

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КРИВОРІЗЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**

Кафедра педагогіки

«Допущено до захисту»

В.о. завідувача кафедри

_____ Лаврентьєва О.О.

Реєстраційний № _____

« ____ » _____ 2024 р.

« ____ » _____ 2024 р.

**ПІДГОТОВКА МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ ДО ВИКОРИСТАННЯ
ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ В УМОВАХ ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАННЯ**

Магістерська робота студента групи
ОПНм-23

ступінь вищої освіти: магістр

спеціальності: 011 Освітні, педагогічні
науки

Коробійчука Федора Васильовича

Керівник: докт. пед. наук, професор
Лаврентьєва О.О.

Оцінка:

Національна шкала _____

Шкала ECTS ____ Кількість балів _____

Голова ЕК _____

(підпис) (прізвище, ініціали)

Члени ЕК

(підпис) (прізвище, ініціали)

(підпис) (прізвище, ініціали)

(підпис) (прізвище, ініціали)

(підпис) (прізвище, ініціали)

Кривий Ріг – 2024

ЗАПЕВНЕННЯ

Я, Коробійчук Федір Васильович,

розумію і підтримую політику Криворізького державного педагогічного університету з академічної доброчесності. Запевняю, що ця кваліфікаційна робота виконана самостійно, не містить академічного плагіату, фабрикації, фальсифікації. Я не надавав і не одержував недозволену допомогу під час підготовки цієї роботи. Використання ідей, результатів і текстів інших авторів мають покликання на відповідне джерело.

Із чинним Положенням про запобігання та виявлення академічного плагіату в роботах здобувачів вищої освіти Криворізького державного педагогічного університету ознайомлений. Чітко усвідомлюю, що в разі виявлення у кваліфікаційній роботі порушення академічної доброчесності робота не допускається до захисту або оцінюється незадовільно.

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1 ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ЗАСТОСУВАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ У СУЧАСНИХ ЗАКЛАДАХ ОСВІТИ	7
1.1 Класифікація та загальна характеристика ігрових технологій.....	7
1.2 Моделі, форми і засоби реалізації дистанційного навчання в сучасних закладах освіти	10
1.3 Особливості використання ігрових технологій під час дистанційного навчання.....	17
1.4 Педагогічні умови підготовки майбутніх учителів до використання ігрових технологій під час дистанційного навчання.....	19
Висновки до розділу 1	29
РОЗДІЛ 2 ЕМПІРИЧНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ СИСТЕМИ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ ДО ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ В УМОВАХ ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАННЯ	30
2.1 Визначення рівня готовності майбутніх учителів до використання ігрових технологій	30
2.2 Дослідницька програма підготовки майбутніх учителів до використання ігрових технологій в умовах дистанційного навчання	46
2.3 Методичні рекомендації з підготовки майбутніх учителів до використання ігрових технологій в дистанційному навчанні.....	53
Висновки до розділу 2	60
ВИСНОВКИ	62
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	64
ДОДАТКИ	69

ВСТУП

Актуальність дослідження. Негативні наслідки подій, які відбуваються під час сучасного розвитку освіти нашої країни, такі як COVID-19 та воєнний стан, спричинили вкрай швидку інтеграцію традиційних та новітніх комп'ютерних технологій, що забезпечили організацію освітнього процесу в умовах вимушеної дистанційної взаємодії. Ці події виокремили значну проблему, яка постала перед освітою та професійною підготовкою майбутніх учителів, що зумовило широке використання інтерактивних засобів та технологій під час дистанційного навчання.

Після доволі активного поширення у світі технічних засобів та інформаційних технологій, які спроможні «доставляти» навчальний контент до здобувачів освіти та вчителів, відбулось формування новітнього напрямку, а саме дистанційного формату організації освітнього процесу з використанням телекомунікаційних, комп'ютерних, а також інтерактивних технологій.

Саме тому вирішальним чинником розвитку вітчизняної системи освіти є висококваліфіковані вчителі, підготовлені до використання сучасних педагогічних технологій, що вможливають інтерактивну взаємодію всіх учасників освітнього процесу.

Про необхідність змін та оновлень у педагогічній освіті висвітлюється у нормативних документах, а саме: Законі України «Про освіту» (2017), Законі України «Про вищу освіту» (2014), Указі Президента України «Про вдосконалення вищої освіти» (2020), численних положеннях про електронні освітні ресурси та організацію дистанційного навчання із застосуванням інтерактивних технологій.

Вітчизняні вчені, такі як О. Дубасенюк, С. Вітвицька, І. Зязюн, Л. Лук'янова, Н. Ничкало, С. Сисоєва у своїх працях досліджували питання вдосконалення змісту вищої педагогічної освіти та вибору новітніх моделей інноваційного спрямування. Л. Барановська, А. Коломієць, О. Лавриненко, В. Паламарчук, Л. Хомич сформували основи для розвитку педагогічної

майстерності під час професійної підготовки та подальшої професійної діяльності. О. Андрусь, І. Гавриш, М. Гриньова, Н. Івасів, О. Павлик, В. Семиченко, Т. Танько, О. Шапран та ін. досліджували певні аспекти професійної підготовки майбутніх вчителів до створення та адаптації інноваційних освітніх технологій. Питаннями запровадження ігрових технологій в умовах дистанційного навчання присвячені праці Г. Андріянової, В. Бикова, С. Беляєва, В. Кириленка, В. Кухаренка, М. Чувасова, П. Щербаня та ін.

На противагу значній кількості розробок та праць вище окреслених вчених, наразі лишається вкрай складним питанням професійна підготовка майбутнього вчителя до використання інноваційних технологій під час дистанційного навчання. Зазначене вище визначило тему кваліфікаційного дослідження: *«Підготовка майбутніх учителів до використання ігрових технологій в умовах дистанційного навчання»*.

Мета дослідження – теоретично обґрунтувати та дослідницьким шляхом перевірити дієвість педагогічних умов підготовки майбутніх учителів до використання ігрових технологій під час дистанційного навчання.

Об'єкт дослідження – професійна підготовка майбутніх учителів.

Предмет дослідження – педагогічні умови підготовки майбутніх учителів до використання ігрових технологій під час дистанційного навчання.

Завдання дослідження:

1. Схарактеризувати та класифікувати ігрові технології навчання.
2. Визначити моделі, форми та засоби впровадження дистанційного навчання в сучасних освітніх закладах.
3. Визначити критерії та показники готовності майбутніх учителів до використання ігрових технологій в умовах дистанційного навчання.
4. Виявити, обґрунтувати та дослідницьким шляхом апробувати педагогічні умови, розробити методичні рекомендації для викладачів закладів вищої педагогічної освіти з підготовки майбутні учителів до застосування ігрових технологій у дистанційному навчанні.

Методологічна основа дослідження включає специфічні педагогічні концепції щодо неперервної освіти педагогічних кадрів та розвитку їхньої особистості, теоретичні та методологічні аспекти інформатизації сучасного освітнього процесу, а також положення щодо технологій дистанційного навчання, розроблені Ю. Пасічником, П. Борсуком і П. Дмитренком. Психолого-педагогічні основи готовності майбутніх учителів та педагогів до використання засобів дистанційного навчання у професійній діяльності, що висвітлені у працях Т. Левінського, П. Хомчинського і В. Сікорського.

В основі дослідження покладено *припущення* про те, що підготовка майбутніх учителів до використання ігрових технологій в умовах дистанційного навчання буде ефективною, якщо в них буде сформована позитивна мотивація до застосування технологічного підходу, здійснене змістове наповнення навчальних дисциплін знаннями щодо ігрового інструментарію сучасних ІКТ, посилено практичну складову професійної підготовки, що ґрунтується на принципах варіативності та поєднання традиційних і інноваційних методів, форм і видів діяльності, що забезпечать інтеграцію компонентів готовності майбутніх учителів до використання ігрових технологій в умовах дистанційного навчання.

Методи дослідження: вивчення та аналіз психолого-педагогічної, методичної літератури для визначення ключових позицій дослідження, визначення педагогічних умов використання ігрових технологій під час дистанційного навчання; анкетування, діагностичні контрольні роботи, педагогічні спостереження для виявлення стану готовності майбутніх учителів; кількісний та якісний аналіз для узагальнення результатів дослідження.

Емпірична база дослідження. Дослідницька робота проводилась на базі фізико-математичного факультету Криворізького державного педагогічного університету. У дослідженні брало участь 50 студентів магістратури.

Практична значущість дослідження полягає у тому, що розроблена методика діагностики рівня готовності майбутніх учителів до використання

ігрових технологій, зміст модуля «Ігрові технології в умовах дистанційної взаємодії» (8 годин), плани-конспекти занять до нього можуть бути використані в освітньому процесі педагогічних ЗВО.

Структура дослідження. Дослідження складається зі вступу, двох розділів, висновків до кожного розділу, загальних висновків, списку використаних джерел (45 позицій) та 4 додатків.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ЗАСТОСУВАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ У СУЧАСНИХ ЗАКЛАДАХ ОСВІТИ

1.1 Класифікація та загальна характеристика ігрових технологій

Освітні зміни в Україні, які сприяють її реформуванню, а відповідно вимагають знаходження нових, активних методів, форм, способів урізноманітнення освітнього процесу. Виникає нагальне питання оновлення інноваційних методик навчання, а саме запровадження сучасних педагогічних технологій.

Термін «технологія» перекладається як мистецтво, майстерність або вміння навчати, наука. Тобто це поняття характеризується як наука про майстерність [10].

М. Гриньова лексему «технологія» описує як «метод системного створення, визначення повноцінного процесу навчання та засвоєння знань, що враховує людські та технічні можливості їх взаємодії, та спрямований на оптимізацію процесу навчання» [12, с. 8].

Технологія навчання ж досить дієво включає у собі:

- прийоми;
- методи;
- алгоритми;
- ресурси;
- матеріали.

Питання використання ігрових технологій, яка є складовою педагогічних технологій, досить нове у педагогіці. Розробленням проблеми щодо появи, характерних методологічних основ, ролі ігрових технологій займались, зокрема, такі дослідники, як А. Несемчук, В. Стрельников, Д. Чернілевський, О. Янкович [37; 45]. Науковцями визначено, що гра є одним з найдавніших методів педагогічного впливу на виховання дітей, але зміст і

сутність ігрових технологій майже не розвиваються, не враховують стрімкі зміни в світі.

Г. Селевко стверджує, що ігрова технологія є цілісним утворенням, котре може охоплювати частину навчального процесу, вона об'єднує певні сюжети та характеристики. Проте, ігровий сюжет розвивається лише паралельно від основного змісту навчання (цит. за [37]).

Поняття «ігрові технології» І. Дичківська розуміє як ігрову форму взаємодії школяра та педагога, яка спрямована на розв'язання та формування складних завдань, що ґрунтуються на комплексному виборі альтернативних варіантів через реалізацію відповідного ігрового сюжету [14].

Саме використання ігрових технологій дозволяє передбачити планування послідовних дій, підготовку вчителя до проведення ігор, пошук потрібних ресурсів та матеріалів, заохочувати та мотивувати учнів, узагальнювати результати навчання, проведення рефлексії та підсумку.

З кожним роком необхідність використання ігрових технологій збільшується, а значення ігрових технологій складно переоцінити. Розглянемо переваги ігрових технологій (рис. 1.1).

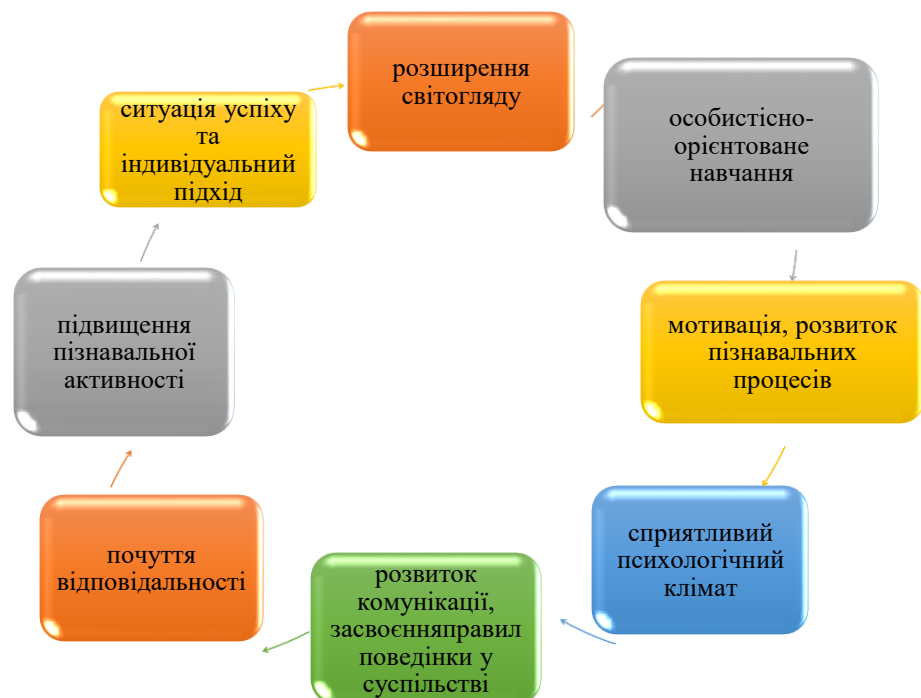


Рис. 1.1 Переваги ігрових технологій

Використовуючи ігрові технології у процесі навчання вчитель має можливість непрямого впливу на дитину, яка стає повноцінним суб'єктом діяльності, де за сприятливої ситуації може виявляти свою ініціативу, активність. Тому, варто відзначити, що гра є певним інструментом самовираження учня.

Наукові та психологічні дослідження Г. Селевка дозволяють здійснити класифікацію ігор за визначеними принципами (рис. 1.2).

За видом діяльності	• фізичні, інтелектуальні, психологічні, соціальні
За психологічним процесом	• навчальні, контрольні, виховні, тренінгові, творчі, репродуктивні, продуктивні
За ігровими методиками	• рольові, предметні, ділові, сюжетні, імітаційні
За навчальним предметом	• екологічні, математичні, фізичні, музичні, літературні, трудові, технічні, спортивні, економічні, туристичні, військові.
За специфікою ігрового середовища	• предметні-безпредметні, вуличні, кімнатні, настільні, телевізійні, технічні.
За тривалістю	• короткі, тривалі

Рис. 1.2. Класифікація ігор

Ігри ще класифікуються за своєю тематикою на: військові, спортивні, економічні; за кількістю учасників (парні, індивідуальні, групові). За словами М. Марко, відомого українського теоретика й практика в сфері ігрової діяльності, найкращою класифікацією ігор є підхід Є. Добринської та В. Шашиної. Вони пропонують розрізняти ігри за типами можливостей, які вони формують і розвивають (творчі, інтелектуальні, фізичні), і саме ці дослідники і виокремили ігрові методи навчання [25].

Отже, ігрові технології мають значний освітній потенціал. Вони поєднують комплекс методів та прийомів, спрямованих на розв'язання проблемних ситуацій і застосування теорії на практиці. Ігри є не тільки

розвагою, а й ефективним способом взаємодії з учнями, що сприяє досягненню освітніх цілей.

1.2 Моделі, форми і засоби реалізації дистанційного навчання в сучасних закладах освіти

У зв'язку з поширенням вірусу COVID-19, війни на території нашої держави, у світовій спільноті абсолютно всі сфери існування людини змінилися тією чи іншою мірою. Найбільшими з них стали зміни у системі освіти, оскільки більша частина закладів освіти вимушена була перейти на дистанційне навчання. З таким переходом на дистанційний формат виникло чимало труднощів у виборі моделей дистанційного навчання, використання яких буде найбільш раціональним та доцільним.

Модель реалізації дистанційного навчання може визначатись освітнім закладом, який здійснює вибір тих моделей, які будуть доцільними саме для них, або ж, може існувати варіант створення такої моделі самостійно.

Під час вибору моделі дистанційного навчання, освітній заклад має обов'язково враховувати перелік факторів, з поміж яких варто виокремити:

- Обсяг навчального матеріалу;
- Доступність та наявність електронних джерел;
- Освітня платформа, де буде відбуватись освітній процес.

На сьогоднішній день інформатизація суспільства, як зазначає В. Биков, є неминучим процесом його розвитку, з поміж якого головними напрямками є соціальний, економічний та освітній розвиток. Освітній процес, що має на меті інформатизувати здобувачів освіти, передбачатиме:

- розвиток і збагачення інтелектуального потенціалу нації;
- удосконалення змісту та форм навчального процесу;
- впровадження комп'ютерних технологій і навчальних методів [3].

З появою інформаційно-цифрових технологій в освіті відзначається активний розвиток суспільства в різних галузях. У зв'язку з цим зростає

потреба в якісній підготовці фахівців у багатьох сферах, що підвищило значимість навчальної діяльності на новому рівні, де використання інформаційно-цифрових технологій стало ключовим для розвитку професійних навичок, цифрової компетентності та мультимедійної грамотності.

