДОБУТТЯ ОСВІТИ.....	230
Кравчук Н.Л. ОСОБЛИВОСТІ ПРОЦЕСУ ПІДВИЩЕННЯ КВАЛІФІКАЦІЇ ВЧИТЕЛІВ ЗАКЛАДІВ ЗАГАЛЬНОЇ СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ У СФЕРІ ОХОРОНИ Й ЗАХИСТУ ПРАВ ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОЇ ВЛАСНОСТІ.....	235
Курок Р.О. ОСОБЛИВОСТІ ПРОФЕСІЙНОГО РОЗВИТКУ ПЕДАГОГІЧНИХ ПРАЦІВНИКІВ ЗАКЛАДІВ ФАХОВОЇ ПЕРЕДВИЩОЇ ОСВІТИ: ПРАВОВИЙ АСПЕКТ.....	241
Олійник Н.А. ФОРМУВАННЯ ПРОФЕСІЙНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ МАЙБУТНІХ МЕДИЧНИХ СЕСТЕР ДО РОБОТИ З ВІЛ-ІНФЕКЦІЙНИМИ ХВОРИМИ.....	246
Площинська Т.Ю. ОБҐРУНТУВАННЯ ПОНЯТТЯ «НАВИЧКИ АНАЛІТИЧНОГО МИСЛЕННЯ МАЙБУТНІХ ОФІЦЕРІВ-ПРИКОРДОННИКІВ».....	251
Подоляк І.В. УПРОВАДЖЕННЯ ДИСТАНЦІЙНОЇ ОСВІТИ ПІД ЧАС ВИВЧЕННЯ ДИСЦИПЛІН «НЕВРОЛОГІЯ» І «ПСИХІАТРІЯ ТА НАРКОЛОГІЯ» У ВОЛИНСЬКОМУ МЕДИЧНОМУ ІНСТИТУТІ.....	256

Снітовська О.Й., Царик Г.М. МЕТОДИКИ ДИСТАНЦІЙНОГО КОНТРОЛЮ РІВНЯ ЗАСВОЄННЯ СТУДЕНТАМИ АНГЛОМОВНОЇ МЕДИЧНОЇ ТЕРМІНОЛОГІЇ.....	262
Сопіна Я.В., Білецька М.В., Підварко Т.О. ФОРМУВАННЯ ЕСТЕТИЧНОЇ КУЛЬТУРИ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ МУЗИЧНОГО МИСТЕЦТВА У ПРОЦЕСІ ПОЗААУДИТОРНОЇ РОБОТИ.....	267
Тарасенко Г.С. ПРАКСЕОЛОГІЧНИЙ ПІДХІД ДО ФОРМУВАННЯ ЕКОЛОГО-ПРОФЕСІЙНОЇ КУЛЬТУРИ ВЧИТЕЛІВ У СИСТЕМІ ПІСЛЯДИПЛОМНОЇ ПЕДАГОГІЧНОЇ ОСВІТИ.....	272
Татарін О.В., Сич Р.В., Мірошніченко В.І. РОЗВИТОК ФІЗИЧНОЇ КУЛЬТУРИ МАЙБУТНІХ ОФІЦЕРІВ-ПРИКОРДОННИКІВ ПІД ЧАС ПРОВЕДЕННЯ РАНКОВОЇ ЗАРЯДКИ.....	277
Фокша О.М. ФОРМУВАННЯ ФАСИЛІТАЦІЙНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ ГУМАНІТАРНИХ СПЕЦІАЛЬНОСТЕЙ.....	281
Chornous V.P. CREATIVITY AS A COMPONENT OF PROFESSIONAL ACTIVITY OF FUTURE ENGLISH LANGUAGE TEACHER.....	285
Шквир О.Л., Казакова Н.В. ВЕКТОРИ МЕТОДИЧНОЇ РОБОТИ ФАХІВЦІВ СЕСТРИНСЬКОЇ СПРАВИ В ЗАКЛАДАХ ОСВІТИ У ПРОЦЕСІ ЗДІЙСНЕННЯ ПЕРВИННОЇ ПРОФІЛАКТИКИ ВІЛ-ІНФЕКЦІЇ СЕРЕД СТУДЕНТСЬКОЇ МОЛОДІ.....	289
Шмир М.Ф. ТАКСОНОМІЯ ДИДАКТИЧНИХ УМОВ РЕАЛІЗАЦІЇ ДІЯЛЬНІСНОГО ПІДХОДУ У ПРОЦЕСІ ПІДГОТОВКИ ВЧИТЕЛЯ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ.....	293
Шпетна А.В., Шугайло Я.В. ПІДГОТОВКА МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ З ПРОФЕСІЙНОЇ ОСВІТИ ДО АПСАЙКЛІНГУ ВИРОБІВ ЛЕГКОЇ ПРОМИСЛОВОСТІ.....	298
Шумовецька С.П. ПРОФЕСІЙНА ПІДГОТОВКА СПІВРОБІТНИКІВ КАНАДСЬКОГО АГЕНТСТВА ПРИКОРДОННОЇ СЛУЖБИ.....	302
Юй Хайюй ПРОФЕСІЙНА КУЛЬТУРА МАЙБУТНІХ ПЕДАГОГІВ-ХОРЕОГРАФІВ.....	306
Яновський А.О., Яновська Л.Г. ОСОБЛИВОСТІ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ ДО ВИКОРИСТАННЯ ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ.....	310
РОЗДІЛ 5. СОЦІАЛЬНА ПЕДАГОГІКА	
Герасименко В.А., Печериця Н.М. КОРЕКЦІЙНА РОБОТА З ПЕДАГОГІЧНО ЗАНЕДБАНИМИ ДІТЬМИ У СФЕРІ ДОЗВІЛЛЯ В УКРАЇНІ У 20–30-ТІ РОКИ ХХ СТОЛІТТЯ.....	316
РОЗДІЛ 6. ТЕОРІЯ І МЕТОДИКА УПРАВЛІННЯ ОСВІТОЮ	
Анненкова І.П., Кузнецова Н.В. СТАНОВЛЕННЯ СИСТЕМИ ВНУТРІШНЬОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ЯКОСТІ В ЗАКЛАДІ ВИЩОЇ ОСВІТИ: ДОСВІД ТА ПРОБЛЕМИ.....	322
РОЗДІЛ 7. ТЕОРІЯ І МЕТОДИКА ВИХОВАННЯ	
Грузевич Т.Ю. ПЕРЕВІРКА ЕФЕКТИВНОСТІ ПЕДАГОГІЧНИХ УМОВ ГРОМАДЯНСЬКОГО ВИХОВАННЯ УЧНІВ СТАРШИХ КЛАСІВ НА ОСНОВІ НАЦІОНАЛЬНИХ ТРАДИЦІЙ.....	328

