

4. Медична реабілітація. *Вікіпедія*. URL: <http://surl.li/ftlwa> (дата звернення: 21.03.2023).
5. Про соціальні послуги: Закон України № 2671-VIII від 2019 р. (зі змінами 2022 р.) URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2671-19#Text> (дата звернення: 21.03.2023).
6. Реабілітація, її визначення, завдання, становлення, види, принципи. URL: <http://surl.li/ftkkv> (дата звернення: 21.03.2023)
7. Типове положення про центр соціально-психологічної реабілітації дітей: постанова Кабінету Міністрів України від 28.01.2004 № 87. URL: <https://www.kmu.gov.ua/npas/4357066> (дата звернення: 21.03.2023).
8. Leshchuk, H. Possibilities of psychosocial rehabilitation in social work with people with disabilities. *Social Work and Education*. 2017. Vol. 4, No. 1. Pp. 60–69.

*Каріна Білега*

## **ОСОБЛИВОСТІ ЗАСТОСУВАННЯ ГЕЙМІФІКАЦІЇ ЯК ЗАСОБУ НАВЧАННЯ УЧНІВ**

Відкритий доступ до сучасних інформаційних технологій породжує суспільство нового типу, яке збільшує продуктивність та конкурентоспроможність кожної країни на світовому ринку та вимагає значних змін у системі освіти. В останні роки одним із пріоритетних напрямів розвитку інформаційних технологій є гейміфікація, зокрема її впровадження в освіту через покращення чинних освітніх платформ і створення нових ігрових програм навчання для використання у відкритому інформаційно-освітньому середовищі. Гейміфікація стала неодмінним сучасним інструментом освіти у 21-му ст., який може бути використаний в освітньому процесі як засіб підвищення мотивації та залучення учнів до навчання. Гейміфікація сприяє підвищенню навчальної мотивації, допомагає налагодити освітній процес, заснований на активній діяльності кожного учня, створює умови для здійснення інтегрованого навчання.

Питання гейміфікації в освіті ще знаходиться в зародковому стані, тому наукових досліджень з цієї тематики не багато. Г. Зікерман, один із перших дослідників, який займався використанням елементів гри в неігровому середовищі, визначав гейміфікацію як процес використання ігрового механізму й мислення з метою розширення аудиторії і вирішення проблем. Вітчизняні дослідники О. В. Тріщук, Н. М. Фіголь, Н. С. Волик характеризують гейміфікацію як новий метод із великим потенціалом, що спроможний мотивувати учнів до навчання та активного засвоєння знань.

За останні кілька років гейміфікація увійшла до переліку трендів освітнього процесу різних категорій слухачів і значення її полягає у

застосовуванні ігрових практик та інструментів у неігрових ситуаціях. Дослідження особливостей застосування традиційних форм організації освітнього процесу та гейміфікації дозволило встановити переваги та недоліки її впровадження.

Перевагами гейміфікації є: можливість використання і дистанційної форми (як індивідуально, так і колективно), що надає слухачеві доступ до навчання з будь-якого місця, у будь-який час та без відриву від основного навчання; можливість користуватися різними мультимедійними засобами та новітніми технологіями; можливість користуватися різними мультимедійними засобами та новітніми технологіями; менше навантаження на учнів, більший ступінь самостійності у навчанні, саморозвиток, дисципліна; різностороннє пояснення матеріалу викликає інтерес до навчання, що підвищує ступінь засвоєння матеріалу.

Недоліками гейміфікації можна вважати: обмеженість комунікації під час навчального процесу, потенційні ризики зробити неправильні висновки; збільшення часу, проведеного за комп'ютером, можлива несправність обладнання; потреба у спеціальній підготовці вчителів і для освоєння ними сучасних технологій; на розробку та впровадження ігрових технологій потрібно значні затрати часу і коштів.