Дослідження В. Кухаренка зосереджуються на дистанційному навчанні як комплексі педагогічних технологій, заснованих на принципах комп'ютерного навчання та активного спілкування, що дозволяє ефективно реалізовувати освітній процес. Дистанційне навчання дає можливість здобувачам освіти отримувати необхідні знання без обов'язкової присутності на території закладу освіти, а його правову основу складають Положення про дистанційну освіту та Концепція розвитку дистанційної освіти в Україні [21].

Дистанційне навчання спрямоване на впровадження в освітній процес нових моделей, що передбачають самостійну роботу, проведення конференцій, використання різноманітних інформаційних джерел чи комплексів інформації, підготовленої педагогом, а також застосування проєктних технологій і тренінгів із використанням комп'ютерних та інформаційних технологій. Основою будь-якої моделі дистанційної освіти є віртуальне середовище, яке надає доступ до віртуального простору, а вчитель виконує регулюючу функцію, яка може змінюватися залежно від ситуації.

Розглянемо характерні риси дистанційного навчання (рис. 1.3), з-поміж яких: рівноправність і доступність для всіх учасників, технологічність усіх процесів, економічність у запровадженні, всеосяжність за змістом і простором, нерегламентованість темпу і часу навчання, модульність у формуванні знань, гнучкість освітніх траєкторій, інтернаціональність [41].

Характерні риси ми навели на рис. 1.2, тепер перейдемо до принципів дистанційного навчання (рис. 1.4).



Рис. 1.3 Характерні риси дистанційного навчання

Джерело: розроблено автором на основі [34]

З-поміж традиційних дидактичних принципів, на які спирається дистанційне навчання, є:

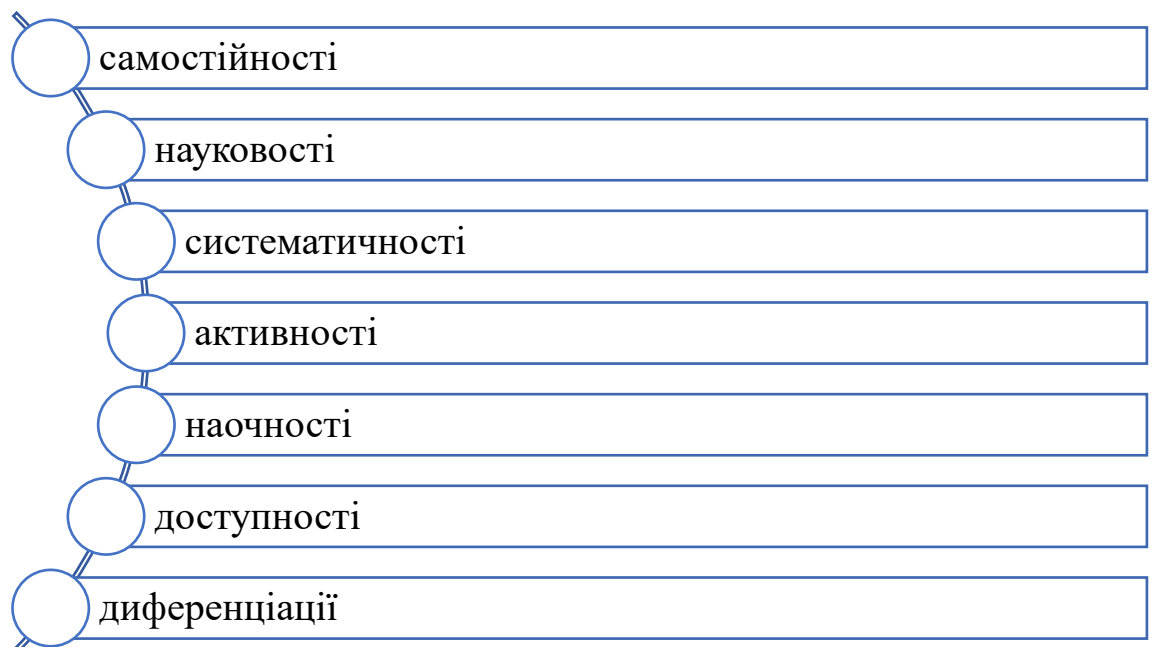


Рис. 1.4. Традиційні принципи дистанційного навчання

До нетрадиційних принципів можна віднести [14]:

1. Принцип демократизації навчання.
2. Оптимізації процесу навчання і педагогічної взаємодії.
3. Інтерактивного характеру засвоєння знань.
4. Нетрадиційності у побудові системи навчання.

Чимала кількість науковців розглядають моделі організації навчання, а саме: Б. Базильов, В. Мельник, Т. Рожкова, Е. Швець, які досліджували проблему моделей дистанційного навчання. В. Андрущенко під час розгляду моделювання як одного з методів наукового дослідження, яке надає можливості організувати певний процес, зокрема процес навчання, описав особливості їх використання у навчальному процесі та надав орієнтири оптимізації процесу навчання [1]. З. Курлянд запропоновано визначення «ідеальної моделі навчально процесу у дистанційному форматі». На думку вченої нею є модель, яка реалізується в інтегрованому освітньому середовищі, з визначенням таких базових компонентів:

- організаційних;
- методичних;
- педагогічних;
- технологічних;
- друкованих та комп'ютерних матеріалів [20].

Моделювання надає можливість не лише організувати освітній процес, а спрогнозувати можливий результат, тому вибір моделі дистанційного навчання є значним.

Дослідження Є. Полат визначають можливі моделі навчання, а саме:

1. Змішана, яка полягає в інтегруванні дистанційних та очних форм навчання.
2. Мережева, реалізація навчання пов'язана з використанням світової мережі Інтернет.
3. Поєднання кейс-технологій та мережевого навчання. Модель полягає у використанні додаткової літератури, котра сприяє поглибленню загального рівня знань здобувачів освіти та урізноманітнювати джерела інформації.

4. Інтерактивне телебачення, передбачене чітке передбачене використання відеокамер, телевізійного обладнання (цит. за [16]).

На нинішньому етапі навчання в Україні використовуються дві основні форми навчання – синхронна та асинхронна. Більш детально вони розкриті на рис. 1.5.

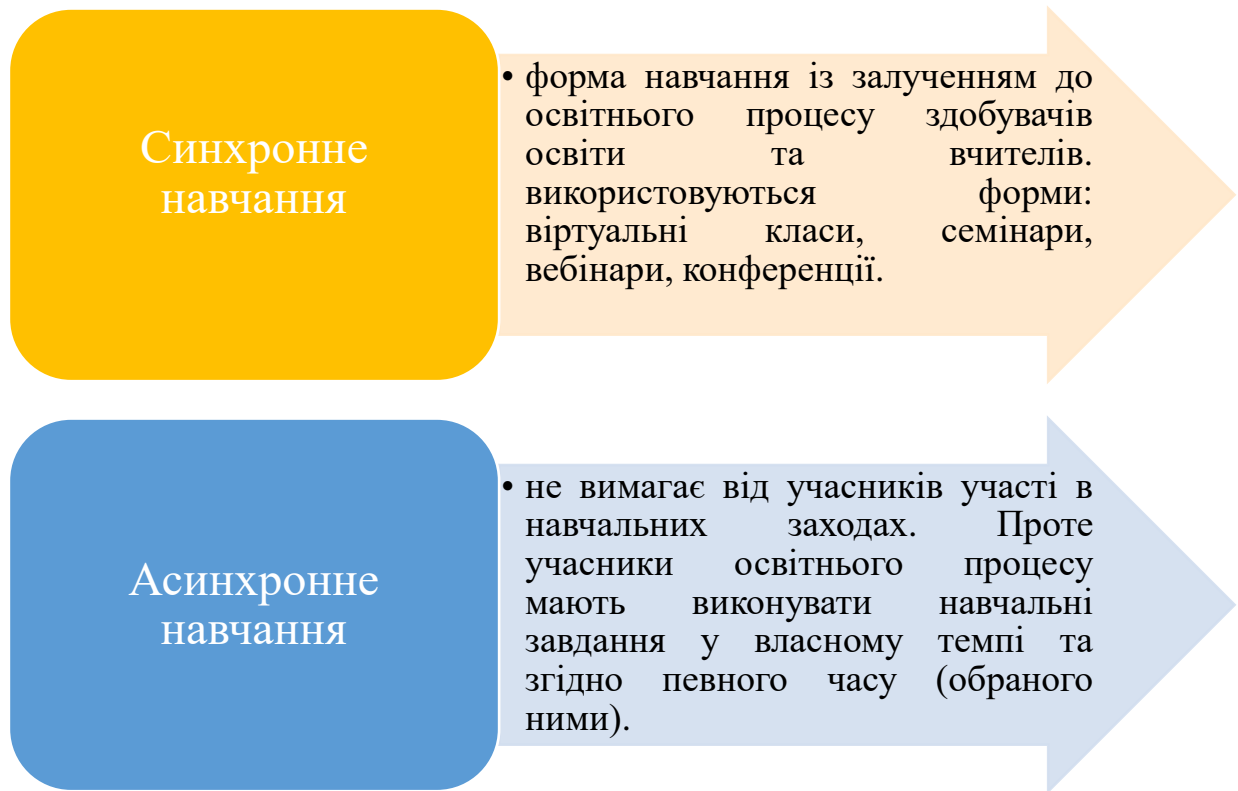


Рис. 1.5. Форми навчання у дистанційному режимі

Джерело: розроблено автором

Дві форми навчання мають як переваги, так і недоліки, які розкриті на рис. 1.6.

Р. Горбатюк, під час оцінки ефективності дистанційного навчання зазначає, що якісний процес такого виду навчання може здійснюватися тільки за умови впровадження та розробки якісної моделі дистанційної освіти, проте єдиної думки не відстежується, якою саме вона має бути.

Л. Романишина та Р. Горбатюк є авторами моделі навчання, котра базується на підцільовій системі. Її змістова частина надає можливість реалізувати мету, охоплюватиме мотиваційний, ціннісний, креативний, когнітивний та діяльнісний компоненти. Функціональна підсистема

характеризується функціями моделі, які так чи інакше співвідносяться з комунікативними якостями особистості: когнітивна, адаптаційна, ціннісно-змістова, стимулююча, ідентифікаційна [11].



Рис. 1.6 Позитивні та негативні особливості форм дистанційного навчання

Джерело: розроблено автором

З моменту впровадження інформаційно-цифрових технологій у сферу освіти спостерігається активний розвиток суспільства у багатьох галузях. Відповідно, виникає потреба в якісній підготовці спеціалістів у різних сферах, що виводить навчальну діяльність на новий рівень. Це підкреслює важливість використання інформаційно-цифрових технологій, які сприяють розвитку професійних навичок, цифрової компетентності та мультимедійної грамотності.

Дослідження В. Кухаренка присвячені вивченню дистанційного навчання як комплексу педагогічних технологій, що базуються на принципах комп'ютерного навчання та інтерактивного спілкування, що дозволяє

ефективно реалізувати освітній процес. Дистанційне навчання дає здобувачам можливість отримувати потрібні знання, не перебуваючи фізично в закладі освіти, а його правовою основою є Концепція розвитку дистанційної освіти в Україні (2000) та Положення про дистанційну форму здобуття повної загальної середньої освіти (2020) [21].

Дистанційне навчання спрямоване на впровадження нових моделей у навчальний процес, які передбачають самостійну роботу, проведення конференцій, використання різноманітних інформаційних джерел або матеріалів, підготовлених педагогом, а також застосування проєктних технологій і тренінгів із використанням комп'ютерних та інформаційних технологій. Основу будь-якої моделі дистанційної освіти становить віртуальне середовище, що надає доступ до віртуального простору, а роль педагога як координатора може змінюватися залежно від потреб навчання.

На думку А. Стадній, найефективнішою моделлю дистанційного навчання є мережевий курс, який складається з компонентів:

1. Цільовий – мета навчального процесу.
2. Змістовий – об'єкт навчального процесу.
3. Діяльнісний – отримання знань та вмінь, які можна використовувати під час засвоєння певного матеріалу. Кількість завдань під час дистанційної освіти не повинна бути максимальної.
4. Діагностично-оцінювальний – контроль навчальних успіхів.
5. Соціально-емоційний.

Дієвість вказаної моделі полягає у її ознаках:

- універсальність;
- результативність;
- гнучкість;
- оптимальність [36].

Отже, існує чимала кількість моделей, які мають свої позитивні сторони, тому освітній заклад може обирати зручну для себе модель навчання, або створити власну враховуючи найкращі моменти.

1.3 Особливості використання ігрових технологій під час дистанційного навчання

Основною формою дистанційного навчання є дистанційний урок, який має власну особливість щодо його проведення та організації, що обумовлено санітарними нормами Міністерства освіти та науки України, особливостями дітей.

Гра, як метод, технологія та форма проведення навчання є предметом вивчення багатьох вчених та наук, які доводять ефективність використання ігор.

Процес гри можна охарактеризувати таким чином:

- вільний самовияв;
- умовність ситуацій, де відбувається спрямовування на засвоєння, відтворення суспільного досвіду;
- креативний вид діяльності людини [22].

Ігрова діяльність ототожнюється з різновидом діяльності людини, в якій відбувається певне опанування суспільних функцій, мови, відносин, це, зі свого боку, є своєрідним моделюванням соціальних взаємостосунків [30, с. 139].

Під час навчального процесу відбувається використання гри як прийому роботи, а ігрова діяльність виступає способом діяльності з чітким планування дій, вибором методів, що спрямовані на вирішення проблемного завдання. Під час дистанційного навчання ігрові технології використовуються у таких формах проведення уроку:

- урок-гра (подорож, казка, конкурс, вікторина, квест, аукціон, дослідження, проєкт);
- урок-гра, де учні виконують ролі (сюжетно-ділова, рольова, театральна, інсценування);
- окремий етап уроку з використанням гри.

Наведемо приклади ігрових технологій:

1. Урок-подорож – віртуальна екскурсія, подорож. Діти не маючи змоги відвідувати осередки нашої Батьківщини, можуть подорожувати з допомогою віртуальних екскурсій, ними можуть бути: пам'ятки архітектури, заповідники, культурні місця. Для того щоб залучити дітей до участі у даному уроці можна пропонувати підготувати матеріал, організовувати групову роботу, надавати ролі екскурсоводів, менеджерів.

2. Урок-аукціон. Учні готують певну інформацію щодо об'єктів з уроку-подорожі та виставляють їх на продаж, а іншим щоб придбати лот варто відповісти на питання. Ті питання, на які надані правильні відповіді, обмінюються на бали, за які купують лот.

Інструменти дистанційного навчання дають змогу представляти інформацію в електронному вигляді, до таких інструментів належать Canva, Power Point, Power Prezi, Visage, Crello, Sway.

Представляти інформацію можна з допомогою інтерактивних дошок: Miro, Padlet, Twiddla, Trello, Conceptboard, Jamboard, Lino it, Reddit, Discourse. Для запису учнями відеоматеріалів можна записати та прикріпити для перегляду та прикріплення можна використати відеовідповіді Flipgrid.

3. Урок-квест під час проведення дистанційного навчання може відбуватись як веб-квест. Веб-квест розуміють форму самостійної відповіді на питання чи завдання, яка відбувається у пригодницькій тематиці гри, для виконання якого використовують Інтернет ресурси. Веб-квест може бути під виглядом уроку, який орієнтований на розвиток пошукової, пізнавальної діяльності учнів [29].

4. Урок – вікторина або конкурс на якому використовуються наступні сервіси: LarningApps, Kahoot, Canva, Word Art, Quizlet, Всеосвіта, НаУрок, Розвиток дітей. Платформа Kahoot може бути використана для створення авторських запитань для вікторини, які можна доповнити малюнками, фотографіями, відео, мультфільмами.

Гра в цілому захоплює учасників навчального процесу, так як вчитель виводить все на екран показу, діти при цьому можуть змагатись між собою.

LerningApps цікавий тим, що з допомогою його шаблонів можна створювати такі варіанти вікторин: «Заповни пропуск», «Фрагменти зображень», «Пазл», «Кросворд» тощо, які будуть захоплюючими для закріплення знань. Цікавим є використання аудіо- та відеоконтенту, числової прямої, простого упорядкування, які сприятимуть встановленню послідовності причин тих чи тих явищ, історичних подій.

Для того щоб закріпити вивчене можна використовувати вправи: «Знайди пару», «Класифікація», «Таблиця відповідностей», «Заповни таблицю».

Ігровий матеріал на дистанційному навчанні прекрасно демонструється на наступних онлайн конструкторах – Umaigra, ProProfs.

Чимала кількість завдань для швидкого опитування, яка може бути у вигляді інтерактивних вікторин, завдань із 3D ефектом, кросвордів розміщено на платформі Mozaik, а саме: «Що далі?», «Тести», «Загальні властивості», «Картки з малюнками».

Для створення ребусів для учнів ефективними інструментами будуть – rebus1.ua, для розробки кросвордів – cross.highcat.org/, puzzlecup.com, для підготовки пазлів – Jigsaw Planet.

Сервіси, що нами описані можуть використовуватись під час різних етапів уроків, та для різних цілей. Під час застосування ігор досить покращується сприйняття матеріалу учнями, а ігрові технології під час дистанційного навчання значно оптимізують освітній процес, урізноманітнюючи його, насичуючи емоціями дітей, активізуючи всі психічні процеси школярів, сприяють набуття практичного, соціального, емоційно-чуттєвого досвіду, покращують психологічний клімат.