Костікова І.І., Гузенко Н.О. ПРОФІЛАКТИКА БУЛІНГУ В КОНТЕКСТІ ФОРМУВАННЯ ДОСВІДУ МОРАЛЬНОЇ ПОВЕДІНКИ СТАРШИХ ПІДЛІТКІВ.....	333
Nesterova O.Yu. THREE EDITIONS OF «THE FUNDAMENTAL VALUES OF ACADEMIC INTEGRITY» AS A RESOURCE FOR EDUCATORS.....	337
РОЗДІЛ 8. ДОШКІЛЬНА ПЕДАГОГІКА	
Коваленко О.В., Березна Ю.В. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ФОРМУВАННЯ ПРОСТОРОВИХ УЯВЛЕНЬ У ДІТЕЙ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ.....	341
РОЗДІЛ 9. ТЕОРІЯ НАВЧАННЯ	
Давидова Ж.В., Жеребкін В.В., Шиян Д.М. РОЗВИТОК КЛІНІЧНОГО МИСЛЕННЯ В СУЧАСНІЙ ПАРАДИГМІ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ ЛІКАРІВ.....	345
Костікова І.І., Дорожко А.О. АКАДЕМІЧНА ДОБРОЧЕСНІСТЬ ОЧИМА СТУДЕНТІВ: РОЗУМІННЯ І НЕРОЗУМІННЯ.....	349
РОЗДІЛ 10. ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ В ОСВІТІ	
Hladonik G.V. THE USEFULNESS OF VIDEO GAMES IN FOREIGN LANGUAGE DEVELOPMENT.....	353
Ковальчук Г.О., Баніт Ю.С. ФОРМУВАННЯ ПІДПРИЄМЛИВОСТІ СТУДЕНТІВ: ЦИФРОВЕ НАВЧАННЯ ДЛЯ ЦИФРОВОГО СЕРЕДОВИЩА.....	359
Снігур О.М. ОГЛЯД СУЧАСНИХ КЛАСИФІКАЦІЙ КОМП'ЮТЕРНИХ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ТА МЕТОДІВ І ЗАСОБІВ ЇХ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ.....	364
Топольник Я.В. МЕТОД ПРОЄКТІВ ЯК ПЕДАГОГІЧНА ТЕХНОЛОГІЯ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНЬОГО ПЕДАГОГА-ТЮТОРА ДО ПРОФЕСІЙНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ.....	370
Федорків М.Б., Джус О.В., Симчич А.В. ОЦІНКА ЯКОСТІ НАВЧАННЯ СТУДЕНТІВ-МЕДИКІВ В УМОВАХ ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАННЯ.....	375
НОВИЙ ВИД НАУКОВИХ ПОСЛУГ.....	379

CONTENTS

SECTION 1. GENERAL PEDAGOGY AND HISTORY OF PEDAGOGY

Burak V.H. TRAINING OF FUTURE SPECIALISTS IN HOTEL AND RESTAURANT BUSINESS BY MEANS OF MEDIA EDUCATION.....	13
Vasylenko S.B. OKSANA PETRIVNA RUDNYTSKA'S CREATIVE HERITAGE AS A SOURCE OF INNOVATIVE IDEAS OF MODERN PEDAGOGICAL EDUCATION.....	18
Hetmanets N.Iu., Lynenko A.F. FORMATION OF LEADERSHIP QUALITIES IN FUTURE TEACHERS OF FUTURE ART IN CONDUCTING AND CHORAL ASPECT ON THE EXAMPLE OF ODESSA CHORAL SCHOOL.....	23
Konoz O.B. DEVELOPMENT OF INCLUSIVE EDUCATION IN UKRAINE IN THE PERIOD FROM 2001 TO 2020.....	28
Korniienko Ye.H., Hrytsyna V.P., Hordieieva O.V., Korniienko V.I. THE ANALYSIS OF DISTANCE LEARNING EXPERIENCE IN CONDITIONS OF QUARANTINE AND THE SEARCH FOR SOLUTIONS.....	34
Marchenko H.V. CRITICAL THINKING AS A NECESSARY COMPONENT OF THE MEDIA EDUCATION OF THE FUTURE TEACHER OF PRIMARY SCHOOL.....	39
Slushnyi O.M. THEORETICAL APPROACHES TO INNOVATIVE PROCESSES IN EDUCATION OF UKRAINE.....	43
Tereshko I.H. TRADITIONS OF NATIONAL UPBRINGING IN THE ELITE GALICIAN KRUSHELNYTSKY FAMILY (LATE 19TH – EARLY 20TH CENTURIES).....	48

SECTION 2. THEORY AND METHODS OF TEACHING (BY DISCIPLINES)

Arhipova T.L., Homeniuk Z.P., Arhipova K.S. HOMEWORK ORGANIZATION SPECIFICS IN THE HIGH SCHOOL.....	53
Balatska L.P., Vyslobodka I.M. MAIN PRINCIPLES OF COMPETENCY BASED ENGLISH LANGUAGE TEACHING IN HIGHER EDUCATION.....	57
Borshchov S.M., Zinoviev O.M. METHODS OF SUBSTANTIATION OF PSYCHOLOGICAL TRAINING OF STUDENTS-GYMNASTS IN GROUPS OF SPORTS AND PEDAGOGICAL IMPROVEMENT OF THE FACULTY OF PHYSICAL EDUCATION INSTITUTION OF HIGHER EDUCATION.....	61
Voloshenko M.O. FACTORS AFFECTING THE FORMATION OF FATHERLAND.....	65
Haidai I.O., Zhalinska I.V., Svysiuk O.V. FORMATION OF FOREIGN LANGUAGE COMMUNICATIVE COMPETENCE OF FUTURE ECONOMIC PROFESSIONALS IN THE PROCESS OF DISTANCE LEARNING.....	69
Hasanova Gular ON GRAMMAR ASPECTS IN FOREIGN LANGUAGE TEACHING.....	73
Honchar M.A., Kovtun J.P. EFFECTIVE LEARNING ON THE INTERNET.....	78
Hryhorov H.A., Hryhorova M.O. BIOLOGY TEACHER PREPAREDNESS TO INCLUDE GENDER ISSUES IN TEACHING.....	83
Kuzmenko O.S. USE OF STEM TECHNOLOGIES IN THE PROCESS OF PERFORMING PHYSICAL WORKSHOP BY STUDENTS OF TECHNICAL APPEARANCE.....	88

