

2. Закон України «Про Національну поліцію» Документ 580-VIII, чинний, поточна редакція. Редакція від 16.08.2024, підстава - 3528-IX. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/580-19#Text> (дата звернення: 20.11.2024).
3. Повітряний кодекс України, Документ 3393-VI, чинний, поточна редакція від 15.11.2024, підстава - 4017-IX, URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/3393-17#Text> (дата звернення: 20.11.2024).
4. Особливості застосування безпілотних літальних апаратів органами та підрозділами поліції. МВС України, Київ, 2022. URL: https://www.naiu.kiev.ua/files/naukova-diyalnist/naukovi-laborator/lab_nni2/2023/metod_bpla.pdf (дата звернення: 20.11.2024)
5. The end-to-end drone solution for public safety, 2018 р. URL: <https://www.axon.com/products/axon-air> (дата звернення: 20.11.2024).

Тетяна ОГАРЄНКО,
*доцент кафедри соціально-гуманітарних дисциплін
Донецького державного університету внутрішніх справ,
кандидат філологічних наук, доцент*

ГЕЙМІФІКАЦІЯ ВИВЧЕННЯ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ: ЕФЕКТИВНІСТЬ МЕТОДИКИ

Сучасна освіта дедалі активніше впроваджує новітні технології та підходи, щоб зробити навчальний процес цікавішим й ефективнішим. Одним із таких методів є *гейміфікація* – використання ігрових елементів у неігрових процесах, зокрема у вивченні мов. Українська мова не є винятком: впровадження ігрових технологій дозволяє підвищити мотивацію здобувачів, покращити запам'ятовування мовних норм і зробити навчання інтерактивним.

Гейміфікація (від англ. *gamification*) – це методика, що використовує ігрові елементи (бали, рейтинги, рівні, нагороди, місії тощо) для підвищення мотивації та залученості учасників освітнього процесу. В основі цього підходу лежить принцип створення змагального та інтерактивного середовища, що стимулює навчання через залучення емоційного компоненту. Ефективність гейміфікації відзначав Д. В.Касьянов: «У вищій освіті гейміфікація сприяє індивідуалізації навчання та покращенню його якості. Дослідження засвідчують, що вона може

бути використана для підвищення мотивації студентів, а також для розробки більш ефективних та персоналізованих навчальних програм» [1, с. 124].

Зовнішньою, формальною оболонкою гейміфікованої освіти є гра, тобто учень/студент/курсант здобуває нові знання в процесі залучення в певну гру, яка відбувається за правилами, установленими викладачем, із застосуванням окремої особливої системи заохочень.

Використання такої технології навчання зумовлене декількома перевагами.

По-перше, це підвищення мотивації – здобувачі освіти більше зацікавлені у виконанні завдань, якщо вони отримують нагороди чи бачать власний прогрес. Дослідники підтверджують, що «головною перевагою гейміфікації являється її мотиваційний аспект, особливо з огляду на змагальний характер, який стимулює підвищення якості та швидкості виконання завдань. Використання ігор у навчанні вже показало свою ефективність, оскільки такий формат допомагає краще засвоювати інформацію, що дозволяє їй довше залишатися в пам'яті» [3].

По-друге, інтерактивність – гра допомагає краще запам'ятовувати інформацію через активне залучення.

По-третє, розвиток креативності – багато гейміфікованих завдань вимагають творчого підходу, що уможливорює розвиток прихованого потенціалу.

Гейміфікація може застосовуватися при вивченні української мови різними засобами й підходами. Використання окремих мобільних додатків і платформ (наприклад, Quizlet, Kahoot і LearningApps) дозволяє оптимізувати час й залучити значну кількість студентів/курсантів до участі. Створені інтерактивні тести, кросворди та вікторини допомагають закріпити мовні поняття.

Ефективними формами є також рольові ігри. Наприклад, гра «Мовний детектив» передбачає, що здобувачі отримують текст з помилками, повинні їх знайти та виправити, використовуючи «підказки» та логіку. Така робота формує уважність, наполегливість, навички командної гри.