1.4 Педагогічні умови підготовки майбутніх учителів до використання ігрових технологій під час дистанційного навчання

З появою перших університетів освіта стала невід'ємною частиною

соціального розвитку людства. Головною метою освіти завжди було і залишається забезпечення високого рівня навчання, що дає можливість здобути необхідні знання та навички для ефективної діяльності в суспільстві.

У XXI столітті відбуваються глибокі зміни в усіх сферах життя, і ця трансформація не оминула й освіту. Технологічні досягнення і нові можливості, які вони відкривають, вимагають адаптації традиційних підходів до навчання до сучасних реалій. Сучасна молодь виросла в умовах цифровізації, коли інтерактивні технології, такі як смартфони, комп'ютери та інші гаджети, стали невід'ємною частиною їхнього життя. Вони проводять багато часу в інтерактивно-ігровому середовищі, що сприяє розвитку їхніх когнітивних та комунікаційних навичок. У таких умовах, зазначає Н. Ничкало, традиційні методи навчання часто не здатні викликати інтерес чи забезпечити належний рівень залученості студентів [28].

Тому сьогодні важливо впроваджувати сучасні освітні технології, що можуть бути адаптовані до потреб молоді та змінюваного світу. Це питання є надзвичайно актуальним, оскільки дозволяє не лише зацікавити студентів в навчальному процесі, але й підвищити якість освіти, її доступність та ефективність. Впровадження новітніх технологій відкриває нові горизонти для вищої освіти в Україні, забезпечуючи її адаптацію до світових стандартів і майбутніх вимог суспільства.

Дидактичні ігри значно активізують навчальний процес, оскільки поєднують у собі елементи пізнання та творчості, сприяють мотивації до навчання, враховують індивідуальні особливості здобувачів освіти (дошкільнят, школярів, студентів, аспірантів тощо), покращують емоційний клімат взаємодії учасників освітнього процесу, активізують інтенсивність мислення, пам'яті тощо.

Г. Понамарьова зазначає, що гра є формою вільного самовираження, яка відображає відкритість до світу можливостей і може здійснюватися у вигляді змагання або відтворення (виконання, репрезентації) певних ситуацій, змістів чи станів [35]. На думку М. Гриньової, дидактична гра є творчим способом

навчання, виховання та розвитку для дітей і молоді: дошкільнят, школярів та студентів [12].

Ігрові технології широко застосовуються в дошкільних закладах і школах, оскільки більшість педагогів використовують їх у своїй роботі. Сучасний розвиток освіти в Україні спрямований на модернізацію навчання та підвищення його ефективності через використання інноваційних технологій. Сучасні педагогічні методи урізноманітнюють форми та засоби навчального процесу, стимулюють творчу активність учнів і розвивають їхні пізнавальні здібності. Одним із головних завдань педагогів і науковців є пошук сучасних підходів до навчання, розробка та впровадження нових методів і технологій, серед яких ігрова технологія посідає найвищі позиції [19].

На основі аналізу першоджерел встановлено, що ефективність використання ігрових технологій, як інструменту виховання і навчання учнів, забезпечується за рахунок таких чинників, як-от:

- позитивне вмотивування учнів за рахунок гейміфікації та ігрових технологій і методів;
- вибір ігрових технологій згідно з віковими особливостями дітей та дидактичних цілей;
- активне залучення учнів до ігрових процесів в урочній та позаурочній діяльності [27].

Таким чином, є значні перспективи для подальших наукових досліджень, теоретичного осмислення, демонстрації та впровадження ігрових технологій у педагогічну практику з метою формування професійно-методичних орієнтацій і розвитку ігрових навичок у майбутніх учителів. Проте, перед тим, як розглядати педагогічні умови для формування готовності майбутніх учителів до використання ігрових технологій у професійній діяльності, необхідно розкрити зміст і сутність поняття «умова». Для цього слід звернутися до філософської, психологічних, педагогічних та довідкових джерел. Зокрема, академічний словник української мови визначає «умову» як «обставину, що дозволяє здійснити, створити чи сприяє чомусь». Філософське

трактування цього поняття наголошує на тому, що умова є «обумовленим елементом, важливим компонентом комплексу об'єктів, що забезпечує існування певного явища» [40, с. 215].

З точки зору психології, умова є поєднанням внутрішніх та зовнішніх факторів, які відображають психологічний аспект розвитку особистості, її динаміку та кінцеві результати. Педагоги ж акцентують увагу на умовах освітньої діяльності, які вони визначають як «сукупність обставин, що визначають характер цієї діяльності та її ефективність». Вони виступають як чинники, що можуть сприяти чи, навпаки, заважати успіху, відображаючи результативність педагогічного процесу [23].

Також важливо зазначити, що педагогічні умови є не лише теоретичним поняттям, а й практичним інструментом, який має реальне значення для організації навчального процесу. Саме в контексті педагогічних умов визначаються інструменти та методи, що забезпечують ефективне навчання та розвиток учнів. Врахування цих умов дозволяє побудувати оптимальне освітнє середовище, яке буде сприяти не лише успішному засвоєнню матеріалу, але й розвитку критичного мислення, творчих здібностей та професійних навичок студентів.

Тому педагогічні умови, як основа успішної освітньої діяльності, включають в себе не лише організаційні обставини, а й внутрішні психологічні та особистісні фактори, які взаємодіють у педагогічній ситуації. Врахування об'єктивних та суб'єктивних умов у процесі навчання допомагає створити більш ефективне середовище для розвитку учнів та досягнення поставлених цілей. Педагогічні умови включають:

- обставини (чинники), які безпосередньо впливають на ефективність педагогічної системи [23];

- поєднання можливостей змісту навчання, засобів та методів його організації, що сприяють досягненню педагогічних цілей, де умови виступають як регулятори психологічних, особистісних та педагогічних чинників професійної підготовки [26];

– результат конструювання, відбору та використання методичних елементів для досягнення бажаних результатів навчання [33].

Принагідно слід акцентувати на тому, що педагогічні умови не слід зводити лише до організаційних аспектів чи зовнішніх чинників освітнього процесу. Освіта є інтеграцією суб'єктивного і об'єктивного, внутрішнього і зовнішнього, змісту та явища, тому важливо враховувати і особистісний аспект взаємодії у системі «педагог-учень», яка є невід'ємною частиною успіху навчальної діяльності. Саме цей комплексний підхід дозволяє створити середовище, в якому кожен учасник педагогічного процесу може максимально реалізувати закладений в нього потенціал і досягнути найкращих результатів. Тільки в умовах гармонійного поєднання об'єктивних і суб'єктивних чинників можна забезпечити ефективність освітньої діяльності та підготовку фахівців, здатних адаптуватися до вимог сучасного світу.

Наприклад, Н. Єсіна під суб'єктивними умовами розуміє перелік внутрішніх факторів, які забезпечують ефективність навчання. До них належать: наявність у суб'єкта потреби та бажання до здійснення навчально-пізнавальної діяльності; чітке усвідомлення мети, етапів та логіки навчальної діяльності; досвід проектування та організації власної навчальної діяльності; відповідність змісту навчання особистісним потребам студента; а також його емоційний стан, що впливає на сприйняття і засвоєння матеріалу. Ці умови є критично важливими для створення мотиваційного середовища, яке сприяє активному залученню студентів до освітнього процесу [17].

Як указує Н. Єсіна, об'єктивні умови мають на увазі організаційні та ресурсні аспекти, які забезпечують зовнішню підтримку навчальної діяльності. До організаційних умов належать такі елементи, як формування мотивації до навчання, усвідомлення навчальної мети, планування дій, контроль, корекція та оцінка результатів. Ресурсні умови охоплюють інформаційне та матеріальне забезпечення освітнього процесу, яке створює необхідну інфраструктуру для ефективного навчання. Зокрема, це можуть бути доступ до сучасних технологій, навчальних матеріалів та інших засобів,

що полегшують організацію навчання [17].

Таким чином, поєднання суб'єктивних і об'єктивних умов створює комплексне середовище, яке сприяє розвитку компетентностей студентів та підвищує ефективність освітнього процесу. Це підкреслює важливість інтеграції як внутрішніх мотиваційних чинників, так і зовнішніх організаційних ресурсів у навчальну діяльність.

Ефективність впливу педагогічних умов на освітній процес залежить від багатьох взаємопов'язаних факторів, які формують основу для досягнення високих результатів у навчанні. Як зазначає В. Ягупов, ці фактори включають:

– Парадигму системи освіти, яка визначає загальні принципи та цінності, на яких будується освітній процес. Зміна парадигми може кардинально впливати на зміст і підходи до навчання, зокрема у контексті впровадження інноваційних педагогічних технологій.

– Загальні та професійні завдання освіти, що окреслюють стратегічні напрями розвитку системи освіти, її місію та конкретні цілі. Успішність педагогічного процесу залежить від того, наскільки ці завдання узгоджуються з потребами суспільства і професійними вимогами.

– Основні методологічні аспекти та установки педагогіки, які формують теоретичну базу, яка визначає підходи до планування та реалізації навчального процесу. Методологічна чіткість сприяє ефективності педагогічних умов.

– Методи, форми і технології, якими послуговуються в навчальних та виховних системах. Адаптивність і гнучкість цих компонентів дозволяють створювати умови, що відповідають сучасним запитам суспільства.

– Зміст професіограми вчителя, яка окреслює перелік знань, умінь і навичок, необхідних для ефективного виконання професійних обов'язків. Вона впливає на структуру і зміст педагогічної підготовки.

– Способи викладання та дотримання загальнодидактичних методів, таких як інтерактивні або ігрові методи.

– Мета, зміст матеріалу та методичний задум проведення навчального заняття. Чіткість у формулюванні мети та продуманість змісту зумовлюють

успішність у засвоєнні матеріалу студентами.

– Час на вивчення певної теми, достатній для опанування навчальним матеріалом, що дозволяє студентам краще засвоїти і застосувати отримані знання на практиці.

– Рівень інтелектуальної готовності майбутніх учителів. Це ключовий фактор, який визначає здатність студентів сприймати нові знання, аналізувати їх і застосовувати у професійній діяльності.

– Розвиненість навчально-матеріальної бази. Доступ до сучасних ресурсів, таких як обладнання, цифрові технології, навчальні матеріали, є важливим для реалізації педагогічних умов.

– Педагогічну майстерність викладачів, що першочергово впливає на якість навчального процесу, оскільки вони є ключовими суб'єктами педагогічної взаємодії [44].

Як видно з аналізу, фактори, визначені В. Ягуповим, є багатогранними і охоплюють як теоретичні, так і практичні аспекти організації навчального процесу. Ефективність впливу педагогічних умов залежить від їхнього гармонійного поєднання та взаємодії. Лише за умови узгодженості усіх цих компонентів можна досягти високих результатів у підготовці майбутніх учителів, зокрема у контексті використання інноваційних освітніх технологій.

Таким чином, аналіз першоджерел показав, що педагогічні умови складаються з об'єктивних і суб'єктивних обставин і чинників, які можуть сприяти досягненню навчальних цілей і забезпечити ефективність освітнього процесу при раціональному використанні ресурсів і зусиль.

Цікаві роздуми О. Чумака, який вважає, що педагогічні умови охоплюють як зовнішні характеристики функціонування освітнього процесу (форми, зміст, методи, прийоми тощо), так і внутрішні аспекти особистості [42]. Він підкреслює, що педагогічні умови не обмежуються лише зовнішніми факторами навчального процесу, а повинні враховувати й індивідуальні характеристики студентів, що впливають на їхню навчальну діяльність.

У нашому дослідженні педагогічні умови розглядаються як ключові

чинники, що забезпечують поступовий і стабільний розвиток освітніх процесів, визначаючи ефективність формування готовності майбутніх учителів до впровадження ігрових технологій під час дистанційного навчання. Їхнє врахування забезпечує створення сприятливої дистанційної навчальної взаємодії, яке стимулює розвиток творчих здібностей студентів та формує їхню здатність до інтерактивної взаємодії у педагогічній практиці.

При обґрунтуванні педагогічних умов для формування готовності майбутніх учителів до застосування ігрових технологій у дистанційному навчанні ми спиралися на особливості освітнього процесу. Для цього необхідно враховувати специфіку цифрових платформ, на яких здійснюється навчання, а також забезпечення доступу до сучасних методичних матеріалів та інструментів. Визначені нами умови мають забезпечити реалізацію як компонентів структури, так і загальну ефективність процесу формування готовності майбутніх учителів до використання навчально-ігрових технологій у їхній професійній діяльності. Важливою складовою цього процесу є також розвиток технологічної грамотності викладачів, здатних працювати з новими педагогічними інструментами та адаптувати їх до конкретних потреб студентів. Це дозволяє не лише підвищити ефективність навчання, але й забезпечити сталий розвиток освітньої системи в цілому.

Більшість дослідників сходяться на думці, що ключовою педагогічною умовою для забезпечення ефективної професійної підготовки майбутніх учителів є формування позитивної мотивації та ціннісного ставлення до професійної діяльності. Наступною важливою умовою є посилення когнітивної складової навчального змісту, що передбачає глибоке засвоєння педагогічних, методичних та спеціалізованих знань. Третя умова – це поступове нарощування обсягу практичної складової професійної підготовки, яка дозволяє студентам ефективно застосовувати отримані знання у майбутньому.

У своїй роботі ми спиралися на результати досліджень кількох провідних учених, які досліджували педагогічні умови формування готовності

вчителів до застосування ігрових технологій:

Зокрема, Л. Бекірова у своїх наукових розвідках визначила педагогічні умови, що безпосередньо впливають на готовність учителів до використання інтерактивних технологій. Дослідниця наголошує на необхідності орієнтації завдань професійної підготовки на теоретичне і практичне оволодіння інтерактивними технологіями. Одним із ключових аспектів є усвідомлення студентами реального досвіду впровадження цих технологій у навчальний процес, що сприяє розвитку їхньої професійної компетентності [5].

С. Беляєвим обґрунтовано педагогічні умови, які сприяють підвищенню готовності майбутніх учителів до вирішення навчальних завдань у процесі професійної підготовки. Зокрема, дослідник наголошує на важливості залучення викладачів до використання різноманітних завдань, що стимулюють інтерес студентів до творчого підходу у вирішенні педагогічних завдань. Також дослідник підкреслює роль впровадження педагогічних технологій як основи для розвитку інноваційних підходів. Окремо він виділяє значення спеціального курсу «Педагогічне керівництво вирішення навчальних завдань», який має на меті розвиток методичних умінь студентів [4].

Н. Мачинська, аналізуючи підготовку вчителів до особистісно орієнтованого навчання, окреслила кілька важливих педагогічних умов. Серед них вона виокремила впровадження відповідних технологій у навчальний процес, які орієнтовані на розвиток майбутніх учителів як суб'єктів особистісно орієнтованого навчання. Особливу увагу приділено індивідуалізації навчального процесу та створенню умов, що сприяють професійній самореалізації студентів. Це дозволяє майбутнім учителям формувати власний підхід до педагогічної діяльності, що відповідає сучасним освітнім вимогам [27].

На основі цих досліджень можна зробити висновок про те, що педагогічні умови формування готовності майбутніх учителів до застосування ігрових технологій охоплюють як мотиваційні, так і когнітивні та практичні аспекти підготовки. Вони спрямовані на створення середовища гармонійного

розвитку професійної компетентності студентів, що забезпечує їхню здатність ефективно застосовувати сучасні освітні технології. Завдяки цьому формуються вміння і навички, необхідні для інтеграції ігрових методів у навчальний процес, що є важливим кроком у підготовці вчителів, які відповідають вимогам сучасної освітньої системи.

Слід зазначити, що педагогічні умови для впровадження ігрових технологій не є статичними і повинні бути адаптовані до змінних умов освітнього середовища. Вони залежать від наявності інноваційних підходів, що базуються на сучасних наукових розробках у галузі педагогіки та психології, а також від здатності освітніх установ створювати належні умови для застосування цих технологій. Наприклад, розвиток цифрової інфраструктури навчальних закладів і постійне оновлення педагогічних методик є важливими факторами, що впливають на готовність майбутніх педагогів до використання ігрових технологій у професійній діяльності.

Тож, підготовка майбутніх учителів до застосування ігрових технологій під час дистанційного навчання реалізується за певних педагогічних умов, а також під впливом інших чинників, таких як природні, соціальні, економічні та технологічні аспекти, що створюють сприятливі умови для розвитку інноваційних підходів в освіті. Підвищення ефективності цього процесу можливе лише при комплексному врахуванні всіх цих факторів, що дозволить забезпечити високий рівень професійної підготовки майбутніх учителів і сформувати їх готовність до впровадження сучасних освітніх технологій.

