

звітах про показники віктимізації кібербулінгу, які коливаються від найнижчих 4 % до високих 72 %. Частота вчинення кібер-знущань також варіюється, коливаючись від 3 % до 23 %. У американському дослідженні, в якому приймали участь 3767 здобувачів середнього шкільного віку, 18 % повідомили, що вони були об'єктами кібер-знущань принаймні один раз за звітний період, а 11 % заявили, що займалися кібербулінгом когось хоча б один раз за попередній звітний період. У цьому ж дослідженні більше дівчат, ніж хлопчиків, повідомили, що вони піддавались кібер-знущанням та іншим формам кібербулінгу. За визначенням R. Kowalski та S. Limber варіабельність повідомлених показників поширеності кібер-знущань походить від коливань часових параметрів, що використовуються для оцінки кібер-знущань, різних використаних вимірювань та визначень, а також оцінок для різних вікових діапазонів [2, с. 14].

Література

1. Наливайко О. Дистанційне навчання: сутність та особливості. *Педагогічний альманах : збірник наукових праць*. 2017. 36. 75-81.
2. Kowalski R. & Limber S. Psychological, Physical, and Academic Correlates of Cyberbullying and Traditional Bullying. *Journal of Adolescent Health*. 2013. 53. P. 14
3. Slonje R. & Smith P. K. Cyberbullying: Another main type of bullying? *Scandinavian journal of psychology*. 2008. 49(2). 147-154.

Проектно-ігрові технології навчання

Наливайко О. О., Наливайко Н.А., Масіч С. Ю.

Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна, м. Харків

Харківський національний медичний університет, м. Харків

Освітній процес у ХХІ столітті зазнав великих змін, традиційні форми організації навчання вже не мають такої ефективності як у минулі часи, сучасні педагоги у весь час знаходяться у пошуку нових підходів та методів передачі знань здобувачам освіти. Дієвими способом урізноманітнити освітній процес у закладах вищої освіти стають проектно-ігрові технології з акцентом на цифрові засоби навчання та розвиток цифрової компетентності учасників освітнього процесу [1-4]. У контексті вищезазначеного пропонуємо розглянути досвід

запровадження таких технологій в освітній процес Харківського національного університету в рамках викладання психолого-педагогічних дисциплін.

Вже існуючою дійсністю стає те, що студенти досить часто відволікаються на гру в телефоні під час занять різних форм. За для того, щоб поєднати навчання та інтерактив, можна створити проєкт-гру, яка об'єднує в собі звичну комп'ютерну гру й має тісний зв'язок з психолого-педагогічними дисциплінами.

Дидактичні питання влучно інтегруються в гру, немовби реклама у фільм, яка не викликає відторгнення. Водночас гру неможливо пройти без певних знань у сфері психології та педагогіки. Ознайомитися з тизером гри та іншими проєктами можна на YouTube-каналі «Творча Педагогіка у цифровому просторі» за посиланням https://www.youtube.com/channel/UCxYgzORW0_sS5Aty5EmmX1w.

Щоб створити цю гру потрібно володіти цифровою компетентністю та комп'ютерними технологіями. Гра створена на платформі RPG Maker MV. Здобувачі в процесі створення проєкту-гри користувалися таким алгоритмом дій: вивчення коду за допомогою літератури в мережі Інтернеті та відеоматеріалу на відеохостингу YouTube; робота над сценарієм та характером квестів у грі; реалізація сценарію шляхом написання коду; бета-тест гри; тест серед учасників освітнього процесу; виправлення виявлених багів у грі.

Таким чином, можна зробити висновок, що за допомогою проєктно-ігрових технологій можна створити сприятливу атмосферу навчання, яка задовольнить і здобувачів освіти і викладачів та направить освітній потенціал предметів психолого-педагогічного циклу в руслі інтерактивну та взаєморозуміння. Педагогічний потенціал таких технологій невичерпний через постійний розвиток інформаційно-цифрових технологій та поступовий розвиток цифрової грамотності учасників освітнього процесу.

Література

1. Наливайко О. Досвід використання інноваційних технологій у межах курсу «Загальна педагогіка». Проблеми сучасної освіти : збірник науково-методичних праць, 2018. Вип. 9. С. 147–153
2. Наливайко О. Форсайт-дослідження в закладах вищої освіти. *Наукові записки кафедри педагогіки*. 2020. № 46 (1). С. 67- 74. <https://doi.org/10.26565/2074-8167-2020-46-09>

3. Наливайко О. Stop motion проекти як засіб формування цифрової компетентності здобувача освіти. *Наукові записки кафедри педагогіки*. 2019. № 45 (1). С. 13-20. <https://doi.org/10.26565/2074-8167-2019-45-02>

4. Жерновникова О. А., Перетяга Л. Є., Ковтун А. В., Кордубан М.В., Наливайко О. О., Наливайко Н. А. Технологія формування цифрової компетентності майбутніх учителів засобами гейміфікації. *Інформаційні технології і засоби навчання*. 2020. Том 75, № 1. С. 170–185.

Педагогічна самоосвіта майбутніх лікарів

Рибалко Л. С., Котелюх М. Ю.

Харківський національний медичний університет

Професія лікаря має спільні характеристики з педагогічною діяльністю, а саме: встановлення контакту з іншою людиною, організація продуктивної взаємодії, а також співпраці між суб'єктами процесу спілкування, здійснення позитивного впливу на саморозвиток особистості, виявлення толерантності і милосердя. Нині, коли загострилася ситуація непрогнозованої пандемії, лікарям необхідна не лише матеріальна допомога, але й педагогічна підтримка в якості самоосвіти. На нашу думку, педагогічна самоосвіта лікарів створює атмосферу впевненості та переконаності в оточуючому світі, сприяє логічному поясненню ситуацій, в які потрапляють пацієнти. Так, переконання як метод формування свідомості людини дозволяє пояснити і довести правильність дотримання правил безпеки в соціумі (носити маски, не збиратися гуртом, дотримуватися в людних місцях соціальної дистанції тощо).

Переконані, що педагогічна самоосвіта є необхідною складовою підготовки майбутніх лікарів до професійної діяльності. Так, ознайомлення здобувачів першого (бакалаврського) рівня вищої освіти з темою «Методи виховання» дозволяє розширити їхню уяву про способи взаємодії з пацієнтами (переконання, навіювання, привчання, заохочення, коригування тощо). Цілком ймовірно, що лікар, який володіє вміннями спілкуватися зможе якісно здійснювати професійну діяльність. Тема «Дитина і сім'я» дозволяє зрозуміти взаєностосунки в родині, осмислити шляхи формування гармонійної родини, проєктувати толерантні взаємини з родинами.