Квестові та сюжетні завдання викликають особливе зацікавлення своєю інтерактивністю. Форма квесту «Втеча з мовного лабіринту» побудована за

таким принципом: студенти/курсанти проходять серію завдань (наприклад, редагують речення, розгадують анаграми), щоб отримати ключ для виходу з кімнати.

Ефективність гейміфікації у вивченні української мови визначається декількома критеріями.

1. Підвищення інтересу до предмета – учні більше зацікавлені в навчанні, якщо воно відбувається у формі гри.

2. Покращення результатів – дослідження показують, що інтерактивне навчання допомагає швидше засвоювати навчальний матеріал.

3. Розвиток комунікативних навичок – інтерактивні методи сприяють активному використанню мови в усному та письмовому мовленні.

4. Індивідуалізація навчання. І. Махович зауважує: «Враховуючи різноманітність стилів навчання та індивідуальних потреб студентів, гейміфікація відкриває нові горизонти для персоналізованого навчання, забезпечуючи кожного студента індивідуальним та ефективним навчальним досвідом» [2, с. 331].

Гейміфікація є ефективним методом у вивченні української мови, оскільки вона не лише робить процес навчання цікавим, а й покращує рівень засвоєння матеріалу. Використання ігрових методик в освітньому процесі сприяє розвитку мовних навичок, підвищенню мотивації здобувачів освіти й удосконаленню комунікативних здібностей. Інтерактивні тести, рольові ігри, мобільні додатки дозволяють зробити навчання динамічним та ефективним.

Список використаних джерел

1. Касьянов Д. В. Гейміфікація в сучасних українських дослідженнях. Наукові записки Малої академії наук України. № 2 (30), 2024. С. 119–127.
2. Махович І. Гейміфікація в контексті індивідуалізації навчання студентів комп'ютерних спеціальностей. Світ дидактики: дидактика в сучасному світі : зб. матеріалів III Міжнародної науково-практичної інтернет-конференції (7-8 листоп. 2023 року, м. Київ). Київ : Вид-цтво «Людмила», 2023. С. 328–332.
3. Михайлова Л. М., Семенишина І. В., Краснощок І. П., Ступеньков С. О. Гейміфікація як інноваційний кейс професійної підготовки педагогічних працівників ЗВО в умовах дистанційного навчання. Академічні візії. №18.

URL: <https://academy-vision.org/index.php/av/article/view/283/262> (дата звернення: 01.04.2025).

Олексій ОДЕРІЙ,
*професор кафедри кримінального процесу та криміналістики
Донецького державного університету внутрішніх справ,
доктор юридичних наук, професор*

ПІДГОТОВКИ ФАХІВЦІВ ДЛЯ СЕКТОРУ БЕЗПЕКИ І ОБОРОНИ В УМОВАХ ВІЙНИ (інноваційні стратегії)

Професійна майстерність будь-якого правоохоронця прямо залежить від рівня організації підготовки, що передуює початку його практичної діяльності й супроводжує навчання в системі вдосконалення й підвищення кваліфікації. Домінуючі позиції в цьому питанні займають заклади вищої освіти зі специфічними умовами навчання, які переважно і здійснюють таку підготовку. Навчальний процес у таких вищих навчальних закладах - це складна діяльність, яка ґрунтується на взаємодії науково-педагогічного складу і курсантів (студентів). Серед комплексу юридичних дисциплін саме «Криміналістика» є однією з фундаментальних для підготовки майбутнього правоохоронця, особливо слідчого. Її викладання потребує не лише теоретичних знань, а й практичний досвід, а тому робота відповідної кафедри істотно відрізняється від роботи інших профільюючих кафедр, оскільки на неї покладені специфічні та одночасно трудомісткі завдання. Ще в 1973 році М. В. Салтевський і Г. А. Матусовський справедливо відзначали, що навчити студента правильно застосовувати норми закону до конкретних ситуацій, з погляду організації занять і кількості викладацької праці, менш складно, ніж навчити його тактичних прийомів допиту або огляду місця події. Останнє вимагає від викладачів іншої форми організації навчального процесу, навичок використання техніко-криміналістичних засобів, вибору обладнаного місця навчання тощо [1, с.330-331 7]. У протилежному випадку, недостатній рівень професійної підготовки тих, хто покликаний виявити та зафіксувати всю слідову картину злочинної