Тому, для того щоб експериментальне дослідження було об'єктивним варто обмежитися обґрунтуванням основних педагогічних умов стосовно формування готовності майбутніх учителів використовувати ігрові технології: позитивна мотивація майбутніх учителів у застосуванні технологічного підходу, змістове наповнення навчальних дисциплін знаннями щодо ігрового інструментарію сучасних ІКТ, посилення практичної складової професійної підготовки, що ґрунтується на принципах варіативності та поєднання традиційних і інноваційних методів, форм і видів діяльності, що забезпечують

інтеграцію компонентів готовності майбутніх учителів до використання ігрових технологій в умовах дистанційного навчання.

Висновки до розділу 1

Спираючись на наукові джерела та практичні дослідження нами здійснено класифікацію ігрових технологій згідно різних критеріїв, це дозволило виокремити особливості кожного типу ігрових технологій та визначити їх місце та значення у педагогічній діяльності.

Установлено, що ігрові технології сприяють підвищенню зацікавленості учнів у навчальному процесі, покращення їх мотивації та розвиток навичок співпраці.

Визначено, що дистанційне навчання може здійснюватися з допомогою великої кількості засобів: платформи MOOC, інтерактивні ресурси, електронні книги, мобільні додатки, освітні платформи. Кожна з описаних форм має як переваги так і недоліки, тому майбутній вчитель має визначити коли і як використовувати той чи інший інструментарій.

Педагогічними умовами, що сприяють ефективності підготовки майбутніх учителів до використання ігрових технологій в умовах дистанційного навчання є: позитивна мотивація майбутніх учителів у застосуванні технологічного підходу, змістове наповнення навчальних дисциплін знаннями щодо ігрового інструментарію сучасних ІКТ, посилення практичної складової професійної підготовки, що ґрунтується на принципах варіативності та поєднання традиційних і інноваційних методів, форм і видів діяльності, що забезпечують інтеграцію компонентів готовності майбутніх учителів до використання ігрових технологій в умовах дистанційного навчання.

Отримані теоретичні узагальнення виокремлюють проблему підготовки майбутніх учителів до використання ігрових технологій в умовах дистанційного навчання.

РОЗДІЛ 2

ЕМПІРИЧНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ СИСТЕМИ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ ДО ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ В УМОВАХ ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАННЯ

2.1 Визначення рівня готовності майбутніх учителів до використання ігрових технологій

З метою дослідження стану проблеми підготовки майбутніх учителів до використання ігрових технологій було проведено констатувальний експеримент.

Експериментальна робота здійснювалася на базі Криворізького державного педагогічного університету, в ньому взяли участь 50 студентів магістратури фізико-математичного факультету.

На цьому етапі дослідження головними *завданнями* були:

- 1) визначити критерії, показники та рівні готовності студентів до використання ігрових технологій в умовах дистанційного навчання;
- 2) здійснити аналіз стану готовності майбутніх учителів;
- 3) узагальнити отримані результати, розробити систему підготовки та надати методичні рекомендації щодо підготовки майбутніх учителів до використання ігрових технологій в умовах дистанційного навчання.

Пропонуємо перейти до обраних нами методів дослідження (табл. 2.1).

Провідним завданням педагогічного експерименту було виокремлення рівнів сформованості у майбутніх учителів готовності до застосування ігрових технологій у професійній діяльності та визначення критеріїв їх вимірювання. Це завдання стало основою для глибшого розуміння того, на яких етапах розвитку перебуває готовність студентів до інтеграції інноваційних технологій у навчальний процес, а також для подальшого вдосконалення навчальних програм з використанням ігрових методів. Визначення чітких критеріїв дозволило точніше оцінити рівень підготовленості майбутніх

педагогів до використання цих технологій.

Таблиця 2.1

Етапи і методи експериментального дослідження

Завдання	Характеристика	Методи
Вивчення інформації та її аналіз	1. Дослідження актуальних проблем з теорії та методики підготовки вчителів. 2. Опис мети та завдань дослідження.	Синтез, аналіз нормативно-правових та програмних матеріалів.
Теоретичні дослідження	1. Аналіз літературних джерел з проблеми дослідження. 2. Попередній аналіз стану професійної підготовки майбутніх учителів.	Анкетування, бесіда, тестування, інтерв'ю.
Узагальнення	1. Дослідження сутності підготовки майбутніх учителів. 2. Узагальнення педагогічних умов формування готовності використовувати ігрові технології.	Узагальнення
Констатувальний експеримент	Проведення експерименту: – склад вибірки; – підбір діагностичного інструментарію.	спостереження, анкетування, педагогічний експеримент.
Розроблення методичних рекомендацій	1. Створення системи підготовки майбутніх учителів до використання ігрових технологій в умовах дистанційного навчання	концептуалізація передового педагогічного досвіду, апробація

Термін «критерій» в Українському педагогічному словнику визначається як «ознака, що дозволяє здійснити оцінку, визначення або класифікацію будь-якого об'єкта» [10, с. 189]. У педагогічній науці критерій якості навчальної діяльності трактується як сукупність характеристик, що дають змогу оцінити умови, хід та результати навчального процесу, забезпечуючи їх відповідність поставленим освітнім цілям. Це означає, що критерії не лише визначають стандарти успіху, але й служать орієнтирами для удосконалення педагогічних підходів і методів [32].

Однак важливо зазначити, що критеріальний підхід в педагогічному

експерименті повинен враховувати як об'єктивні, так і суб'єктивні аспекти навчальної діяльності. Об'єктивні критерії, такі як кількість успішно виконаних завдань або інтеграція технологій в уроки, дозволяють виміряти результативність. Водночас, суб'єктивні критерії, що ґрунтуються на самооцінці студентів, відгуках та спостереженнях викладачів, допомагають зрозуміти рівень мотивації і внутрішньої готовності до застосування нових методів навчання. Таким чином, ці два аспекти повинні працювати в комплексі для більш точного визначення результатів педагогічного процесу.

С. Гончаренко наголошує на необхідності потрактування критеріїв як оцінки ефективності складових педагогічного процесу. Учений підкреслює, що критерії допомагають встановити межі для оцінки результатів, а також визначити напрями для вдосконалення навчального процесу. Окрім цього, акцентується на взаємозв'язку лексем «критерій» і «показник», зазначаючи, що показники є конкретними, вимірюваними величинами, які дозволяють більш точно визначити рівень досягнення того чи іншого критерію [10].

Беремо до уваги факт того, що «критерій» за своїм змістовим наповненням є більш широким, аніж поняття «показник», адже рівень сформованості за критерієм виражається через певні показники [10]. Показники є конкретними індикаторами, які допомагають визначити ступінь досягнення поставлених цілей і, таким чином, виступають частиною загальної оцінки педагогічної діяльності. Вони можуть включати такі елементи, як кількість успішно виконаних завдань, активність студентів під час заняття, використання ігрових технологій у навчальному процесі тощо.

Згідно з цією концепцією, критерії повинні включати як якісні, так і кількісні параметри. Кількісні показники допомагають встановити числові значення для оцінки певних аспектів навчання, в той час як якісні показники дозволяють оцінити глибину розуміння, мотивацію та внутрішню готовність студентів до впровадження ігрових технологій у свою педагогічну практику. Такий підхід дозволяє отримати більш всебічну картину рівня підготовленості майбутніх учителів і дає змогу не тільки оцінити поточний стан, але й

спрогнозувати подальший розвиток їхніх професійних навичок.

Аналізуючи педагогічні дослідження з проблеми та враховуючи зміст поняття «готовність», що віддзеркалює мотивацію, обізнаність та вміння здійснювати ту чи ту діяльність, разом із визначеними структурними компонентами, ми виокремили критерії для оцінки рівня готовності майбутніх учителів до використання ігрових технологій у професійній діяльності. Це: мотиваційний, когнітивний та операційний (рис. 2.1).

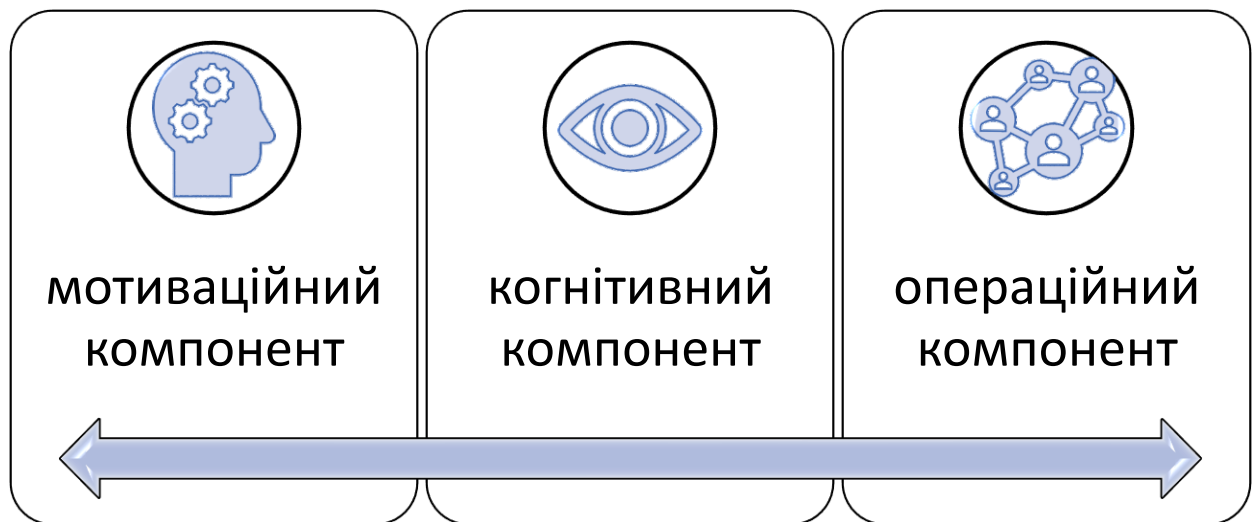


Рис. 2.1. Структурно-критеріальна характеристика готовності майбутніх учителів до використання ігрових технологій в умовах дистанційного навчання

Мотиваційний критерій – визначення мотивів і рівня зацікавленості студентів у навчальній діяльності, а також самооцінка їхньої готовності до застосування ігрових технологій у професійній сфері. Багато науковців (А. Маркова, О. Столяренко, Г. Щукіна) виокремлюють пізнавальні, широкі соціальні та вузькі особистісні мотиви.

З урахуванням цих досліджень і специфіки формування готовності майбутніх учителів до використання навчально-ігрових технологій у професійній діяльності, можна виокремити певні аспекти мотивації:

— професійно-педагогічний;

- пізнавальний;
- мотиви у професійній самореалізації;
- етичні й естетичні мотиви.

Рівень зацікавленості майбутніх учителів в освітній діяльності слугує критерієм для оцінки їх готовності до використання ігрових технологій. Показниками мотиваційного критерію готовності майбутніх учителів до застосування цих технологій є стійкість інтересу та характер участі на етапі підготовки, що охоплює розробку і використання ігрових технологій.

Когнітивний критерій відображає рівень володіння студентами загальнопедагогічними, методичними та ігротехнічними знаннями, а також ступінь усвідомлення педагогічних цінностей, особливо у контексті дистанційного навчання. Готовність до використання ігрових технологій у цьому форматі характеризується не лише теоретичною обізнаністю, але й здатністю адаптувати отримані знання до цифрового освітнього середовища.

Основу когнітивної готовності становлять такі аспекти, як обсяг, глибина, системність і стійкість знань. Зокрема, це включає розуміння особливостей ігрових технологій, специфіки їх впровадження в дистанційному навчанні, а також здатність оцінювати ефективність таких методів у різних педагогічних ситуаціях.

Важливими показниками когнітивного критерію є:

- Якість знань (повнота, глибина, стійкість і системність);
- Осмисленість знань (здатність ставити проблемні запитання, критично осмислювати матеріал, формулювати самостійні судження);
- Адекватність знань (здатність правильно і вчасно застосовувати отримані знання у практичних ситуаціях, враховуючи особливості дистанційного навчання).

Готовність до використання ігрових технологій в умовах дистанційного навчання також передбачає вміння аналізувати взаємодію учнів у віртуальному середовищі, прогнозувати їхні реакції на ігрові методи і коригувати навчальні сценарії відповідно до потреб аудиторії. Таким чином,

когнітивний критерій є важливим елементом формування професійної готовності майбутніх учителів до ефективного застосування інноваційних педагогічних підходів у сучасному освітньому просторі.

Додатково, до когнітивного критерію варто віднести здатність студентів інтегрувати теоретичні знання у практичну діяльність, що є важливим аспектом їхньої професійної готовності. Розуміння зв'язку між теорією та практикою сприяє ефективному використанню навчально-ігрових технологій у майбутній професійній діяльності [24].

З огляду на ці дослідження, ми визначили наступні показники за когнітивним критерієм готовності майбутніх учителів до застосування навчально-ігрових технологій: повнота знань, системність знань, осмисленість знань щодо ігрових та дистанційних технологій.

До когнітивного компонента також входять ціннісні орієнтації, що базуються на термінальних та інструментальних цінностях. Термінальні цінності охоплюють цільові настанови на опанування категоріально-понятійним апаратом ігрових і дистанційних технологій, тоді як інструментальні цінності стосуються процесів, пов'язаних з оволодінням цими поняттями. Тому рівень володіння педагогічними поняттями також вважаємо показником когнітивного критерію.

Ціннісні орієнтації мають ключове значення для формування професійної мотивації. Майбутній учитель повинен не лише усвідомлювати значення ігрових технологій, але й демонструвати готовність застосовувати їх у професійній діяльності, зберігаючи при цьому етичні та педагогічні принципи.

Дослідниця В. Паламарчук вказує, що процес засвоєння наукових понять включає три послідовні етапи: опис явища, його пояснення та керування ним [31]. У контексті професійної підготовки майбутніх учителів, цей підхід є особливо актуальним. На початковому етапі навчання студенти опановують педагогічні поняття на рівні опису, що дозволяє їм ознайомитися з базовими категоріями та термінами. У процесі аудиторної роботи вони

переходять до рівня пояснення, аналізуючи принципи та механізми використання ігрових технологій у навчальному процесі. Завершальним етапом є керування – під час педагогічної практики студенти вчаться самостійно застосовувати ігрові методики, адаптуючи їх до реальних освітніх ситуацій.

Цей підхід забезпечує поступове формування готовності майбутніх учителів до використання ігрових технологій, адже кожен етап слугує основою для набуття більш складних умінь. Таким чином, від опису до практичного керування педагоги отримують можливість не лише опанувати теоретичний матеріал, але й навчитися ефективно інтегрувати його в освітній процес, зокрема в умовах дистанційного навчання.

Доцільним є також формування здатності до рефлексії, що дає можливість студентам аналізувати власний досвід, виявляти слабкі місця у своїх знаннях і навичках та активно вдосконалюватися. Ця здатність є невід'ємною частиною когнітивного критерію, оскільки дозволяє усвідомлено застосовувати ігрові технології.

Операційний критерій визначає рівень сформованості загальнопедагогічних, методичних та ігротехнічних умінь і навичок, необхідних для ефективної професійної діяльності майбутнього вчителя. Це поняття охоплює здатність педагога не лише виконувати професійні завдання, але й організувати навчальний процес з урахуванням сучасних освітніх технологій, зокрема ігрових методик.

Дослідження багатьох науковців підтверджують значущість розкриття рівня сформованості педагогічних умінь, що визначається за низкою показників. Серед них: кількість операцій, які виконує вчитель у рамках професійної діяльності; послідовність його дій; якість і ефективність виконання педагогічних завдань; вміння налагоджувати навчальну взаємодію з учнями; здатність до співпраці з батьками; а також професійність, моральна зорієнтованість і своєчасність виконання своїх обов'язків [24].

У контексті використання ігрових технологій в умовах дистанційного

навчання операційний критерій також включає вміння адаптувати ігрові методики до цифрових платформ, розробляти інтерактивні сценарії для занять та ефективно інтегрувати їх у навчальний процес. Важливим аспектом є здатність вчителя забезпечувати активну взаємодію учнів у віртуальному середовищі, підтримувати їхню зацікавленість і мотивацію через ігрові елементи.

До операційного критерію також можна віднести здатність майбутніх учителів адаптувати ігрові технології до різних навчальних ситуацій. Це передбачає розвиток гнучкості у виборі методів, вміння знаходити нестандартні рішення та адаптувати наявні ресурси під конкретні потреби учнів.

Таким чином, операційний критерій дозволяє оцінити не лише технічну підготовленість вчителя, але й його здатність творчо підходити до організації навчання, забезпечуючи високу якість освітнього процесу навіть у складних умовах дистанційного навчання.

Аналіз даних досліджень дає змогу виокремити показники операційного критерію сформованості готовності майбутніх учителів до використання навчально-ігрових технологій у професійній діяльності:

- рівень точності виконання дій;
- самостійність.

Для того щоб визначити рівні сформованості готовності використовувати ігрові технології варто використовувати рівневий підхід, який розглядається в працях О. Малихіна [24]. Опіраючись на даний підхід ми виокремлюємо загальні рівні сформованості готовності майбутніх учителів до застосування ігрових технологій у професійній діяльності (рис. 2.2).

Характеристика критеріїв подана у табл. 2.2.