Kulyk O.D. PRACTICAL DIALOGUE IN THE LESSONS OF UKRAINIAN LANGUAGE AS A MEANS OF FORMING EDUCATION APPLICANTS' SKILLS TO PREVENT CONFLICT SITUATIONS AND ADJUST THEM (AS EXEMPLIFIED BY SITUATIONAL EXERCISES).....	92
Nebelenchuk I.O. WINGEDNESS AS AN IDEA OF SPIRITUAL FILLING OF A PERSON IN THE POEMS OF IGOR GERASIYMENKO, IRYNA ZALYUBOVSKA, LYUDMYLA SNITKO, OKSANA SAMOKHLIB.....	97
Ovsienko L.M. INDIVIDUAL LEARNING OF STUDENTS OF VARIOUS SPECIALTIES AT THE LESSONS IN CULTURE OF ORAL AND WRITTEN PROFESSIONAL SPEECH.....	102
Symchyh A.V., Dzhus O.V., Hudz I.M., Henyk S.M. FEATURES OF PROVIDING OF PEDAGOGICAL PROCESS AT THE DEPARTMENT OF GENERAL SURGERY OF IFNMU IN THE CONDITIONS OF NATIONAL QUARANTINE.....	107
Slobodiuk Yu.V. «FLIPPED LEARNING» AS A MODERN TECHNOLOGY FOR TEACHING ENGLISH.....	112
Stativka O.O. PROBLEMS OF STUDYING FOREIGN LANGUAGES IN THE CONDITIONS OF DISTANCE EDUCATION OF ZVO STUDENTS WITH SPECIFIC CONDITIONS OF LEARNING.....	116
Suheiko L.H. CALLIGRAPHIC MINUTES AS A FORM OF AN IMPROVEMENT OF WRITING OF PRIMARY SCHOOL PUPILS.....	121
Tao Zhui, Nikolai H.Yu. BASIC METHODOLOGICAL PRINCIPLES OF FORMATION VOICE TEACHER'S ARTISTIC- PEDAGOGICAL PROFICIENCY.....	126
Ukhnal O.M. USE OF LEARNINGAPPS.ORG INTERNET SERVICE IN HISTORY LESSONS BY FUTURE HISTORY TEACHERS IN THE PROCESS OF THEIR PROFESSIONAL TRAINING.....	131
Kharchenko N.B., Pozdniakova T.Ie., Filipchuk V.H. METHODOLOGY AND TECHNOLOGY OF DISTANCE LEARNING.....	136
Yaryhina N.M. HISTORICAL AND THEORETICAL STAGES OF THE DEVELOPMENT OF LANGUAGE TESTING IN THE USA AND THE UNITED KINGDOM.....	141
SECTION 3. CORRECTIONAL PEDAGOGY	
Bielova O.B. TRENDS OF PSYCHOLOGICAL AND COGNITIVE READINESS FOR LEARNING IN SCHOOL OF CHILDREN OF OLDER PRESCHOOL AGE.....	146
Horlichenko M.H., Aksonova O.M. PEDAGOGICAL FEATURES OF IMPLEMENTATION OF THE DIFFERENTIATED APPROACH IN THE PROCESS OF TEACHING MATHEMATICS IN INCLUSIVE CLASSES.....	150
Milevska O.P. FORMATION OF VERBAL VOCABULARY IN PRESCHOOLERS WITH GENERAL SPEECH UNDEVELOPMENT: PRINCIPLES OF CONTENTS.....	156
SECTION 4. THEORY AND METHODS OF VOCATIONAL TRAINING	
Balanutsa O.O. DEVELOPMENT OF TOLERANCE OF A FUTURE DIPLOMAT IN THE PROCESS OF PROFESSIONAL TRAINING.....	161
Brezhnieva S.B., Tereshchenko S.V. THEORETICAL AND METHODOLOGICAL FUNDAMENTALS OF FORMATION OF FOREIGN LANGUAGE COMPETENCE OF FUTURE MUSICAL ART TEACHERS IN THE CONDITIONS OF ONLINE EDUCATION.....	166

Danyško O.V. MODELLING OF THE SYSTEM OF FUTURE PHYSICAL CULTURE TEACHERS' PROFESSIONAL COMPETENCIES FORMATION IN THE CONDITIONS OF BLENDED LEARNING.....	170
Dmitriieva Nikol Subkhanivna PSYCHOLOGICAL TRAINING OF FUTURE COACHES IN SPORTS IN HIGHER EDUCATION INSTITUTIONS.....	175
Dolynskiy B.T., Bukhovets B.O., Dyshel H.O. METHODOLOGY OF PREPARATION OF FUTURE TEACHERS OF PHYSICAL CULTURE FOR REALIZATION OF INDIVIDUAL EDUCATIONAL TRAJECTORIES IN EDUCATIONAL PROCESS.....	179
Dolnikova L.V., Havryliuk M.V. ORGANIZATION OF INDEPENDENT STUDENTS' WORK IN HIGHER EDUCATION INSTITUTION IN THE CONDITIONS OF ONLINE LEARNING.....	183
Drozdova K.V., Ihnatenko S.O. FEATURES OF THERAPEUTIC PHYSICAL TRAINING IN MIDDLE AGE WOMEN.....	188
Yehorova I.V. PRACTICE OF IMPLEMENTATION OF PEDAGOGICAL PROJECTS AND FUNDRAISING IN THE FIELD OF HIGHER EDUCATION.....	195
Yeremenko T.Ie., Trubitsyna O.M. REFLEXIVE MANAGEMENT IN THE SPHERE OF PEDAGOGICAL ACTIVITIES.....	200
Zarivna O.T., Yefimova O.M., Khymai N.I. BASIC TOOLS AND SERVICES FOR FORMATIVE ASSESSMENT OF STUDENTS 'KNOWLEDGE IN THE CONDITIONS OF DISTANCE LEARNING.....	205
Zarishniak I.M., Anholenko V.V., Levchenko M.H. MODERN APPROACHES TO MANAGEMENT AND MANAGEMENT OF EDUCATIONAL SYSTEMS IN THE STRUCTURE OF INNOVATIVE ACTIVITY OF THE UNIVERSITY.....	209
Zubtsova Yu.Ye. TRAINING OF FUTURE TEACHERS OF PRESCHOOL CHILDREN FOR RESEARCH ACTIVITIES.....	213
Kosiuk V.R. CONTENT AND PRINCIPLES OF ORGANIZATION OF DISTANCE LEARNING IN HIGHER EDUCATION INSTITUTIONS.....	218
Kosheva L.V. MOTIVATIVE-VALUE VALUE ATTITUDE TO THE QUALITY OF TRAINING OF PROFESSIONALS AS A PARDIGMA OF THE FUTURE.....	224
Kravchenko O.L. DEVELOPING OF PROFESSIONAL COMPETENCE AND PERSONALITY OF THE FUTURE SPECIALIST IN FOOD TECHNOLOGY UNDER THE CONDITIONS OF REALIZATION OF THE DUAL FORM OF EDUCATION.....	230
Kravchuk N.L. PECULIARITIES OF THE PROCESS OF IMPROVING THE QUALIFICATION OF TEACHERS OF GENERAL SECONDARY EDUCATION IN THE FIELD OF PROTECTION OF INTELLECTUAL PROPERTY.....	235
Kurok R.O. PECULIARITIES OF PROFESSIONAL DEVELOPMENT OF PEDAGOGICAL EMPLOYEES OF PROFESSIONAL PRE-HIGHER EDUCATION INSTITUTIONS: THE LEGAL ASPECT.....	241
Oliinyk N.A. FORMATION OF PROFESSIONAL COMPETENCE OF FUTURE NURSES TO WORK WITH HIV-INFECT PATIENTS.....	246
Ploshchynska T.Yu. SUBSTANTIATION OF THE CONCEPT OF "SKILLS OF ANALYTICAL THINKING OF FUTURE BORDER OFFICERS".....	251