Термін «гейміфікація» переважно асоціюють з електронними чи відео іграми, проте навіть за відсутності необхідного обладнання можна гейміфікувати процес навчання. До елементів гейміфікації освітнього процесу, які легко можна ввести хід занять, належать:

1. *Таємниця*, яка присутня у кожній грі, веде гравця з рівня на рівень, а бажання її розкрити підтримує захоплення грою.
2. *Ризик*. Кожна гра має ризики, що змушує гравців демонструвати всі свої здібності, щоб стати першим.
3. *Дія*. Кожна гра супроводжується дією гравців, які знають, що потрібно робити в їх улюбленій грі, щоб в результаті стати переможцем.
4. *Невизначеність*. Сценарій гри має бути невідомим, щоб тримати гравця в напрузі і приносити задоволення від процесу.
5. *Складнощі*. Гра не має бути надто простою чи занадто складною. В грі мають бути певні складнощі, які можна подолати, доклавши зусилля.
6. *Емоційна складова*. Кожна гра повинна викликати в учасників позитивні емоції, переживання. Це зроблять процес гри захопливим та незабутнім.
7. *Видимість прогресу*. У процесі гри її учасники порівнюють себе з іншими для того, щоб бачити свій рух, поступ вперед.
8. *Правила*. Кожна гра повинна мати чітко окреслені правила, а гравці мають розуміти суть гри і розуміти, як стати у ній переможцем.

9. *Винагорода*. Кожна гра завершується перемогою, яка, крім призу, приносить ще й моральне задоволення [2].

Отже, головна ціль застосовування гейміфікації освітньому процесі – зміна поведінки учня або класу в цілому, тобто гейміфікація необхідна не для розваг, а для підвищення ефективності навчання. Використання гейміфікації дозволяє реалізувати принципи доступності навчання, оптимізації навчального процесу (а саме добору завдань з урахуванням особливостей та потреб учнів), індивідуального підходу у навчанні, а також створює міцне підґрунтя для активізації пізнавальної діяльності й пізнавального інтересу школярів.

#### Список використаних джерел

1. Бузько В. Л., Єчкало Ю. В. Гейміфікація як засіб формування пізнавального інтересу у навчанні фізики. *Новітні комп'ютерні технології*. Кривий Ріг, 2017. Т. 15. С. 171–175.
2. Павленко О. Гейміфікація в освітньому процесі: як зробити уроки цікавими? URL: <https://oplatforma.com.ua/article/2687-geymfkatsya-v-osvtnomu-protses-yak-zrobiti-uroki-tskavimi>
3. Сергеева Л. Гейміфікація: ігрові механіки у мотивації персоналу. *Теорія та методика управління освітою*. 2014. № 2(14). URL: [http://umo.edu.ua/images/content/nashi\\_vydanya/metod\\_upr\\_osvit/v\\_15/14.pdf](http://umo.edu.ua/images/content/nashi_vydanya/metod_upr_osvit/v_15/14.pdf).
4. Шість кроків до гейміфікації навчання. 2017. URL: <https://ain.ua/2017/12/06/6-kroki-dogejmifikaci%D1%97-navchannya>
5. Що таке гейміфікація. URL: <http://delo.ua/lifestyle/chto-takoe-gejmifikacija-i-kak-ona-pomogaetrasshevelit-sotrudni-202074>

*Вікторія Білоус*

### **ВДОСКОНАЛЕННЯ ОБЛІКУ ТА КОНТРОЛЮ ВЛАСНОГО КАПІТАЛУ ПУБЛІЧНИХ АКЦІОНЕРНИХ ТОВАРИСТВ В СУЧАСНИХ УМОВАХ ГОСПОДАРЮВАННЯ**

В умовах глобалізації та зростання конкуренції ефективно управління власним капіталом є важливою складовою успішної стратегії розвитку вітчизняних публічних акціонерних товариств. З появою нових викликів – пандемії COVID-19, введення воєнного стану в Україні тощо, виникає потреба у ширшому застосуванні інструментів обліку та контролю власного капіталу для підвищення якості такого управління, що робить тему дослідження актуальною та практично значущою.

Питання організації обліку власного капіталу були розглянуті у наукових працях багатьох вітчизняних вчених, серед яких О. В. Мелень, О. Д. Майструк, Т. М. Слесар, Є. Ю. Шара [1–2]. Однак динаміка економічних процесів вимагає осучаснення їх досліджень.

Метою даного дослідження є узагальнення проблем обліку власного