Рис. 2.2 Рівні готовності майбутніх учителів до використання ігрових технологій у дистанційному навчанні

Таблиця 2.2

Критерії, показники та рівні готовності майбутніх учителів до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності

№	Критерії	Показники	Рівні
1	2	3	4
1	Мотиваційний	1. Мотиви (професійно-педагогічні; самореалізації; пізнавальні; боргу і відповідальності) 2. Інтерес до педагогічної діяльності.	Високий рівень (творчий). Мотивація майбутніх учителів на етапі професійної підготовки визначається соціально й професійно значущими мотивами. Студенти демонструють стійкий інтерес до впровадження ігрових технологій у дистанційне навчання, активно залучаються до освітнього процесу під час вивчення дисциплін загально-професійного та предметного циклів. Вони усвідомлено оцінюють власний рівень сформованості готовності до розробки та впровадження навчально-ігрових технологій, прагнуть до творчої реалізації в педагогічній діяльності. Достатній рівень (перетворювальний). Мотивація майбутніх учителів формується переважно на основі прагнення до самореалізації у викладацькій діяльності. Інтерес до використання ігрових технологій у дистанційному навчанні носить епізодичний характер, і студенти проявляють обмежену активність під час засвоєння дисциплін загальнопрофесійного та предметного циклів. Водночас, вони можуть адекватно оцінити рівень своєї готовності до застосування ігрових технологій, але не завжди прагнуть до вдосконалення своїх навичок.

			<p>Середній рівень (інтерпретуючий). Мотивація студентів базується на пізнавальних мотивах, однак інтерес до застосування ігрових технологій у професійній діяльності є поверхневим. Вони проявляють зацікавленість лише у деяких аспектах дистанційного навчання, але не демонструють активності під час опанування дисциплін загальнопрофесійного та предметного циклів. Самооцінка рівня готовності до використання ігрових технологій є неадекватною, що свідчить про недостатню внутрішню мотивацію до професійного розвитку.</p> <p>Низький рівень (репродуктивний). Діяльність студентів під час професійної підготовки визначається зовнішніми, а не внутрішніми мотивами, такими як моральний обов'язок. Інтерес до викладання та застосування ігрових технологій відсутній. Вони потребують постійного контролю з боку викладачів, що є ключовою умовою їх участі у ігровій діяльності. Самооцінка рівня готовності до розробки та використання ігрових технологій у професійній діяльності також є неадекватною.</p>
2	Конітивний	<p>Загальнопедагогічні, методичні і спеціальні (ігротехнічні) знання:</p> <p>1) повнота знань щодо змісту і сутності ігрових та дистанційних технологій;</p> <p>2) міцність знань;</p> <p>3) системність знань у контексті технологічного підходу в освіті;</p> <p>4) осмисленість.</p>	<p>Високий рівень (творчий). Майбутні вчителі демонструють повні, системні й осмислені знання у загальнопедагогічній, методичній та спеціальній (ігротехнічній) сферах. Вони впевнено володіють педагогічними і спеціальними поняттями ігрової діяльності на рівні управління, що дозволяє їм не лише застосовувати отримані знання, але й адаптувати ігрові технології до умов дистанційного навчання. Педагогічні цінності для них виступають орієнтиром у навчально-пізнавальній діяльності, а розробка й використання навчально-ігрових технологій визнаються як особистісно та суспільно значущі види діяльності.</p> <p>Достатній рівень (перетворювальний). Студенти мають повні й осмислені знання загальнопедагогічного, методичного та спеціального (ігротехнічного) характеру, що дозволяє їм пояснювати особливості використання ІКТ та ігрових технологій. Вони визнають застосування ігрових технологій як суспільно значущий процес, але не завжди здатні творчо адаптувати ці технології до нових умов, таких як дистанційне навчання. Їхні знання переважно спрямовані на відтворення, а не на інноваційне використання.</p>

			<p>Середній рівень (інтерпретуючий). Студенти володіють окремими, частковими знаннями у загальнопедагогічній, методичній та спеціальній (ігротехнічній) сферах. Вони здатні описати педагогічні та ігротехнічні поняття, але їхнє розуміння є фрагментарним і недостатньо глибоким. Значення педагогічної діяльності із застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності визнається лише на базовому рівні, без усвідомлення її суспільної важливості чи потенціалу для інновацій в умовах дистанційного навчання.</p> <p>Низький рівень (репродуктивний). Майбутні вчителі володіють початковими знаннями з ігротехніки, отриманими переважно у школі або на ранніх етапах навчання. Їхнє уявлення про діяльність учителя із застосування навчально-ігрових технологій є загальним і нечітким, а усвідомлення особистісної чи суспільної значущості цієї діяльності в умовах дистанційного навчання повністю відсутнє. Їхні знання здебільшого репродуктивні й не забезпечують здатності ефективно працювати з ігровими технологіями у професійному середовищі.</p>
3	Операційний	<p>Загальнопедагогічні, методичні і спеціальні (ігротехнічні) вміння:</p> <p>1) правильність і самостійність у реалізації ігрових технологій;</p> <p>2) здатність до перенесення ігрових дій на різні навчальні ситуації;</p> <p>3) рівень самостійності під час моделювання ігрової діяльності.</p>	<p>Високий рівень (творчий). Майбутні вчителі демонструють здатність самостійно і правильно діяти у різних педагогічних ситуаціях, зокрема в умовах дистанційного навчання. Вони успішно переносять сформовані вміння з одного виду діяльності на інший, адаптуючи їх до нових умов. Студенти здатні ефективно моделювати професійну діяльність, інтегруючи навчально-ігрові технології в освітній процес. Такі учителі систематично використовують ігрові методи, проявляючи творчий підхід до вирішення педагогічних завдань.</p> <p>Достатній рівень (перетворювальний). Майбутні вчителі виявляють здатність діяти самостійно, але здебільшого за зразком. Вони можуть варіювати відомі їм системи дій і виконують педагогічні завдання правильно, хоча мають труднощі з перенесенням умінь у нові контексти, зокрема у дистанційну форму навчання. Студенти демонструють обмежену самостійність у моделюванні професійної діяльності та застосовують навчально-ігрові технології епізодично, без системності або належного рівня творчості.</p>

			<p>Середній рівень (інтерпретуючий). Студенти переважно правильно діють за зразком і з постійною допомогою викладача. Вони майже не здатні змінювати чи адаптувати відомі системи дій для застосування в інших видах діяльності. Самостійне моделювання професійної діяльності практично відсутнє, а використання навчально-ігрових технологій має спорадичний, малоефективний характер. Їхні дії переважно спрямовані на відтворення, а не на творчу інтерпретацію чи адаптацію.</p> <p>Низький рівень (репродуктивний). Майбутні вчителі здатні виконувати дії лише за прямою допомогою викладача та за наявності чіткого зразка. Їхня здатність до правильного виконання завдань є мінімальною, перенесення вмінь на інші види діяльності відсутнє. Вони не володіють навичками самостійної розробки чи використання навчально-ігрових технологій у професійній діяльності, що свідчить про їхній низький рівень готовності до інноваційного підходу в умовах дистанційного навчання.</p>
--	--	--	--

Задля діагностики рівня готовності майбутніх учителів до застосування ігрових технологій в умовах дистанційного навчання нами було розроблено відповідну методику, яка охоплювала:

- за мотиваційним критерієм – анкетне опитування (див. додаток А);
- за когнітивним критерієм – діагностичні контрольні роботи (додаток Б);
- за операційним критерієм – навчальні кейси (додаток В).

Анкета щодо визначення рівня готовності складалася із запитань, які подані у формі суджень та моделювання різноманітних проблемних ситуацій. Перевірка результатів анкетування та інтерпретація відповідей студентів вимагала присвоєння кожній відповіді бального показника.

Здійснивши узагальнення результатів опитувальника нами була врахована кількість запитань, загальних балів, та балів за мотиваційним критерієм. Отримана шкала оцінювання за кожним запитанням формувалася на п'ятибальній основі.

Для того, щоб оцінити готовність майбутніх вчителів за допомогою анкетування ми можемо сформувати опитувальник, котрий повною мірою дозволить зробити нам висновки. Опитувальник орієнтований на визначення рівня сформованості готовності за мотиваційним критерієм, за його відповідними показниками, а отримані результати – класифікуватимуться згідно рівнів: високий (творчий), достатній (перетворювальний), середній (інтерпретуючий), низький (репродуктивний). Розроблена нами анкета щодо виявлення рівня готовності майбутніх вчителів до використання ігрових технологій в дистанційному навчанні розміщена у додатку А.

За результатами анкетного опитування ми визначили наступні характеристики. Відповідно до показників мотиваційного критерію 80% студентів виявили високий рівень мотивації, студенти продемонстрували глибокий інтерес до педагогічної діяльності та використання ігрових технологій у власній педагогічній діяльності. 16% опитаних мають достатній рівень мотивації, про що свідчать епізодичність у зацікавленні даною темою та готовності використовувати ігрові технології під час дистанційного навчання. 4% опитаних виявили середній рівень інтересу, їх зацікавленість простежується, але нестабільно (рис. 2.3).

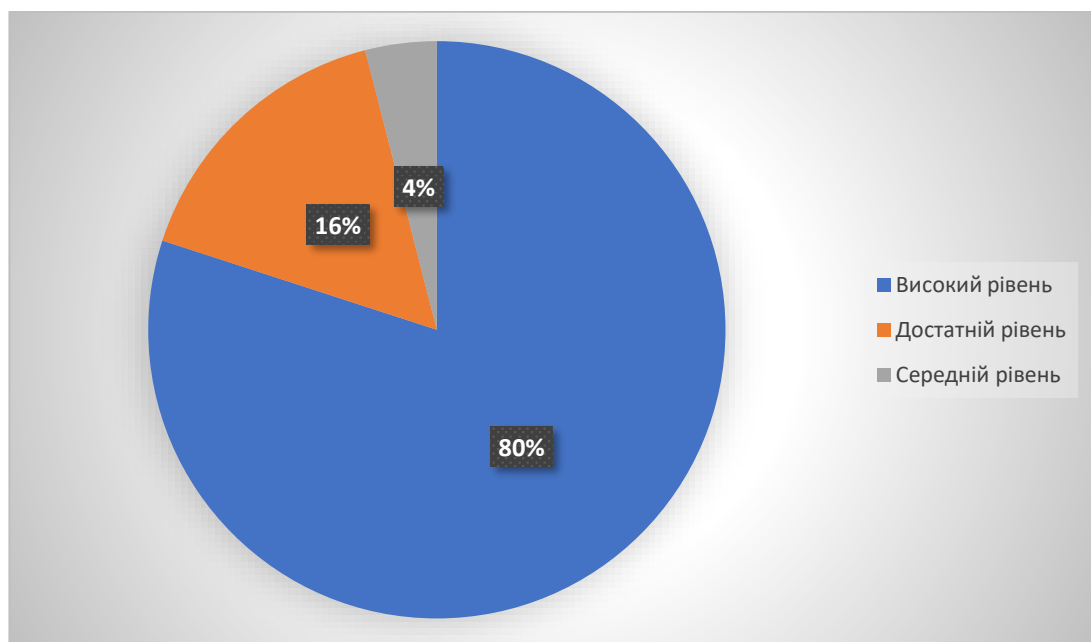


Рис. 2.3. Рівні готовності майбутніх вчителів за мотиваційним критерієм (у %)

Для виявлення рівня готовності майбутніх учителів до використання ігрових технологій за когнітивним критерієм нами було розроблено зміст діагностичної контрольної роботи (див. додаток Б).

Аналіз даних анкетування за когнітивним критерієм дозволив нам зробити наступні висновки. 52% студентів мають високий рівень знань щодо ігрових та дистанційних технологій, відзначились високим рівнем володіння інформацією щодо ігрових технологій та чітким усвідомлення їх значущості. 40 % студентів мають достатній рівень знань, вони розуміють базові поняття, проте, потребують допомоги та пояснень, 6% мають середній рівень знань, демонструючи розуміння базових знань без поглиблення у дану тему, 2% виявили недостатню обізнаність у ігрових та дистанційних технологіях (рис. 2.4).

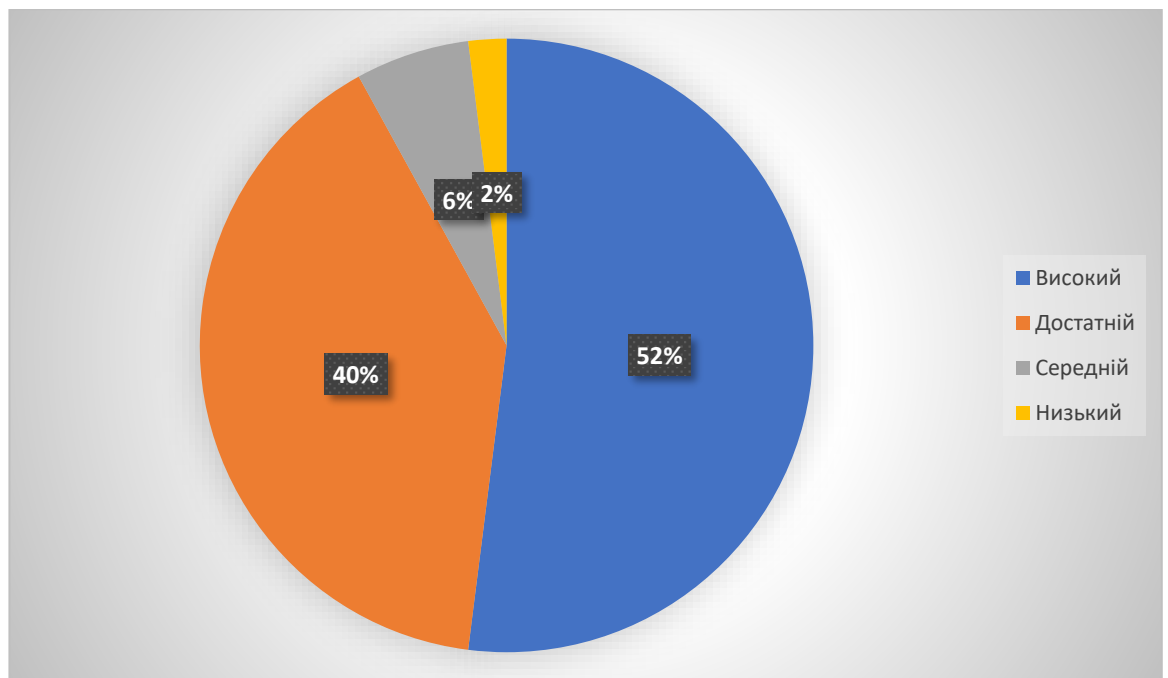


Рис. 2.4 Рівні готовності майбутніх вчителів за когнітивними критерієм (у %)

Рівні сформованості готовності майбутніх учителів до застосування ігрових технологій в умовах дистанційного навчання за операційним критерієм оцінювалося за допомогою навчальних кейсів (див. додаток В). Аналіз робіт студентів показав, що 44% студентів мають високий рівень зазначеної готовності, вони досить впевнено використовують ігрові технології на

практиці, з проявом ініціативності та самостійності у використанні та розробці ігор в умовах дистанційної взаємодії. 30 % продемонстрували достатній рівень операційної підготовки, вони проявляють самостійність дій за шаблоном, проте відчувають труднощі. 20% опитаних мають середній рівень сформованості вмінь, вони переважно діють за зразком чи вказівкою і утруднюються у дотриманні послідовності у використанні ігрових технологій. 6% виявили низький рівень готовності, не показали оволодіння ігровими та дистанційними технологіями (рис. 2.5).

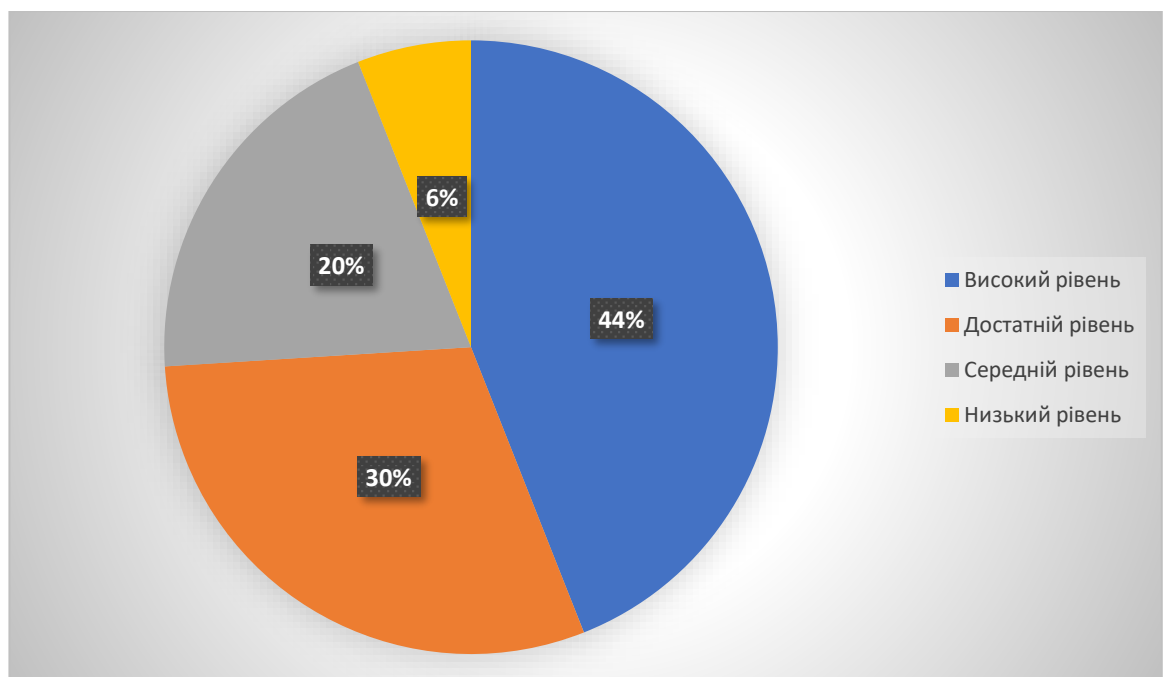


Рис. 2.5. Рівні готовності майбутніх вчителів за операційним критерієм (у%)

Підсумувавши отримані результати, ми отримали такі рівні готовності майбутніх учителів до використання ігрових технологій в умовах дистанційного навчання (табл. 2.3).

