Non-governmental Organization
International Center of Scientific Research

PROCEEDINGS OF THE VI INTERNATIONAL SCIENTIFIC AND THEORETICAL CONFERENCE

SCIENTIFIC METHOD: REALITY AND FUTURE TRENDS OF RESEARCHING

06.06.2025

MONTREAL,
CANADA

SCIENTIA
COLLECTION OF SCIENTIFIC PAPERS

SCIENTIA
COLLECTION OF SCIENTIFIC PAPERS

with the proceedings of the

VI International Scientific and Theoretical Conference

Scientific method: reality and future trends of researching

06.06.2025

Montreal, Canada

Montreal, 2025

UDC 082:001
M 78

https://doi.org/10.36074/scientia-06.06.2025

Chairman of the Organizing Committee: Goldenblat M.

Responsible for the layout: Babych Yu.
Responsible designer: Bondarenko I.

M 78 **Modernization of today's science: experience and trends**: collection of scientific papers «SCIENTIA» with Proceedings of the VI International Scientific and Theoretical Conference, June 6, 2025. Montreal, Canada: International Center of Scientific Research.

ISBN 979-8-89660-285-9 (series)
DOI 10.36074/scientia-06.06.2025

Papers of participants of the VI International Multidisciplinary Scientific and Theoretical Conference «Modernization of today's science: experience and trends», held on June 6, 2025 in Montreal are presented in the collection of scientific papers.

The conference is included in the Academic Research Index ReserchBib International catalog of scientific conferences and registered for holding on the territory of Ukraine in UKRISTEI (Certificate № 132 dated January 6th, 2025).

Conference proceedings are publicly available under terms of the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (CC BY-SA 4.0) at the www.previous.scientia.report.

UDC 082:001

© Participants of the conference, 2025
© Collection of scientific papers «SCIENTIA», 2025
© NGO International Center of Scientific Research, 2025

ISBN 979-8-89660-285-9

CONTENT

SECTION 1.
ENTREPRENEURSHIP, TRADE AND SERVICE SECTOR

РОЗВИТОК СІЛЬСЬКОГО ТУРИЗМУ В УКРАЇНІ В УМОВАХ ВІЙНИ
Островська Н.Д. **11**

SECTION 2.
FINANCE AND BANKING; TAXATION, ACCOUNTING AND AUDITING

ОСОБЛИВОСТІ БУХГАЛТЕРСЬКОГО ОБЛІКУ СТРАХОВИХ ПЛАТЕЖІВ У СКЛАДІ ВИТРАТ ПІДПРИЄМСТВА
Охрімова В.І. **16**

SECTION 3.
MANAGEMENT, PUBLIC MANAGEMENT AND ADMINISTRATION

ІНСТИТУЦІОНАЛЬНИЙ АНАЛІЗ ПУБЛІЧНОЇ ПОЛІТИКИ ЯК ЧИННИКА СОЦІАЛЬНИХ ЗМІН
Лобер Г.О. **20**

СУЧАСНІ МОДЕЛІ УПРАВЛІННЯ РОЗВИТКОМ ЗАКЛАДУ ВИЩОЇ ОСВІТИ
Осокін А.Е., Кубіцький С.О. **28**

СИСТЕМНИЙ ПІДХІД ДО ФОРМУВАННЯ ПОЛІТИКИ ВІДНОВЛЕННЯ
Папроцький І.А. **35**

ФОРМУВАННЯ СТРАТЕГІЙ БУДІВЕЛЬНИХ ПІДПРИЄМСТВ ДЛЯ ПЕРЕХОДУ ДО ЦИКЛІЧНОЇ МОДЕЛІ ГОСПОДАРЮВАННЯ
Сакун Г.О., Сакун О.В., Зєлєніков В.В. **43**

ШЛЯХИ РОЗВИТКУ ПРОФЕСІЙНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ ПЕДАГОГА ЯК УПРАВЛІНСЬКА ПРОБЛЕМА
Хлєбнікова Т.М. **47**