Podoliak I.V. INTRODUCTION OF DISTANCE EDUCATION IN THE STUDY OF DISCIPLINES “NEUROLOGY” AND “PSYCHIATRY AND NARCOLOGY” IN VOLYN MEDICAL INSTITUTE.....	256
Snitovska O.I., Tsaryk H.M. METHODS OF REMOTE CONTROL OF THE LEVEL OF STUDENTS’ ASSIMILATION OF ENGLISH MEDICAL TERMINOLOGY.....	262
Sopina Ya.V., Biletska M.V., Pidvarko T.O. THE FORMATION OF THE AESTHETIC CULTURE OF THE FUTURE TEACHERS OF MUSICAL ART IN THE PROCESS OF EXTRACURRICULAR WORK.....	267
Tarasenko H.S. PRAXEOLOGICAL APPROACH TO FORMATION OF ECOLOGICAL AND PROFESSIONAL CULTURE OF TEACHERS IN THE SYSTEM OF POSTGRADUATE PEDAGOGICAL EDUCATION.....	272
Tatarin O.V., Sych R.V., Miroschnichenko V.I. DEVELOPMENT OF PHYSICAL CULTURE OF FUTURE BORDER OFFICERS DURING THE MORNING CHARGING.....	277
Foksha O.M. FORMATION FACILITATION COMPETENCE OF THE FUTURE TEACHER OF THE HUMANITIES.....	281
Chornous V.P. CREATIVITY AS A COMPONENT OF PROFESSIONAL ACTIVITY OF FUTURE ENGLISH LANGUAGE TEACHER.....	285
Shkvyr O.L., Kazakova N.V. VECTORS OF METHODOLOGICAL WORK OF NURSING SPECIALISTS IN EDUCATIONAL INSTITUTIONS IN THE PROCESS OF PRIMARY PREVENTION OF HIV INFECTION AMONG STUDENT YOUTH.....	289
Shmyr M.F. TAXONOMY OF DIDACTIC CONDITIONS FOR THE IMPLEMENTATION OF THE ACTIVITY APPROACH IN THE PROCESS OF TRAINING A FOREIGN LANGUAGE TEACHER.....	293
Shpetna A.V., Shuhailo Ya.V. TRAINING OF FUTURE VOCATIONAL EDUCATION SPECIALISTS FOR UPCYCLING OF LIGHT INDUSTRY PRODUCTS.....	298
Shumovetska S.P. VOCATIONAL TRAINING OF THE CANADA BORDER SERVICES AGENCY EMPLOYEES.....	302
Yui Khaiiui PROFESSIONAL CULTURE OF FUTURE TEACHERS-CHOREOGRAPHERS.....	306
Yanovskyi A.O., Yanovska L.H. FEATURES OF PREPARATION OF FUTURE TEACHERS FOR THE USE OF INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGIES IN THE EDUCATIONAL PROCESS.....	310
SECTION 5. SOCIAL PEDAGOGY	
Herasymenko V.A., Pecherytsia N.M. CORRECTIVE WORK WITH PEDAGOGICALLY ABANDONED CHILDREN IN THE FIELD OF LEISURE IN UKRAINE IN THE 20–30’S OF THE 20TH CENTURY.....	316
SECTION 6. THEORY AND METHODS OF UPBRINGING	
Annienkova I.P., Kuznietsova N.V. ESTABLISHMENT OF THE INTERNAL QUALITY ASSURANCE SYSTEM IN HIGHER EDUCATION INSTITUTION: EXPERIENCE AND PROBLEMS.....	322
SECTION 7. THEORY AND METHODOLOGY OF EDUCATION	
Hruzevych T.Yu. CHECKING THE EFFECTIVENESS OF PEDAGOGICAL CONDITIONS OF CIVIC EDUCATION OF SENIOR STUDENTS ON THE BASIS OF NATIONAL TRADITIONS.....	328

Kostikova I.I., Huzenko N.O. BULLYING PREVENTION FOR DEVELOPMENT SENIOR ADOLESCENTS' MORAL BEHAVIOR EXPERIENCE.....	333
Nesterova O.Yu. THREE EDITIONS OF «THE FUNDAMENTAL VALUES OF ACADEMIC INTEGRITY» AS A RESOURCE FOR EDUCATORS.....	337
SECTION 8. PRESCHOOL PEDAGOGY	
Kovalenko O.V., Berezna Yu.V. THEORETICAL FUNDAMENTALS OF FORMATION OF SPATIAL REPRESENTATIONS IN PRESCHOOL CHILDREN.....	341
SECTION 9. LEARNING THEORY	
Davydova Zh.V., Zherebkin V.V., Shyian D.M. DEVELOPMENT OF CLINICAL THINKING IN THE MODERN PARADIGM OF TRAINING FUTURE DOCTORS.....	345
Kostikova I.I., Dorozhko A.O. ACADEMIC INTEGRITY BY STUDENTS' EYES: UNDERSTANDING AND MISUNDERSTANDING.....	349
SECTION 10. INFORMATIONAL-COMMUNICATIONAL TECHNOLOGIES IN EDUCATION	
Hladonik G.V. THE USEFULNESS OF VIDEO GAMES IN FOREIGN LANGUAGE DEVELOPMENT.....	353
Kovalchuk H.O., Banit Yu.S. STUDENT ENTREPRENEURSHIP FORMATION: DIGITAL LEARNING FOR THE DIGITAL ENVIRONMENT.....	359
Snihur O.M. MODERN CLASSIFICATIONS OF COMPUTER INFORMATION TECHNOLOGIES, METHODS AND MEANS TO PROVIDE THEM.....	364
Topolnyk Ya.V. PROJECT METHOD AS A PEDAGOGICAL TECHNOLOGY OF TRAINING A TEACHER-TUTOR FOR PROFESSIONAL ACTIVITY.....	370
Fedorkiv M.B., Dzhus O.V., Symchych A.V. ASSESSMENT OF THE QUALITY OF EDUCATION OF MEDICAL STUDENTS IN THE CONDITIONS OF DISTANCE LEARNING.....	375
A NEW TYPE OF SCIENTIFIC SERVICES.....	379

РОЗДІЛ 10. ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ В ОСВІТІ

THE USEFULNESS OF VIDEO GAMES IN FOREIGN LANGUAGE DEVELOPMENT КОРИСТЬ ВІДЕОІГОР У РОЗВИТКУ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ

We are surrounded by different information technologies which can serve as tools for language learning. Investigation on video games and the effect of playing has been conducted by a number of researchers. The outbreak of information technology, and the popularity of video games that are designed for education purposes, are starting to play a meaningful role in the promotion of effective learning.