Як бачимо з табл. 2.3, у майбутніх учителів визначена готовність сформована нерівномірно. Найкраще розвиненим виявився мотиваційний компонент готовності до використання ігрових технологій в умовах дистанційного навчання, а найменш розвиненим – операційний компонент. Загалом 60% студентів продемонстрували високий рівень готовності, 28% –

достатній, проте відповідно 8% (4 студенти) і 4% (2 студенти) – середній і низький (див. рис. 2.6).

Таблиця 2.3

Рівні готовності майбутніх учителів до використання ігрових технологій в умовах дистанційного навчання (у %)

Критерій	Рівні готовності			
	Низький	Середній	Достатній	Високий
Мотиваційний	–	4	16	80
Когнітивний	2	6	40	52
Операційний	6	20	30	44
<i>Загальний рівень</i>	4	8	28	60

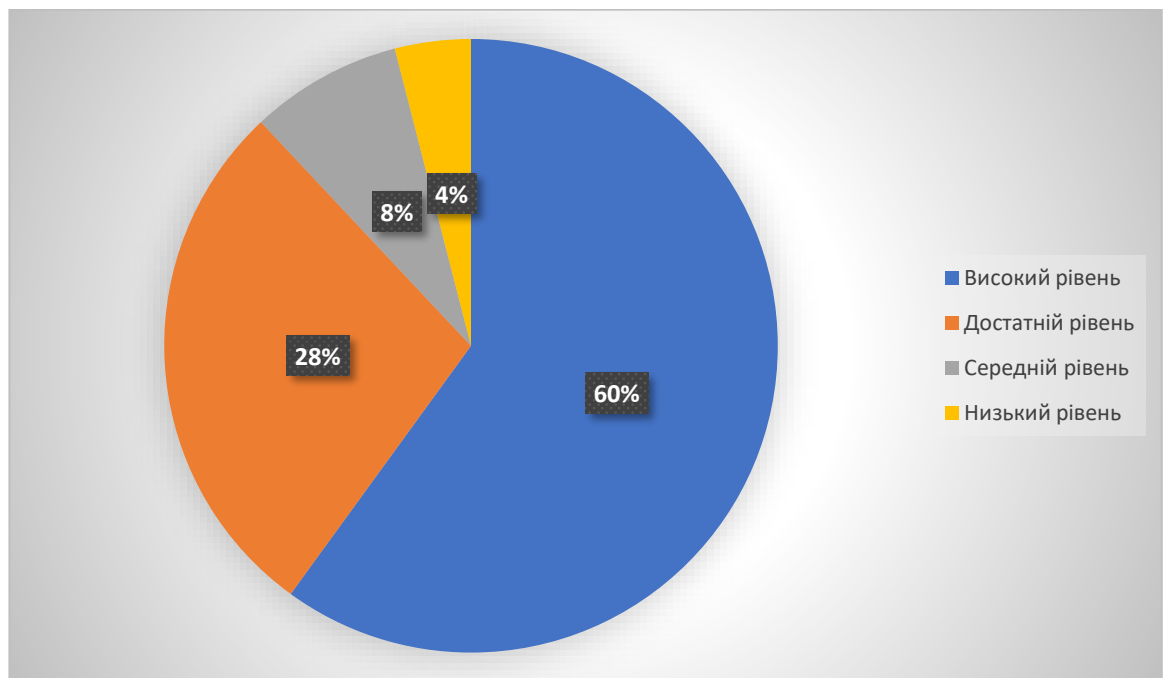


Рис. 2.6. Рівні готовності майбутніх учителів до використання ігрових технологій в умовах дистанційного навчання (у %)

Отже, результати нашого дослідження вказують на те, що з-поміж студентів переважає достатній і високий рівень готовності (88%) до використання ігрових технологій під час дистанційного навчання. Студенти проявляють не тільки мотивацію та інтерес, а й володіють достатнім рівнем

знань та вмінь задля впровадження у власній педагогічній діяльності такої форми роботи. Високі показники свідчать про високий потенціал студентів у майбутніх професійних звершеннях, до урізноманітнення та осучаснення уроків, а особливо у сучасних умовах дистанційного навчання. Проте, доцільним виявляється змістове наповнення навчальних дисциплін знаннями щодо ігрового інструментарію сучасних ІКТ, посилення практичної складової професійної підготовки. Відповідні підходи будуть розкрити в наступних параграфах кваліфікаційного дослідження.

2.2 Дослідницька програма підготовки майбутніх учителів до використання ігрових технологій в умовах дистанційного навчання

Отримані під час констатувального експерименту результати підтверджують важливість продовжувати навчання студентів у напрямі їх підготовки до використання ігрових технологій під час дистанційного навчання. Розроблена система підготовки передбачає:

- робота над формуванням у майбутніх учителів позитивної мотивації до застосування технологічного підходу;
- оновлення змісту дисциплін навчального плану знаннями щодо ігрового інструментарію сучасних ІКТ;
- посилення практичної складової професійної підготовки, що ґрунтується на принципах варіативності та поєднання традиційних і інноваційних методів, форм і видів діяльності;
- націленість на розвиток мотиваційного, когнітивного й операційного компонентів готовності до використання ігрових технологій в умовах дистанційної взаємодії.

З цією метою нами було розроблено та апробовано у межах курсу «Сучасні освітні парадигми і методологія наукових досліджень» модуль (8 годин), зміст якого спрямований на підготовку майбутніх педагогів до використання ігрових технологій в умовах дистанційного навчання

(див. табл. 2.4).

Таблиця 2.4

Зміст модуля «Ігрові технології в умовах дистанційної взаємодії»

№	Тема лекції/практичного заняття	Коротка характеристика	Складові готовності, які формуються
1	Лекція: «Ігрові технології в дистанційному навчанні: можливості та виклики»	<ul style="list-style-type: none"> - Поняття «ігрові технології». - Особливості застосування ігрових технологій у форматі дистанційного навчання. - Переваги ігрових методик. - Методичні та технічні виклики під час інтеграції ігор у дистанційне навчання. 	У студентів сформується базове уявлення про те, що таке ігрові технології, які вони мають переваги. Розуміння різноманітності ігрових технологій, їх ролі у дистанційному навчанні. Мотиви застосування ігрових технологій у своїй практиці.
2	Лекція «Типи ігор та інструменти для їх інтеграції в дистанційне навчання»	<ul style="list-style-type: none"> - Класифікація ігор. - Інструменти створення ігор. - Умови вибору гри та ігрового сценарію залежно від мети заняття. 	Навички створення ігор, розуміння особливостей даного процесу. Усвідомлення правил підбору гри відповідно до мети уроку. Операційний компонент готовності.
3	Практичне заняття «Методика розробки ігрових завдань під час дистанційного навчання»	<ul style="list-style-type: none"> - Використання онлайн-платформ для створення ігор: WordWall, LearningApps. - Методика розробки різнорівневих ігрових завдань. - Дискусії щодо місця ігрових технологій в 	Практичні навички створення ігрових форм роботи. Когнітивний та операційний компоненти готовності.

		освітньому процесі.	
4	Практичне заняття «Інтеграція гейміфікації у процес дистанційного навчання»	<ul style="list-style-type: none"> - Поняття гейміфікації. - Ознайомлення з інструментами гейміфікації (Classcraft, Badgr, Duolingo). - Практичні завдання зі створення та впровадження елементів гейміфікації в навчальний процес. 	Формується усвідомлення того, що процес навчання може мотивувати дітей з допомогою гейміфікації. Мотиваційний компонент готовності.

Розкриємо зміст одного з практичних занять.

План- конспект практичного заняття

Тема: «Застосування ігрових технологій для підвищення ефективності дистанційного навчання»

Мета заняття: ознайомити студентів з можливостями використання ігрових платформ у дистанційному навчанні, розвинути навички розробки практичних завдань та навчальних ігор.

Завдання:

1. Ознайомити студентів із популярними платформами Kahoot, Quizizz, Classcraft.
2. Навчити розробляти навчальні вікторини, рольові ігри чи інтерактивні вправи.
3. Розвинути навички командної роботи.
4. Оцінити переваги ігрових технологій під час дистанційного навчання.

Матеріали для заняття: планшети з доступом до Інтернету, інструкції щодо роботи з платформою, приклади ігор чи вікторин.

Результати заняття: студенти зможуть використовувати ігрові платформи у власній педагогічній діяльності, працювати в команді, аналізувати ефективність гейміфікації у навчальному процесі.

Структура заняття

1. Вступна частина (10 хв)

- *Бесіда зі студентами на тему «гейміфікація».*



Термін «гейміфікація» дедалі частіше використовується у сфері освітніх технологій, адже він відкриває нові можливості для підвищення мотивації учнів шляхом залучення ігрових елементів. Важливо зрозуміти, що гейміфікація не означає перетворення навчального процесу на гру, а лише інтеграцію елементів дизайну ігор у неігрове середовище. Це може включати такі елементи, як набір балів, досягнення рівнів, змагання чи співпраця, що робить навчання більш захопливим та ефективним.

Гейміфікація здатна трансформувати традиційні завдання у інтерактивний та захоплюючий процес. Вона використовує природні людські схильності до конкуренції, спілкування та досягнення мети. Коли ці елементи гармонійно інтегровані в навчальний процес, вони стимулюють позитивні емоції, сприяють зацікавленості учнів та створюють незабутній досвід. Такий емоційний підхід робить процес навчання не лише ефективнішим, але й значно приємнішим для учнів. Це, у свою чергу, підвищує рівень їхньої залученості, сприяючи кращому засвоєнню матеріалу.

Гейміфікація також враховує різні стилі навчання, пропонуючи учням різноманітні формати взаємодії. Наприклад, вона може залучати учнів через змагання (хто швидше розв'яже задачу), співпрацю (командні квести) або індивідуальні виклики (прогрес за власною траєкторією навчання). Завдяки цьому, навіть складні теми стають більш доступними та зрозумілими.

Сучасний розвиток цифрових технологій робить гейміфікацію ще більш доступною для педагогів. Сьогодні «традиційні» методи навчання можуть і повинні урізноманітнюватися інтерактивними вправами, такими як ігри-симулятори, інтерактивні вікторини, освітні додатки з системою набору балів або навчальні програми на основі віртуальної та доповненої реальності. Наприклад, у віртуальному середовищі учні можуть «подорожувати» у часі, вивчаючи історичні події, або виконувати завдання з біології, працюючи у симуляції лабораторії.

Гейміфікація також сприяє розвитку ключових навичок XXI століття: критичного мислення, креативності, навичок співпраці та комунікації. Зокрема, участь у змаганнях чи проєктах, які включають ігрові елементи, допомагає учням вчитися приймати рішення, вирішувати проблеми та працювати у команді.

Для сучасного вчителя важливо враховувати, що гейміфікація — це не лише спосіб урізноманітнити навчання, але й інструмент для створення індивідуалізованого підходу. Завдяки освітнім платформам і додаткам, що дозволяють відстежувати прогрес учня, можна адаптувати завдання під його особисті потреби, рівень підготовки та інтереси.

Таким чином, гейміфікація — це не просто тренд, а ефективний підхід до організації навчального процесу, який забезпечує високий рівень мотивації, залученості та результативності учнів. Вона перетворює навчання на цікавий, інтерактивний та емоційно насичений процес, що відповідає викликам сучасного освітнього середовища.

- *Огляд ігрових платформ.*

Інструменти дистанційного навчання дають змогу представляти інформацію в електронному вигляді, до таких інструментів належать: Canva, Power Point, Power Prezi, Visage, Crello, Sway.

Представляти інформацію можна з допомогою інтерактивних дошок: Miro, Padlet, Twiddla, Trello, Conceptboard, Jamboard, Lino it, Reddit, Discourse. Для запису учнями відеоматеріалів можна записати та прикріпити для

перегляду та прикріплення можна використати відео відповіді Flipgrid. LearningApps, Kahoot, Canva, Word Art, Quizlet, Всеосвіта, НаУрок, Розвиток дітей. Платформа Kahoot може бути використана для створення авторських запитань для вікторини, які можна доповнити малюнками, фотографіями, відео, мультфільмами.

Гра в цілому захоплює учасників навчального процесу, так як вчитель виводить все на екран показу, діти при цьому можуть змагатись між собою.

LearningApps цікавий тим, що з допомогою його шаблонів можна створювати такі варіанти вікторин: «Заповни пропуск», «Фрагменти зображень», «Пазл», «Кросворд» і т.д., які будуть цікавими для закріплення вивченого раніше. Цікавим є використання аудіо та відео контенту, числової прямої, простого упорядкування, які сприятимуть встановленню послідовності причин тих чи інших явищ, історичних подій.

Для того щоб закріпити вивчене можна використовувати вправи: «Знайди пару», «Класифікація», «Таблиця відповідностей», «Заповни таблицю».

Ігровий матеріал на дистанційному навчанні прекрасно демонструється на наступних онлайн конструкторах – Umaigra, ProProfs.

Чимала кількість завдань для швидкого опитування, яка може бути у вигляді інтерактивних вікторин, завдань із 3D ефектом, кросвордів розміщено на платформі Mozaik, а саме: «Що далі?», «Тести», «Загальні властивості», «Картки з малюнками».

Для створення ребусів для учнів ефективними інструментами будуть – rebus1.ua, для розробки кросвордів – cross.highcat.org/, puzzlecup.com, для підготовки пазлів – Jigsaw Planet.

Сервіси, що нами описані можуть використовуватись під час різних етапів уроків, та для різних цілей. Під час застосування ігор значно покращується сприйняття матеріалу учнями, а ігрові технології під час дистанційного навчання значно покращують освітній процес урізноманітнюючи його, насичуючи емоціями дітей, активізуючи усі психічні

процеси школярів, сприяють набуття практичного, соціального, емоційно-чуттєвого досвіду, покращують психологічний клімат.

- *Обговорення прикладів використання ігрових технологій у процесі навчання.*

2. Теоретичний блок (20 хв)

- Методичні рекомендації щодо використання ігрових технологій у навчанні.

Дотримуючись даних пунктів у вас вийде створити якісний, а головне продуктивний продукт.

Оцінка потреб та цілей навчання	
Планування ігрового процесу	
Вибір відповідних технологій	
Розробка ігрового контенту	
Залучення учасників	
Використання зворотного зв'язку	
Аналіз результатів	
Врахування вікових та психологічних особливостей	
Регулювання часу	
Інтеграція в авчальний процес	

- Демонстрація прикладів інтерактивних ігор на платформі WordWall (тестування) та LerningAps (вікторина).

- <https://youtu.be/HeIreSwJKOI?si=4BOl6Uj6OFikXUgS>

- <https://youtu.be/C0e9zPxcING?si=UMQw0J9gBRkUM9Su>

3. Практична частина (50 хв).

- *Групова робота.*

Учасники мають поділитись на групи по 3-4 особи, обрати одну з ігрових платформ та розробити навчальну гру-вікторину або квест на обрану тему.

Перелік тем для розробки навчальних ігор:

1. «Математична подорож»
2. «Граматичний лабіринт»
3. «Наукова експедиція» - основи біології та хімії.
4. «Історичний квест»
5. «Комунікативний тренажер»
6. «Рятівник природи»

- Презентація створеної гри іншим групам.

4. Рефлексія та обговорення (20 хв)

- Що було цікавим чи складним під час створення гри?
- Як можна покращити створені продукти?
- Колективний аналіз ефективності створених ігор.

**Тож виклик
чи ні?**



Плани-конспект лекційного заняття подано у додатку Д.

2.3 Методичні рекомендації з підготовки майбутніх учителів до використання ігрових технологій в дистанційному навчанні

Формування готовності майбутніх вчителів використовувати ігрові технології у своїй діяльності під час дистанційного навчання вимагає побудови чіткої професійної діяльності у ЗВО згідно певних параметрів, які, зі свого боку, обґрунтовуються педагогічними умовами, які є орієнтованими

на досягнення поставленої мети. Обґрунтовані умови вимагають певне визначення, котре підкріплене певними характеристиками:

- обов'язкове розкриття змісту педагогічної умови;
- вплив педагогічних умов на готовність учителів використовувати ігрові технології;
- дослідженням взаємозалежностей між реалізацією та узагальненням педагогічних умов.