SECTION 4.
SOCIAL WORK AND SOCIAL WELFARE

ІНТЕЛЕКТУАЛЬНІ КАРТИ ДЛЯ ЕФЕКТИВНОСТІПІДТРИМКИ ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ ДІТЕЙ З РОЗЛАДАМИ АУТИСТИЧНОГО СПЕКТРУ
Грищенко С.В. **56**

SECTION 11.
COMPUTER AND SOFTWARE ENGINEERING

ТЕХНОЛОГІЇ ЗБЕРЕЖЕННЯ ГЕОЛОКАЦІЙНИХ МІТОК, ЗОБРАЖЕНЬ ТА ОПИСОВОЇ ІНФОРМАЦІЇ ПРО ОБ'ЄКТИ У МОБІЛЬНИХ WEB ДОДАТКАХ
Гурін А.Л., Ілендзеєр А.О. **140**

SECTION 12.
SYSTEM ANALYSIS, MODELING AND OPTIMIZATION

МОДЕЛЮВАННЯ МАКСИМАЛЬНОГО ПОТОКУ У СХЕМІ МЕРЕЖІ ЗАЛІЗНИЦЬ У ПРОГРАМІ MAPLE
Чмир О.Ю. **143**

SECTION 13.
INFORMATION TECHNOLOGIES AND SYSTEMS

CONVOLUTIONAL NEURAL NETWORK TRANSFER LEARNING METHOD FOR AIRCRAFT IMAGE CLASSIFICATION
Bas I.S., Kadynska V.D., Klimenko V.I., Mazurets O.V. **147**

ГЕЙМІФІКАЦІЯ ЯК ІНСТРУМЕНТ ТРАНСФОРМАЦІЇ ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ В УМОВАХ ЦИФРОВІЗАЦІЇ ОСВІТИ
Абраменко Ю.І., Козуб Г.О. **156**

SECTION 14.
PHILOLOGY AND JOURNALISM

OVERCOMING THE LANGUAGE BARRIER FOR THE DEVELOPMENT OF SOCIETY
Buha L **158**

METHOD OF PEDAGOGICAL CONTROL THROUGH TESTING
Kukharska L. **161**

LEARNING ENGLISH WITH THE USE OF INNOVATIVE TECHNOLOGIES IN UKRAINIAN MILITARY HIGH SCHOOLS
Melnyk O. **163**

LEARNING LANGUAGES WITH ARTIFICIAL INTELLIGENCE: ADVANTAGES AND DISADVANTAGES
Plekan N. **165**

ВИБІР СТРАТЕГІЙ І ТАКТИК ПЕРЕКЛАДУ ДЛЯ ЗБЕРЕЖЕННЯ СТИЛІСТИЧНИХ ОСОБЛИВОСТЕЙ СЕРІАЛУ «VICTORIA»
Вінтонів О. **167**

Абраменко Юрій Ігорович
здобувач вищої освіти
Луганський національний університет імені Тараса Шевченка, Україна

Козуб Галина Олександрівна
канд. техн. наук, доцент кафедри інформаційних технологій та систем
Луганський національний університет імені Тараса Шевченка, Україна

ГЕЙМІФІКАЦІЯ ЯК ІНСТРУМЕНТ ТРАНСФОРМАЦІЇ ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ В УМОВАХ ЦИФРОВІЗАЦІЇ ОСВІТИ

Цифровізація освіти трансформує традиційні підходи до організації навчання, актуалізуючи потребу у використанні інтерактивних технологій. Одним із найефективніших напрямів модернізації є гейміфікація – впровадження ігрових елементів у неігрове освітнє середовище. Сучасні дослідження доводять, що використання ігрових механік сприяє підвищенню мотивації, зацікавленості, концентрації уваги, формуванню позитивного емоційного фону навчання [1].

Метою дослідження є аналіз можливостей трансформації освітнього процесу шляхом використання гейміфікації та ігрових технологій, а також оцінка їхнього впливу на ефективність засвоєння знань у цифровому середовищі.