The positive and negative effects of video games have been a popular research area of researchers. In the literature we can find statements for and against the practicality of computer games in encouraging language learning. The positive side of using video games shows us that various social and cognitive skills can be developed. The negative side of the frequent use of computer games shows that it can cause addictions and can also cause negative psycho-social tendencies.

This research is based on the usefulness of video games in education. Playing the proper games may help students to learn a lot and improve their passive and active skills. Different types of video games have been made for students to develop interest for studying

Games are interactive; there is a connection between the player and the game. The player reacts to the gameplay and the game reacts to the gamer's activity. The games let the players feel that actions are co-decided and the world they are in is co-created by themselves, not only by the game designers. Actions and decisions depend on each player, so the path the game takes also differs. V

Video games can be fun and rewarding and with the help of it students can be motivated to learn a language by using the proper tools and games. The game's immediate feedback based on the player's action also helps maintain motivation.

Key words: *computer games, video games, gamification, language learning, influence.*

В останні роки відеоігри стали важливою частиною розваг як для дітей, так і для дорослих. Розваги набули нової форми з появою комп'ютерних та відеоігор і більший

акцент почав ставитися на розвиток аудіо- та візуальних навичок. Дедалі більше людей починають вибирати цю форму відпочинку, і дедалі більше персонажів відеоігор стали частиною наших днів. Популярність відеоігор почала конкурувати з популярністю фільмів, казок та інших форм гри.

У формулюванні Джуула, відеоігри – це набір систем, заснованих на сукупності правил, з якими з часом гравця буде пов'язувати якась емоційна прив'язаність. Багато дослідників формулюють свої погляди на відеоігри так, що в їх баченні самі ігри є частиною набору систем, заснованих на правилах, із використанням різних навичок.

Туров класифікує відеоігри таким чином: бойовики, пригодницькі, веселі, стратегічні, спортивні та розвиваючі.

Наступне дослідження має на меті пролити світло на користь відеоігор. Учасники дослідження були вибрані випадковим чином. Учасники заповнили онлайн-опитувальник, що складається з 8 частин. Перші запитання стосувались відеоігор та часу, витраченого на них. Ці запитання супроводжувались питаннями, які намагалися розкрити те, які навички були використані або набуті під час гри. Нарешті, остання частина опитувальника намагалася знайти відповіді на те, які мовні навички вони потребували або засвоїли під час гри у відеоігри.

Загальні результати добре показують, що більшості респондентів відеоігри допомагали розвивати або набувати мовних навичок. Респонденти мали змогу назвати навички, які вони набули або розвинули під час гри. Серед цих навичок більше підкреслювались навички читання та перекладу. Крім того, результати добре показують, що розвиток словникового запасу все ще був на першому плані. Звичайно, ми не можемо нехтувати тим фактом, що гравці використовували як письмові, так і усні форми спілкування, коли вони грали в онлайн-форматі.

Ключові слова: *комп'ютерні ігри, відеоігри, гейміфікація, вивчення мови, вплив.*

UDC 81'232 (811.111)
DOI <https://doi.org/10.32843/2663-6085/2021/37.72>

Hladonik G.V.,
Teacher-trainee at the Department
of Philology
Ferenc Rákóczi II Transcarpathian
College of Higher Education

Introduction. Over the past few decades, video games have become important part of children's play and adult's leisure time. Entertainment via technology took on different forms, from audible to visual manifestations, with video games following those trends of leisure enjoyment after the birth of the computer. In the past few decades, more and more people, especially children, started playing video games and many video games characters became cultural icons. The technology of video gaming has advanced far enough to be compared to movies, cartoons and books in their capacity to

tell an engaging story, to be well presented and directed.

The definition of gaming. What is a video game? Based on the definition of Juul "a game is a rule-based system with a variable and quantifiable outcome, where different outcomes are assigned different values, the player exerts effort in order to influence the outcome, the player feels emotionally attached to the outcome, and the consequences of the activity are negotiable" [6].

Longman Dictionary of Language Teaching and Applied Linguistics defined video games as "an

organized activity that usually has the following properties: a particular task or objective, a set of rules, a competition between players, and a communication between players by spoken or written language [7].

Based on the study of J. Turow video games can be divided into the following genres [8]:

- *action games*;
- *adventure games*;
- *casual games*;
- *simulation games*;
- *strategy games*;
- *sport games*;
- *edutainment games*.

Action games are fast-paced gameplay with a focus on movement, combat, hand-eye coordination, and reaction time. The most played action games are GTA, Legend of Zelda, Batman etc.

Adventure games tell the story of its character or characters on a literal adventure. An adventure video game is usually plot-driven. This serves to focus the player on the singular task of his or her adventure. Popular adventure games are.

Casual games are fun, simple gameplay that is easy to understand. Simple user interface, operated with a mobile phone tap-and-swipe interface or a one-button mouse interface. Under casual games we think of:

- a) puzzle games – Bejewelled series;
- b) hidden object games – Mystery Case Files series;
- c) arcade games – Plants vs. Zombies;
- d) strategy games – Cake Mania series;
- e) trivia games – Bookworm Adventures series;
- f) card or board games – Mah-jong.

Simulation games – a game in which participants are provided with a simulated environment in which to play. A type of digital game that presents the player with a simulation focused on a real-life scenario.

Strategy games – games that make you think. They make you use your brain thing and it hurts. There are various types of strategy games, sub-genres, such as real-time strategy and turn-based strategy. Strategy is an element that can be found in many non-strategy games, referring to any time where it requires you to think about a tactic. A game in which the players' decision-making skills have a high significance in determining the outcome, such as chess, checkers or go.

Sport games – A sports game is a video game genre that simulates the practice of sports. Most sports have been recreated with a game, including team sports, track and field, extreme sports and combat sports. Some games emphasize actually playing the sport (such as the Madden NFL series), whilst others emphasize strategy and sport management

Edutainment games – Edutainment video games (a portmanteau of Education and Entertainment) are video games that have an educational goal as part

of the game's mechanics, but using an entertaining form of gameplay, sometimes using licensed video game characters. Typical Edutainment games teach the player skills such as typing, math, language, geography, and history, among others, but can also be used to develop social skills such as teamwork and sharing.