Вище описані характеристики передбачають усвідомлення того, що варто вдосконалювати структуру визначеного явища з забезпеченням її цілісності, подання подальших стратегій розвитку.

Умова 1. Позитивна мотивація майбутніх учителів у застосуванні технологічного підходу.

Визначені нами мотиваційні складові готовності вчителів використовувати у своїй діяльності ігрові технології насправді є складною проблемою, яка розкривається у багатьох дослідженнях:

1. Єдність практичної та теоретичної складової практичної готовності (В. Андрющенко, Р. Гуревич, О. Коваленко [1]).
2. Становлення мотивів здійснення професійної діяльності (С. Вітвицька, С. Сисоєва [8]).
3. Розвиток значущих якостей вчителя (О. Дубасенюк, Н. Ничкало, І. Зязюн, Г. Мешко [15]).

Проаналізувавши педагогічні умови варто зупинитись більш детально на квазіпрофесійній діяльності, яка характеризується залученням студентів до діяльності, яка максимально наближена до професійної діяльності, тому існує певний перелік заходів, в яких студенти можуть брати участь (рис. 2.7).

Залучення майбутніх учителів до вище перерахованих заходів може значно підсилити інтерес до майбутньої роботи з використанням ігрових технологій, також дана обстановка може моделювати проблемні ситуації, котрі можуть виникнути у реальній професійній діяльності. Розглянемо основні освітні заходи, в яких можуть брати участь студенти:



Рис. 2.7. Заходи, що сприятимуть зануренню майбутніх вчителів до професійної діяльності

1. Професійний дебют. У штучно створених умовах студенти практикуються, виконуючи наступні завдання:

- самопрезентація;
- конкурс «бачення НУШ»;
- квести (розв’язання проблемних ситуацій з допомогою гри);
- пробний урок;
- самоаналіз уроку.

2. Педагогічний десант – форма організації навчальної чи виробничої практики, що передбачає активну участь студентів у реальних умовах навчання або виробництва. Студенти, виступаючи в ролі педагогів чи наставників, беруть участь у різних педагогічних активностях, зокрема в організації та проведенні навчальних заходів. У контексті ігрових та дистанційних технологій педагогічний десант може включати використання онлайн-ігор, симуляцій або інтерактивних платформ для створення навчальних ситуацій, де студенти повинні реалізовувати свої педагогічні та

методичні знання через використання технологій.

3. Педагогічна олімпіада – специфічне змагання серед педагогів або студентів педагогічних спеціальностей, яке спрямоване на виявлення рівня професійної компетентності в різних аспектах педагогічної діяльності. Вона може включати виконання завдань, що перевіряють теоретичні знання, навички та практичну майстерність у застосуванні методів навчання. У контексті ігрових технологій педагогічна олімпіада може бути перетворена на інтерактивне змагання, де учасники виконують завдання в ігровому форматі, наприклад, розв'язують педагогічні кейси, працюють над створенням навчальних ігор або організують дистанційні заняття з використанням новітніх технологій.

4. Складання портфоліо – колекція робіт, документів та інших матеріалів, які відображають професійні досягнення студента або педагога. Вона допомагає оцінити рівень розвитку компетенцій, умінь і навичок. У контексті ігрових та дистанційних технологій портфоліо може включати в себе роботи, пов'язані з розробкою навчальних ігор, дистанційних курсів, а також аналіз результатів використання таких технологій у навчальному процесі. Студенти можуть створювати портфоліо на основі своїх розробок, наприклад, програм для онлайн-курсів, мобільних додатків для навчання або інтерактивних платформ.

Умова 2. Змістове наповнення навчальних дисциплін знаннями щодо ігрового інструментарію сучасних ІКТ

Наступною педагогічною умовою є реалізація змістового наповнення навчальних дисциплін, що орієнтовані на формування готовності майбутніх учителів, беручи за основу інтеграцію загальнопедагогічних, методичних знань. Тому можна виявити певні ідеї, що адаптують реалізацію даної педагогічної умови:

- інтеграція методичних, загально-педагогічних знань в єдине ціле;
- збільшення обсягу та інтенсивності зв'язків;
- інтеграція даних знань буде можливою, якщо студенти мають

відповідні знання;

— результатом такого об'єднання стане система знань відносно використання ігрових технологій.

Впровадження другої педагогічної умови формування готовності майбутніх учителів до застосування ігрових технологій включає змістовне наповнення навчальних дисциплін, спрямоване на підготовку вчителів до використання ігрових методів. Це досягається шляхом інтеграції загальнопедагогічних, методичних і ігротехнічних знань, формуючи когнітивний критерій, що передбачає забезпечення студентів комплексом інтегрованих знань і засвоєння ними відповідних цінностей та інструментів.

Для підвищення рівня професійної підготовки, яка є основою готовності до впровадження ігрових технологій, ми розробили комплекс тем і рекомендацій. Цей комплекс охоплював матеріали лекцій, теми семінарів, завдання для самостійного опрацювання та пакет тестів. Рівень засвоєння загально-педагогічних, методичних та ігро-технічних знань оцінювався через тести з різними видами запитань (з одно- і багатозначною відповіддю, питання на ідентифікацію) з окремих дисциплін.

Запропоновані тести були перевірені на надійність та використовувалися під час практичних занять.

Умова 3. Посилення практичної складової професійної підготовки, що ґрунтується на принципах варіативності та поєднання традиційних і інноваційних методів, форм і видів діяльності.

Реалізація цієї умови спрямована на формування операційного критерію готовності майбутніх учителів до застосування навчально-ігрових технологій, який тісно інтегрується з мотиваційним і когнітивним критеріями. Усі види діяльності, спрямовані на підвищення ефективності формування цієї готовності (навчальна, пізнавальна, практична, самостійна), охоплюють як аудиторні, так і позааудиторні форми роботи, з використанням різноманітних методів.

Кожен вид діяльності виконує свою функцію, спрямовану на досягнення

загальної мети підготовки — формування здатності застосовувати навчально-ігрові технології у педагогічній діяльності. Серед інноваційних видів навчально-пізнавальної діяльності для майбутніх учителів особливо виділяються інтерактивні методи, які поєднують традиційні форми навчання з елементами ігрового моделювання (див. рис. 2.8).



Рис. 2.8. Інноваційні види діяльності майбутніх учителів

У межах третьої педагогічної умови аудиторні та позааудиторні форми навчання реалізуються через комплексне поєднання навчально-пізнавальної, навчально-практичної та самостійної діяльності, що сприяє поступовому переходу від засвоєння знань до їх творчого застосування.

Навчально-пізнавальна діяльність спрямована на опанування принципів, методів і закономірностей побудови освітнього процесу. Вона включає засвоєння загальнопедагогічних та методичних знань, особливо у контексті ігрових та дистанційних технологій. Такі знання стають основою для інтеграції ігрових технологій у різні форми навчання.

Навчально-практична діяльність фокусується на виконанні практичних завдань із педагогічних дисциплін та методик викладання шкільних предметів. Її головною метою є формування професійних умінь, зокрема моделювання уроків із використанням ігрових елементів, що дозволяє студентам ефективно застосовувати теоретичні знання на практиці.

Самостійна діяльність передбачає індивідуальне узагальнення знань і формування навичок без безпосередньої участі викладача. Зокрема, вона включає розробку власних проєктів, використання ігрових технологій під час квазіпрофесійної роботи та педагогічної практики.

Основною аудиторною формою навчально-пізнавальної діяльності є лекції, які включають різні типи, такі як вступні, проблемні, оглядові, лекції з передбаченими помилками, лекції-прес-конференції, а також лекції за методикою «перевернутий клас». Ці форми сприяють активному залученню студентів до навчального процесу.

Для навчально-практичної діяльності використовуються різні форми семінарів (семінари-бесіди, конференції, круглі столи, дискусії) та практичні заняття, які включають тренінги, ігрове проєктування, майстер-класи, вікторини та аукціони з ігротехнічних знань.

Самостійна діяльність під час аудиторних занять включає створення опорних схем і графіків, виконання індивідуальних дослідницьких завдань, розробку та презентацію навчальних ігор, проєктування навчально-ігрових технологій і написання творчих робіт.

Позааудиторна діяльність включає участь у творчих об'єднаннях, таких як «Ігротехнічна школа», перегляд навчальних фільмів, тематичних програм, консультаційні заняття, аналіз відкритих уроків, проведених учителями, а також розробку та апробацію ігрових проєктів у реальних навчальних умовах.

Особливе значення серед позааудиторних форм роботи має педагогічна практика. Вона передбачає:

- проведення пробних уроків із використанням навчально-ігрових технологій;

- допомогу вчителям у виборі та організації дидактичних ігор;
- участь у шкільних методичних об'єднаннях;
- презентацію матеріалів щодо ігрової діяльності учнів.

Застосування таких форм діяльності сприяє формуванню загальнопедагогічних, методичних та ігротехнічних навичок, що є важливими складовими операційного критерію.

Отже, третя педагогічна умова підготовки майбутніх учителів до використання навчально-ігрових технологій спрямована на всебічне формування операційного критерію та його інтеграцію з мотиваційним і когнітивним критеріями, що забезпечує комплексний підхід до професійної підготовки.

Використання комплексу обґрунтованих педагогічних умов підвищить ефективність готовності майбутніх учителів до застосування ігрових технологій під час дистанційного навчання.

Висновки до розділу 2

З метою виявлення стану проблеми підготовки майбутніх учителів до використання ігрових технологій в умовах дистанційного навчання був проведений констатувальний експеримент. Для цього на підставі аналізу літератури нами були розроблені критерії, показники й ознаки 4-х рівнів готовності. Були виявлені такі якісні структурно-критеріальні характеристики готовності до використання ігрових технологій в умовах дистанційного навчання, як мотиваційний, когнітивний та операційний. Це дозволило описати ознаки 4-х рівнів готовності: високого (творчого), достатнього (перетворювального), середнього (інтерпретуючого), низького (репродуктивного) як за кожним критерієм, так і узагальнено.

На підставі критеріїв були підібрані діагностичні методики. Проаналізувавши отримані дані, ми зіставили їх з розробленими критеріями й рівнями та з'ясували, що 60% студентів продемонстрували високий рівень

готовності, 28% – достатній, проте відповідно 8% (4 студенти) і 4% (2 студенти) – середній і низький. Найкращі показники готовності спостерігаються за мотиваційним критерієм. Найгірші показники відображає операційний критерій, що зумовлює необхідність посилення практичної складової професійної підготовки майбутніх учителів.

Було розроблено та апробовано у межах курсу «Сучасні освітні парадигми і методологія наукових досліджень» модуль (8 годин), зміст якого спрямований на підготовку майбутніх педагогів до використання ігрових технологій в умовах дистанційного навчання.

Результати апробації нашого дослідження показали високий рівень готовності опитаних використовувати ігрові технології у власній педагогічній діяльності в майбутньому. Апробація дає точне твердження того, що така система є дієвою, оскільки враховує специфічні потреби сучасного освітнього середовища і сприяє розвитку та формуванню навичок, що є необхідними для ефективного впровадження та використання ігрових технологій під час дистанційного навчання.

Розроблені нами методичні рекомендації, котрі спрямовані на розвиток у майбутніх вчителів методичних, соціальних, спеціальних знань з ігрових технологій, що є необхідними під час навчального процесу у дистанційному форматі. Дані рекомендації охоплюють наступні аспекти: підвищення мотивації, формування системи знань, розвиток навичок та практичного застосування. Виконання представлених рекомендацій буде сприяти підвищенню рівня професійної підготовки майбутніх вчителів та забезпечить ефективне використання ігрових технологій у їх професійній діяльності.

Методичні рекомендації та програма були апробовані та отримали схвальні відгуки, що дає підстави для їх використання в системі професійної підготовки майбутніх учителів.

ВИСНОВКИ

Під час виконання кваліфікаційної роботи нами було досягнуто поставлених завдань, що дозволило комплексно дослідити всі питання щодо підготовки майбутніх вчителів до використання ігрових технологій під час дистанційного навчання. Певні завдання, що включали характеристику ігрових технологій, визначення їх особливостей, аналіз можливостей поєднувати дистанційне навчання та ігрові технології та апробацію системи підготовки, розробка методичних рекомендацій, забезпечили повноту нашого дослідження та дали змогу отримати теоретичні та практичні результати.

1. Нами було охарактеризовано сучасні ігрові технології, їх значення у педагогічній практиці, розроблено їх класифікацію відповідно до їх типів, методів та цілей застосування. Встановлено, що ігрові технології можуть охоплювати рольові ігри, ігрові завдання, навчальні ігри з елементами змагань. Визначено, що кожен з цих різновидів має переваги під час формування різних навичок у студентів, а саме їх креативності, критичного мислення, колективної взаємодії, здатності до пошук шляхів вирішення проблем. Розроблена нами класифікація надає можливості педагогам досить цілеспрямовано підходити до підбору та способів використання їх в тій чи іншій ситуації.

2. Досліджено особливості впровадження дистанційного навчання в сучасних закладах освіти, з включенням різних моделей, форм та засобів. Дистанційне навчання може забезпечувати певну гнучкість, доступність та можливість індивідуального темпу навчання, проте воно потребує новітніх підходів для свого запровадження у навчально-виховному процесі, а саме активного залучення інтерактивних та ігрових технологій. Визначено, що досить важливу роль у дистанційному навчанні відіграють певні інструменти, котрі сприяють збільшенню зацікавленості студентів та залученості до процесу навчання.

3. Здійснено аналіз потенціалу ігрових технологій як дієвого

інструменту для підтримки інтерактивності, збільшення мотивації, ефективності навчального процесу під час дистанційного навчання. Досліджено, що ігрові технології, інтегровані у дистанційне навчання, можуть сприяти активізації навчального процесу, формуванню критичного мислення. Визначено педагогічні умови, котрі забезпечують ефективне застосування ігор у дистанційному навчанні, з поміж яких: позитивна мотивація майбутніх учителів у застосуванні технологічного підходу, змістове наповнення навчальних дисциплін знаннями щодо ігрового інструментарію сучасних ІКТ, посилення практичної складової професійної підготовки, що ґрунтується на принципах варіативності та поєднання традиційних і інноваційних методів, форм і видів діяльності.

4. Дослідження готовності майбутніх студентів до використання ігрових технологій під час дистанційного навчання довело, що використання навчальних програм, практичних занять з ігровими елементами є дієвим інструментарієм та засобом формування професійних вмінь та навичок.

Отже, проведене нами дослідження підтверджує, що ігрові технології є досить ефективним інструментом підвищення якості дистанційного навчання, а їх правильне впровадження може забезпечувати не тільки високий рівень зацікавленості майбутніх вчителів, а й формуванні професійних компетентностей, що відповідає сучасним вимогам до педагога Нової української школи.

Результати дослідження можуть бути корисними для освітніх закладів, які планують впроваджувати інноваційні підходи у навчальному процесі.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Андрущенко В., Бех І., Волощук І., Глузман О., Гузій Н., Дем'яненко Н. Педагогіка вищої школи: підручник / ред. В. Кременя. Київ: Педагогічна думка, 2009. 256 с.
2. Бабаян О. Формування професійної компетентності майбутніх економістів засобами імітаційно-рольового моделювання: автореф. дис... канд. пед. наук: 13.00.04. / Луганський національний університет імені Тараса Шевченка. Луганськ, 2009. 21 с.
3. Биков В.Ю. Цифрова трансформація суспільства і розвиток комп'ютерно-технологічної платформи освіти і науки України. *Матеріали методологічного семінару НАПН України «Інформаційно-цифровий освітній простір України: трансформаційні процеси і перспективи розвитку»*. Київ, 2019. С. 20–26.
4. Беляєв С.Б. Професійна підготовка майбутніх учителів до розробки і використання педагогічних технологій: монографія. Харків: Видавець СПД ФО Захаренко В.В., 2019. 410 с.
5. Бекірова Л.Е. Формування готовності майбутніх учителів початкових класів до застосування інтерактивних технологій навчання: автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.04. / ДВНЗ «Університет менеджменту освіти» НАПН України. Київ, 2010. 20 с.
6. Великий тлумачний словник сучасної української мови / упоряд. і гол. ред. В. Т. Бусел. Київ: ВТФ «Перун», 2009. 1736 с.
7. Використання інтерактивних технологій навчання в професійній підготовці майбутніх учителів : монографія / Н. Г. Биліцька та ін.; Уман. держ. ун-т ім. П. Тичини. Київ: Наук. світ, 2003. 138 с.
8. Вітвицька С.С. Підготовка майбутніх магістрів освіти до самореалізації в інноваційній діяльності засобами інформаційно-комунікаційних технологій. *Науковий вісник Кременецького обласного гуманітарно-педагогічного інституту імені Тараса Шевченка. Серія:*

Педагогіка. 2015. Вип. 4. С. 53–63.

9. Гавриш І.В. Теоретико-методологічні основи формування готовності майбутніх учителів до інноваційної професійної діяльності: дис... д-ра пед. наук: 13.00.04. /Харківський нац. пед. ун-т ім. Г.С.Сковороди. Харків, 2006. 579 с.