Гейміфікація як педагогічне явище розглядається багатьма авторами (Верховецький, Горєлов, Кравець, Deterding та ін.) як ефективний підхід до активізації навчального процесу. Виокремлюють основні компоненти гейміфікації: цілі, завдання, правила, зворотний зв'язок, мотивація, інструменти [2].

Ключовою характеристикою гейміфікації в освіті є постійна увага та зацікавленість учасника у вивченій теми. У порівнянні з традиційним навчанням, де легко може відбутися розсіювання уваги, ігровий підхід забезпечує постійний рівень інтересу та активну участь [1].

Серед найбільш поширених цифрових середовищ та інструментів гейміфікації сучасної освіти, що розширюють можливості викладача у подачі навчального матеріалу, можна назвати такі як: віртуальні лабораторії, платформи Moodle, Zoom, Teams, Kahoot, Padlet, Wordwall; ігрові модулі у Moodle (Hangman, Crossword, Millionaire, Cryptex, Sudoku); додатки з AR/VR, інтерактивні дошки, штучний інтелект, мобільні застосунки.

У рамках експерименту в освітнє середовище Moodle було впроваджено гейміфіковані елементи. Порівняльний аналіз показав, що у групі, де застосовувались ігрові модулі, результати виконання завдань були на 30% вищі. Крім того, учасники продемонстрували вищу залученість, самостійність, глибше засвоєння навчального матеріалу.

Висновки. Гейміфікація є ефективним засобом підвищення мотивації та якості навчального процесу. Її інтеграція в цифрове середовище (зокрема у системи дистанційного навчання) дає змогу формувати індивідуальні освітні траєкторії, стимулює когнітивну активність та розвиває соціальні навички здобувачів освіти. Подальші дослідження доцільно спрямувати на розробку комплексних гейміфікованих середовищ із підтримкою адаптивного навчання.

Список використаних джерел:

1. Kozub, H., Sipii, V., Kozub, Y., Bratytsya, G., & Bondarenko, L. (2025). Effectiveness of gamification in mobile and interactive learning: Analysis of approaches and outcome. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (iJIM),* 19(8), 27–41. https://doi.org/10.3991/ijim.v19i08.50917 .
2. Козуб Г. О., Козуб В. Ю., Бондаренко Л. І., Бобень І. Ю. (2024). Використання елементів гейміфікації в процесі дистанційного навчання здобувачів вищої освіти. *Освіта та педагогічна наука,* 2(186), 38-50. DOI: https://doi.org/10.12958/2227-2747-2024-2(186)-38-50 .

SCIENTIFIC PUBLICATION

SCIENTIA
COLLECTION OF SCIENTIFIC PAPERS

WITH THE PROCEEDINGS OF THE VI INTERNATIONAL SCIENTIFIC AND THEORETICAL CONFERENCE

«MODERNIZATION OF TODAY'S SCIENCE: EXPERIENCE AND TRENDS»

June 6, 2025 | Montreal, Canada

in English and Ukrainian

All papers have been reviewed. Organizing committee may not agree with the authors' point of view. Authors are responsible for the correctness of the papers' text.

Contact details of the organizing committee:
NGO International Center of Scientific Research
Tel.: +38 098 1948380; +38 098 1526044
E-mail: info@scientia.report
URL: www.scientia.report

Signed for publication 06.06.2025. Format 70×100/16.
Offset Paper 80gsm. Times New Roman and Open Sans typefaces.
Digital color printing. Conventionally printed sheets 28,28.
Circulation: 50 copies. Printed from the finished original layout.

Publisher [PDF]: Primedia E-launch LLC
TX 75001, United States, Texas, Dallas. E-mail: info@primediaelaunch.com

Publisher [printed copies]: LLC UKRLOGOS Group
21005, Ukraine, Vinnytsia, Zodchykh str. 18, office 81. E-mail: info@ukrlogos.in.ua
Certificate of the subject of the publishing business: ДК № 7860 of 22.06.2023.