If video games are well designed and serve educational purposes, the games can be an effective tool for teachers. Number of research confirmed that video games in general have positive influence on social and cognitive development of children, including positive effect on academic achievements, cognitive abilities, motivation, attention, and concentration [5].

With the help of video games different abilities of the student are forced to be used while playing and mastering the game itself. Throughout this process players not just only play, but they also have the opportunity to acquire a language. These games stimulate senses, include strategic thinking and develop motivation for learning. Gamers think, analyze and plan to achieve goals. As an education tool, video games are enjoyable, straightforward, adaptive and gratifying.

One of the main reasons why researchers began to investigate the effectiveness of this new area is defined by Johnson. Johnson clarifies, that a *language learning game must be able to distinguish between all of the possible variability in the language to provide useful feedback* [4].

Data collection and the questionnaire. To collect data for the study, the participants were selected random. Each participant was sent a hyperlink leading to the online survey. The sharing and spreading of the hyperlink was controlled by the researcher. The questionnaire was conducted in English. The questionnaire was divided in to 8 sections. The first two sections ask for background information of the participants. The concept of gaming and gaming frequency were investigated in the following ones. This was followed by a question related to the skills the questioners acquired through video games. This question was based on their personal beliefs. The following question was a multiple choice question, questioners had the opportunity to choose from given alternatives. With the help of this question we have tried gathering information of the type of skills the participants acquired while playing video games. Finally, the questionnaire gathered information about the skills of language needed in gaming and learned from gaming. All questions were mandatory. The questions are presented below section by section.

- 1) Age.
- 2) Gender.
- 3) Do you play or have you ever played English video games on a computer, console, web browser or mobile device?

4) If you play or have sometimes played computer games (other than educational ones), which of the following options describes your gaming the best?

5) Which of the following statements describes you the best?

6) What kind of areas of language have you learned or what have you improved in when gaming in English?

7) Have the skills you have acquired through video games benefited you at school or in your studies?

8) Have the skills you have acquired through video games benefited you elsewhere outside games and studies?

Results. The first section will examine the background details of the participants. The data was analyzed using both quantitative and qualitative methods.

Of the 36 respondents who answered question one regarding respondent's gender 10 (27.8%) were male and 26 (72.2%) were female. As the results reflect more women filled out the questionnaire than men. Further on these results can serve as a basic of another study to analyze the gender distribution in more detail and showing the connection towards video games of both men and women.

Table 1

Gender Distribution

	Number	Percentage
Male	10	27,8%
Female	26	72,2%

The second question shows us the age distribution of the participants. From the data we can see that age of the participants is various and it reflects on the fact that the participants are already familiar with English or they have been in connection with it in some kind of form (fig. 1).

The following section will go through the gaming habits of the participants. The aim of this part was to see how many participants play games and the frequency of their gaming habits.

Only 5.6% of all respondents claimed to have no experience in digital games in English. The majority, 94.4% of the respondents have some form of experience with games

In Question 4 the frequency of the participants' gaming sessions was surveyed. The results of playing games on a computer, game console or a handheld device were mixed, as the results show most of the participants play at least once a week or even every day. The following question was in close connection with the previous one, however in this question the duration of playing time/day was asked. The results show similarity to the gaming frequency of the participants. Those who play day by day they spend more than two hours gaming, while it is interesting that those who don't play on a daily basis they also spend more than 3-4 hours when they decide to choose this form of relaxation. There is no big difference in playing time between those who spend more than an hour – 53% or those who spend hours playing games – 47%. These numbers are in close connection and reflect on the results of the frequency of gaming habit. The frequency of their gaming habit shows that 70,6% of the participants play almost every day (fig. 2, 3).

The following question asked the respondents to name specific language skills they had needed while playing. The respondents were given several options and they had the possibility to choose more than one option. As the results show reading comprehension skills (28) and listening comprehension skills (23) are the two most widely chosen options. 11 answers were picked for oral conversation skills which was the least chosen option. It is interesting to denote that those

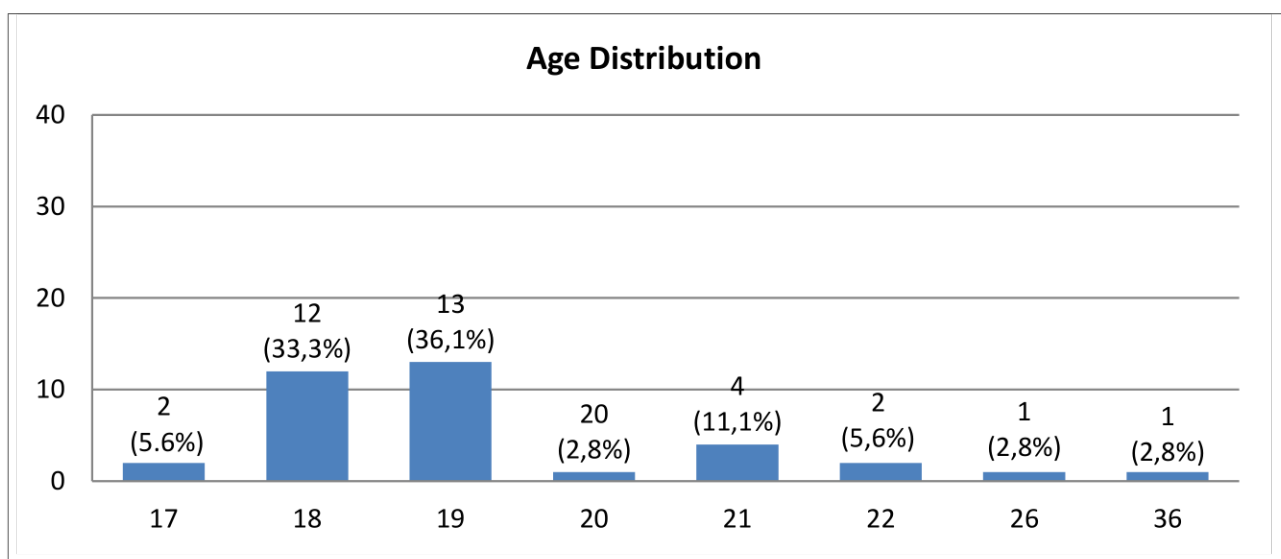


Fig. 1. Age distribution



Fig. 2. Frequency of gaming sessions

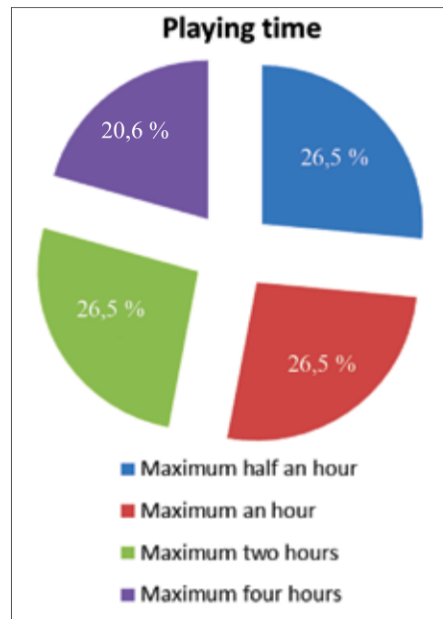


Fig. 3. Playing time/day

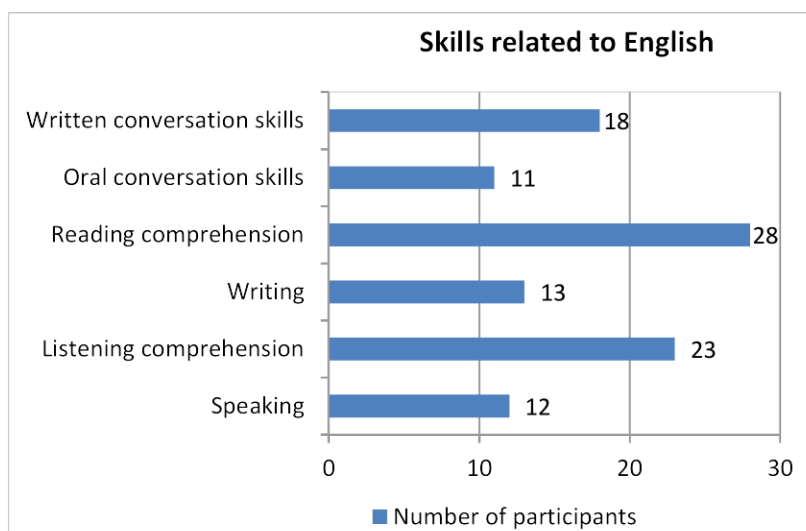


Fig. 4. Skills related to English

skills are the most dominant skills which are passive language skills (reading and listening). This reflects that most of the games are based and built up in a way that these are the prioritized language skills. While on the other hand the active language skills (speaking and writing) seem to be less used by the gamers. However, we cannot go pass the fact that the usage of these skills highly depend on the game type. Online games mostly require active passive skills because participants have to chat and speak to each other while offline games are mostly based on passive language skills where most of the games are story based, therefore the focus is on the reading and translating skills (fig. 4).

Question 5 asked the respondents about the usefulness of playing games concerning their English studies. As seen from the results more than 95%

percent of the respondents believe that playing video games helped improving their English language skills in some form. 45,7% of the respondents state that playing video games had a significant help in their English language studies (fig. 5).

The following question would like to specify what skills had been learnt or improved by playing video games – *What kind of areas of language have you learned or what have you improved in when gaming in English?* The respondents had the possibility to choose from several options, they could choose more than one option. From the collected data it became clear that vocabulary, phrases and slang language were the most improved language area. Apart from vocabulary development other important skills were improved which help developing English language

skills – reading skills (54,3%), pronunciation skills (48,6%) and translations skills (48,6%) were chosen widely by the respondents. An interesting fact shows that many respondents believe that playing video games helped developing their conversations skill (45,7%). Language history, culture-related issues and grammatical knowledge were believed to have improved the least (fig. 6).

The last two questions asked the respondents about the experienced benefit of playing video games in- and off school environment regarding their English performance. 48,6% of the respondents stated that playing video games had an effect on their English language skills. Only 2,9% believed that it did not have any influence at all. 28,6% said that the benefit

of playing video games had been great. If we look at the positive replies it is clear that more than 97% of the respondents claim that playing video games had some kind of positive effect on their English language skills and they have managed to utilize in their school studies.

If we compare the results gathered for these questions we will see that to some extent the respondents have benefited of their gathered skills in- and both out of school environment. 57,1% claimed that they have experienced positive effects of playing video games off-school use. It seems that the English used on the Internet and learnt through video games had made the respondents more confident in using English in real world context (fig. 7, 8).

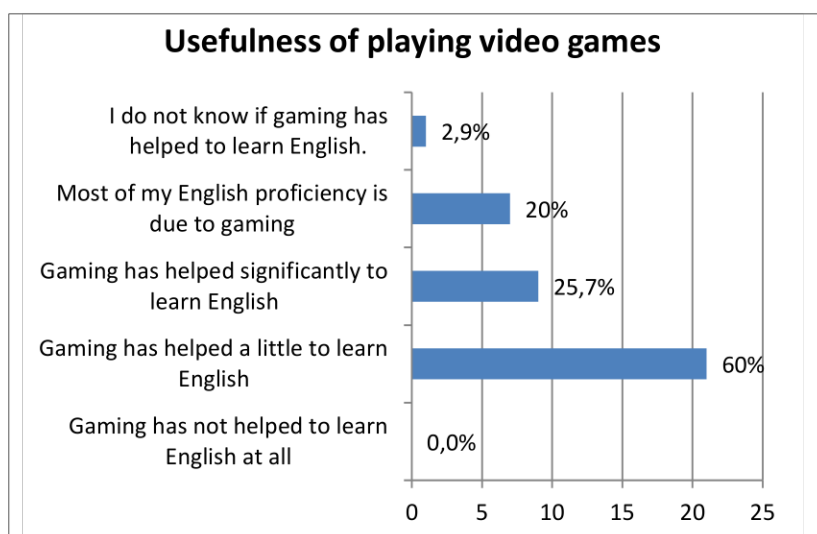


Fig. 5. Usefulness of playing video games

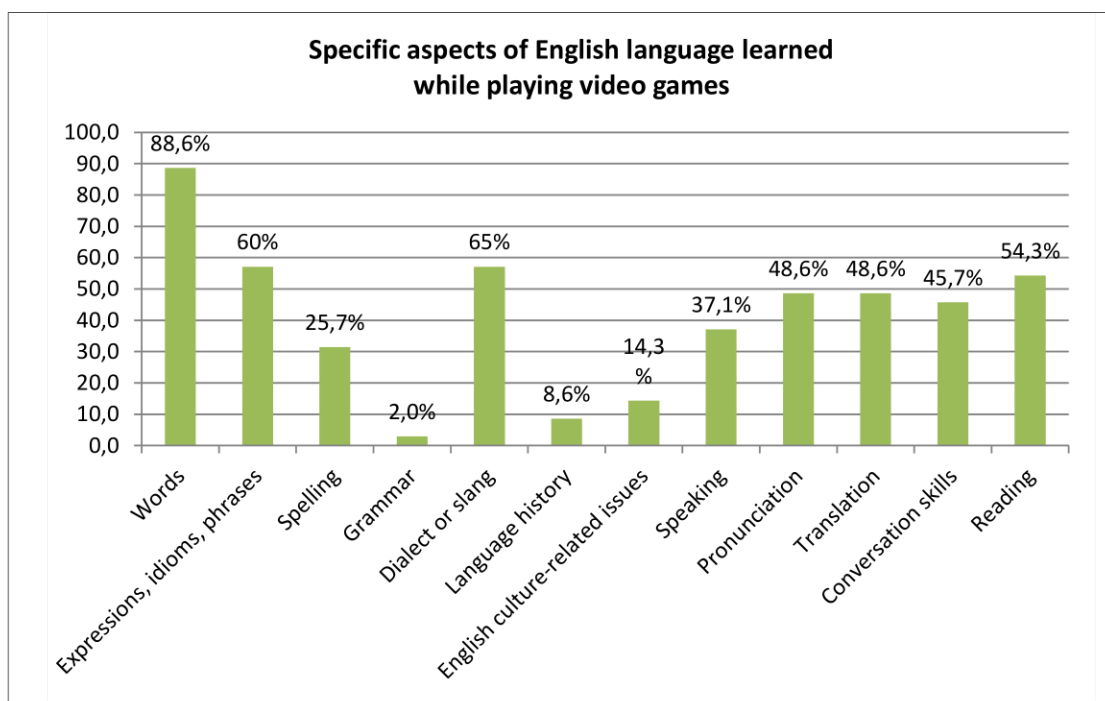


Fig. 6. Specific aspects of English language learned

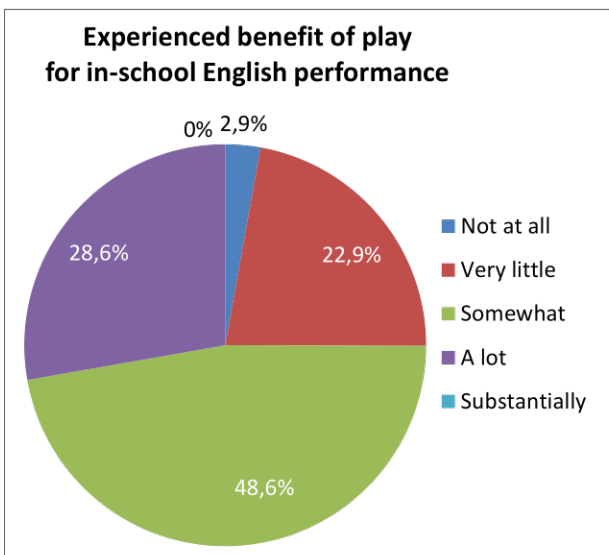


Fig. 7. Experienced benefit of play for in-school English performance

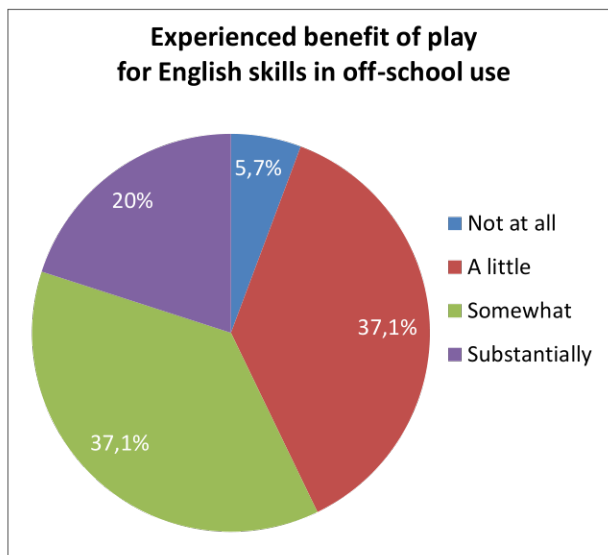


Fig. 8. Experienced benefit of play for English skills in off-school use

Conclusions. The current study has analysed the view on whether video games are beneficial for English learning. As seen from the results more than 95% percent of the respondents believe that playing video games helped improving their English language skills in some form. Participants were able to identify different language skills which they have gained or developed through playing video games. Vocabulary-related areas of language learning seem to benefit the most from playing games. Reading skills (54,3%), pronunciation skills (48,6%) and translations skills (48,6%) were chosen widely by the respondents too. Based on these numbers we can see that reading skills and vocabulary development are the two most required areas of language development. Nevertheless, we cannot go past the fact that during online games oral and written form of communication is required by the players. Apart from language skills the frequency of gaming habits were measured as well. The frequency of their gaming habit shows that 70,6% of the participants play almost every day.

REFERENCES:

1. Da Silva, R. L., 2014. Video Games as Opportunity for Informal English Language Learning: Theoretical Considerations. *The ESPecialist*, 35(2), 155–169, 1–15.

URL: <http://revistas.pucsp.br/index.php/esp/article/view/File/21465/15692> (Accessed on November 10, 2016)

2. deHaan, J., W., and Kono, F. (2010) "The effect of interactivity with WarioWare minigames on second language vocabulary learning." *Journal of Digital Games Research*, Volume 4, no. 2, 47–59.

3. Gee, J. P. (2005). Good video games and good learning. *Phi Kappa Phi Forum*, 85(2), 33–37. doi: 10.2304/elea.2005.2.1.5

4. Johnson, W. L. (2010). Serious use of a serious game for language learning. *International Journal of Artificial Intelligence in Education*, 20(2), 175–195. doi: 10.3233/JAI-2010-0006

5. Jones, R. G. (2014, June). Emerging technologies games in language learning: opportunities and challenges. *Language Learning and Technology*, 18(2), 9–19. URL: <http://llt.msu.edu/issues/june2014/emerging.pdf>

6. Juul, J. (2005). *A casual revolution: Reinventing video games and their players*. Cambridge, Massachusetts : The MIT Press, 36 p.

7. Richards, J. C., Platt, J. T., & Platt, H. K. (1995). *Longman dictionary of language teaching and applied linguistics*. Beijing : Foreign Language Teaching and Research Press. 89 p.

8. Turow, J. (2013). *Mediji danas. Uvod u masovne komunikacije. The Sixth International Conference on e-Learning (eLearning-2015)*. Belgrade, Serbia.

Наукове видання

ІННОВАЦІЙНА ПЕДАГОГІКА

Науковий журнал

Випуск 37

Том 2

Коректура • *Н. Ігнатова*

Комп'ютерна верстка • *Ю. Семенченко*

Формат 60x84/8. Гарнітура Arimo.
Папір офсетний. Цифровий друк. Обл.-вид. арк. 45,28. Ум. друк. арк. 44,18.
Підписано до друку 27.07.2021. Замов. № 0921/315. Наклад 100 прим.

Видавництво і друкарня – Видавничий дім «Гельветика»
65101, м. Одеса, вул. Інглєзі, 6/1
Телефон +38 (048) 709 38 69, +38 (095) 934 48 28, +38 (097) 723 06 08
E-mail: mailbox@helvetica.ua
Свідоцтво суб'єкта видавничої справи
ДК № 6424 від 04.10.2018 р.