10. Гончаренко С. У. Український педагогічний словник. Київ: Либідь, 1997. 376 с.

11. Горбатюк Р.М., Романишина Л.М. Експериментальна модель дистанційного навчання майбутніх фахівців у вищому навчальному закладі. *Наукові записки Тернопільського національного педагогічного університету імені В. Гнатюка. Серія: Педагогіка*. 2016. № 2. С. 69–75.

12. Гриньова М.В. Педагогічні технології: теорія та практика: Навчально-методичний посібник. Полтава: АСМІ. 2006. 250 с.

13. Даниленко Л.І. Педагогічні умови формування готовності вчителя у післядипломній освіті до застосування інноваційних технологій інтерактивного навчання. *Наукові записки Вінницького державного педагогічного університету імені Михайла Коцюбинського. Серія : Педагогіка і психологія*. 2015. Вип 44. С. 123–127.

14. Дичківська І.М. Інноваційні педагогічні технології : навч. посібник. 3-тє видання (виправлене) Київ: Академвидав, 2015. 304 с.

15. Дубасенюк О.А., Семенюк Т.В., Антонова О.Є. Професійна підготовка майбутнього вчителя до педагогічної діяльності: монографія. Житомир: Житомир. держ. пед. ун-т, 2003. 193 с.

16. Енциклопедія педагогічних технологій та інновацій / укл. Н. П. Наволокова. Харків: Основа, 2009. 176 с.

17. Єсіна Н. О. Формування творчих умінь майбутнього вчителя і інтелектуально-ігровій діяльності: автореф. дис... канд. пед. наук: 13.00.04/ Харківський національний педагогічний ун-т ім. Г.С. Сковороди. Х., 2009. 20 с.

18. Коломієць А.М., Фуштей І.А. Формування ігрової культури

майбутнього вчителя початкових класів. *Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання у підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми: зб. наук. праць*. Київ; Вінниця: ДОВ «Вінниця», 2006. Вип. 12. С. 299–304.

19. Красюк І.О., Удріс І.М. Концепція інформаційно-когнітивного середовища як методологічна основа професійної підготовки майбутніх педагогів в умовах діяльності закладу вищої освіти. *Вісник Університету імені Альфреда Нобеля. Серія «Педагогіка і психологія»*. 2022. № 2 (24). С. 151–158. doi: 10.32342/2522-4115-2022-2-24-16

20. Курлянд З., Фокша О., Поповський Ю. Дослідження педагогічної фасилітації учителя як вітагенної педагогічної технології. *Наука і освіта*. 2018. № 4. С. 168–176.

21. Кухаренко В. М. Про систему дистанційного навчання у відкритому дистанційному курсі. *Інформаційні технології в освіті*. 2012. Вип. 11. С. 32–42.

22. Куц М.О. Імітаційно-ігрові технології у викладанні іноземних мов у вищих технічних навчальних закладах. *Матеріали XXI Міжн. наук.-метод. конф. «Управління якістю підготовки фахівців» (м. Одеса, 21-22 квітня 2016 р.)*. Одеса: Вид-во ОДАБА, 2016. С. 128–130.

23. Литвин А. В. Методологічні засади поняття «педагогічні умови»: на допомогу здобувачам наукового ступеня. Львів: СПОЛОМ, 2014. 76 с.

24. Малихін О.В. Організація самостійної навчальної діяльності студентів вищих педагогічних навчальних закладів: теоретико-методологічний аспект: монографія. Кривий Ріг: Видавничий дім, 2009. 307 с.

25. Марко М.М. Визначення структурних компонентів готовності майбутніх учителів початкових класів до застосування навчально-ігрових технологій. *Scientific Journal «ScienceRise: Pedagogical Education»*. 2017. № 7 (15). С. 49.

26. Марко М.М. Педагогічні умови формування готовності майбутніх учителів початкових класів до використання навчально-ігрових технологій.

Вища школа і ринок праці: інтеграція, модернізація, інтернаціоналізація: збірник тез доповідей Всеукраїнської науково-практичної конференції (19 – 21 жовтня 2016 р., м. Мукачєво). Мукачєво: Вид-во МДУ, 2016. С. 138–140.

27. Мачинська Н.І. Впровадження ігрових технологій навчання у практику підготовки майбутніх магістрів. *Наукові праці Чорноморського державного університету імені Петра Могили комплексу «Києво-Могилянська академія». Серія: Педагогіка.* 2011. Т. 158. Вип. 146. С. 18-22.

28. Ничкало Н. Г. Наукові дослідження з проблем педагогіки і психології вищої школи. *Вища освіта в Україні: реалії, тенденції, перспективи розвитку : [мат-ли міжнар. наук.-практ. конф].* Київ, 1996. Ч. 1. С. 19–23.

29. Нісімчук А.С., Падалка О.С., Шпак О.Т. Сучасні педагогічні технології: навч. посібник. Київ : Просвіта, 2000. 368 с.

30. Освітні технології : навч.-метод. посібник / за заг. ред. О. М. Пехоти. Київ: АСК, 2001. 256 с.

31. Паламарчук В.Ф. Педагогічні інновації: міфи та реалії. *Директор школи, ліцею, гімназії.* 2002. Вип. 3. С. 36-40.

32. Педагогіка вищої школи: підручник / ред. Д. В. Чернілевського. Вінниця: АМСКП «Глобус-прес», 2010. 408 с.

33. Педагогічні технології у неперервній професійній освіті / за ред. С.О. Сисоєвої. Київ: ВІПОЛ, 2001. 502 с.

34. Пехота О.М., Серєда І. В. Прасол Н. О. Формування технологічної культури майбутнього викладача: монографія. Миколаїв: Іліон, 2016. 314 с.

35. Пономарьова Г. Ф., Бабакіна О. О., Беляєв С. Б. Нові педагогічні технології : навч.-метод. посіб. / Комунал. закл. «Харків. гуманітар.-пед. акад.» Харків. облради. Харків: СПД-ФО Захаренко В. В., 2013. 282 с.

36. Стадній А. Моделі дистанційного навчання. *Актуальні питання гуманітарних наук.* Т. 4, № 29. С. 151–156.

37. Стрельніков В. Ю. Педагогічні основи забезпечення особистого і професійного розвитку студентів засобами інноваційних технологій навчання. Полтава: РВВ ПУСКУ, 2002. Кн. 2. 230 с.

38. Технологія і техніка шкільного уроку: [навч. посіб.] / А. І. Кузьмінський, С. В. Омеляненко. Київ: Академвид., 2010. 335 с.
39. Топчій Г.С. Ігрові педагогічні технології як умова професійного саморозвитку майбутнього вчителя: автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.04 / Харків. нац. пед. ун-т ім. Г. С. Сковороди. Харків, 2011. 20 с.
40. Філософський енциклопедичний словник / ред. В.І. Шинкарука. Київ: Абрис, 2002. 751 с.
41. Чувасов М.О. Формування готовності майбутніх учителів до використання інформаційно-когнітивних технологій як фактору розвитку їх професіоналізму та майстерності. *Вісник Черкаського університету імені Богдана Хмельницького. Серія: Педагогічні науки*. 2020. Вип. 3. С. 164–169. doi: 10.31651/2524-2660-2020-3-164–168
42. Чумак О. В. Парадигма освіти XXI століття: інноваційні аспекти. URL: http://virtkafedra.ucoz.ua/el_gurnal/pages/vyp7/konf1/Chumak.pdf
43. Штефан Л.В. Інноваційні процеси як основа формування інноваційних вищих навчальних закладів. *Проблеми інженерно-педагогічної освіти*. 2010. Вип. 26-27. С 105-111.
44. Ягупов В.В. Професійний розвиток особистості фахівця: поняття, зміст та особливості. *Наукові записки НаУКМА. Педагогічні, психологічні науки та соціальна робота*. 2015. Т. 175. С. 22-28.
45. Янкович О. І. Освітні технології в історії вищої педагогічної освіти України (1957–2008): монографія. Тернопіль: Підручники і посібники, 2008. 320 с.

ДОДАТКИ

Додаток А

Анкета для оцінювання готовності майбутніх вчителів використовувати ігрові технології під час дистанційного навчання

1. Чи вважаєте Ви, що ігрові технології є необхідними під час дистанційного навчання?
 - А. Так;
 - В. Ні;
 - С. Необов'язково.
2. Оцініть власний рівень знань щодо ігрових технологій під час навчання
 - А. Маю якісний рівень знань;
 - В. Знаю;
 - С. Маю базові знання;
 - Д. Знаю мало;
 - Е. Не знаю.
3. Як часто Ви використовуєте чи плануєте у подальшому використовувати ігрові технології у власній педагогічній діяльності?
 - А. Завжди;
 - В. Час від часу;
 - С. Інколи;
 - Д. Не використовую.
4. Як Ви себе відчуваєте, коли використовуєте ігрові технології?
 - А. Дуже впевнено;
 - В. Достатньо впевнено;
 - С. Невпевнено;
 - Д. Зовсім не впевнено.
5. Яка Ваша думка, чи є ефективним використання ігрових технологій для збільшення мотивації учнів:
 - А. Звичайно;
 - В. Ні;
 - С. Це лиш гра.
6. Які типи ігрових технологій Ви вже використовували (може бути декілька варіантів)?
 - А. Електронні навчальні ігри;
 - В. Моделювання та симуляція;

- C. Онлайн – вікторини, квести;
 - D. Ігрові вправи на розвиток мислення;
 - E. Інші варіанти.
7. Що може обмежувати ефективність ігрових технологій під час дистанційного навчання (може бути декілька варіантів)?
- A. Брак технічної підготовки;
 - B. Відсутність знань;
 - C. Обмежений доступ до ресурсів;
 - D. Брак часу для якісної підготовки;
 - E. Ваш варіант _____
8. Чи маєте Ви бажання пройти додаткові тренінги чи курси з використання ігрових технологій?
- A. Буду дуже задоволений (-на);
 - B. Якщо буде можливість;
 - C. Ні.
9. Чи вважаєте Ви професійно-педагогічні мотиви важливими для роботи вчителів?
- A. Завжди;
 - B. Здебільшого;
 - C. Іноді;
 - D. Ні.
10. Як Ви можете описати рівень власного інтересу до використання ігрових технологій?
- A. Високий;
 - B. Достатній;
 - C. Середній;
 - D. Низький.
11. Чи можете оцінити власну готовність застосовувати ігрові технології?
- A. Висока готовність;
 - B. Достатня готовність;
 - C. Невисока готовність;
 - D. Відсутня готовність.
12. Ви можете самостійно і правильно діяти під час різних ситуацій використовуючи ігрові технології?
- A. Так, завжди і правильно;
 - B. Здебільшого так;
 - C. Іноді можу;
 - D. Ні, не можу.

Оцінні зони

Низький	Середній	Достатній	Високий
0-30	31-45	46-54	55-60

Зміст діагностичної контрольної роботи

1. Що таке ігрові технології в освіті?
2. Які основні характеристики дистанційного навчання?
3. Як ігрові технології можуть бути використані в умовах дистанційного навчання?
4. Які особливості використання ігор у дистанційному навчанні?
5. Перерахуйте основні принципи ігрових технологій у навчанні та їх адаптацію до дистанційного формату.
6. Які існують види навчальних ігор, які можуть бути ефективно застосовані в дистанційному навчанні? Наведіть приклади.
7. Як інтерактивні елементи можуть бути використані в ігрових технологіях для дистанційного навчання?
8. Що таке LMS (Learning Management System) та як вона може підтримувати ігрові елементи в дистанційному навчанні?
9. Назвіть основні типи навчальних платформ для дистанційного навчання та можливості їх використання для інтеграції ігрових технологій.
10. Які переваги дають ігрові технології в дистанційному навчанні порівняно з традиційними методами?
11. Які недоліки існують у використанні ігрових технологій у дистанційному навчанні?
12. Які методи оцінювання можна застосувати для оцінки результатів використання ігрових технологій у дистанційному навчанні?

Оцінні зони

Низький	Середній	Достатній	Високий
0-30	31-45	46-54	55-60

Кейси на рівень сформованості готовності до використання ігрових технологій в умовах дистанційного навчання за операційним критерієм

Завдання 1: Розробка інтерактивної математичної гри для дистанційного навчання

Ситуація: Вам потрібно створити інтерактивну гру для студентів з математики, що буде частиною дистанційного курсу. Гра повинна сприяти засвоєнню основних понять з алгебри та геометрії.

Завдання:

1. Які елементи гри ви запропонуєте для забезпечення активної участі студентів? (Наприклад, рівняння, задачі на побудову графіків, візуалізація геометричних фігур тощо).
2. Як ви інтегруєте ці елементи у дистанційне навчання?
3. Яку онлайн-платформу будете використовувати для створення гри та чому?

Критерії оцінювання (15 балів):

- Опис ідеї та елементів гри (5 балів).
- Застосування ігрових елементів до математичних тем (5 балів).
- Вибір онлайн-платформи та обґрунтування (5 балів).

Завдання 2: Використання фізичних симуляцій в дистанційному навчанні

Ситуація: Ви плануєте інтегрувати фізичні симуляції в дистанційний курс фізики. Учні повинні виконувати онлайн-експерименти для вивчення основних законів механіки.

Завдання:

1. Які фізичні явища та експерименти ви виберете для симуляцій?
2. Як ви будете забезпечувати взаємодію студентів з симуляціями в умовах дистанційного навчання?
3. Як забезпечити оцінку знань після виконання симуляцій?

Критерії оцінювання (15 балів):

- Обґрунтування вибору фізичних явищ для симуляцій (5 балів).
- Створення інтерактивних завдань для учнів (5 балів).
- Підходи до оцінювання результатів (5 балів).

Завдання 3: Розробка онлайн-завдання з інформатики з елементами гейміфікації

Ситуація: Учнім необхідно засвоїти основи програмування. Ви вирішили створити онлайн-завдання з елементами гейміфікації, де студенти отримують бали за правильне виконання кожного завдання.

Завдання:

1. Які типи завдань з програмування ви включите до гри? (Наприклад, алгоритми, структури даних, рішення задач на мови програмування).
2. Як буде відбуватися винагородження учнів (балами, рівнями, значками)?
3. Як ви забезпечите зворотний зв'язок після виконання завдань?

Критерії оцінювання (15 балів):

- Різноманітність завдань з програмування та їх складність (5 балів).
- Опис системи гейміфікації та нагород (5 балів).
- Підходи до зворотного зв'язку та оцінювання (5 балів).

Завдання 4: Оцінка результатів використання ігрових технологій у дистанційному навчанні

Ситуація: Після декількох тижнів використання ігрових елементів в дистанційному навчанні з математики, фізики та інформатики, вам необхідно оцінити ефективність цих технологій. Учні при цьому брали участь в іграх та виконували завдання через онлайн-платформи.

Завдання:

1. Як ви оцінюєте ефективність використання ігрових технологій для вивчення цих дисциплін?
2. Які фактори, на вашу думку, впливають на успіх ігор у навчальному процесі?
3. Як ви будете використовувати зворотний зв'язок для покращення наступних занять?

Критерії оцінювання (15 балів):

- Аналітичний підхід до оцінки ефективності ігор у навчанні (5 балів).
- Визначення основних факторів, що впливають на успіх ігор (5 балів).
- Пропозиції щодо покращення використання ігрових технологій (5 балів).

Оцінні зони

Низький	Середній	Достатній	Високий
0-30	31-45	46-54	55-60

ПЛАН-КОНСПЕКТ ЛЕКЦІЇ

Тема: «Еволюція ігрових технологій та їх вплив на дистанційне навчання»

Мета – дослідити розвиток та зміну ігрових технологій в освітньому процесі, їх вплив на процес дистанційного навчання.

Методи навчання: словесні, демонстрація.

Ключові слова: ігрові технології, гра, дистанційне навчання.

План

1. Ігрові технології: визначення та історія розвитку.
2. Ігрові технології в дистанційному навчанні.
3. Типи ігор та інструменти для інтеграції в дистанційне навчання.
4. Платформи та інструменти для застосування ігор у дистанційному навчанні.
5. Переваги та недоліки використання ігрових технологій у дистанційному навчанні.

Література

1. Блистів О., Галаз Л. Взаємозв'язок інформаційної культури та якості навчального процесу. *Вісник Національного університету «Львівська політехніка»*. Серія «Проблеми економіки та управління». 2015. Т. 2, № 815(1). С. 15–21. URL: <https://science.lpnu.ua/sites/default/files/journalpaper/2017/jun/2641/visnyk2015-15-21.pdf>
2. Власій О., Дудка О. Шляхи формування інформаційно-цифрової компетентності учасників освітнього процесу. *Відкрите освітнє е-середовище сучасного університету*. 2019. С. 375–382. URL: <https://openedu.kubg.edu.ua/journal/index.php/openedu/article/view/205/pdf>
3. Саган О. Гейміфікація як сучасний освітній тренд. *Педагогічні науки*. 2022. № 100. С. 12–18. URL: <https://doi.org/10.32999/ksu2413-1865/2022->

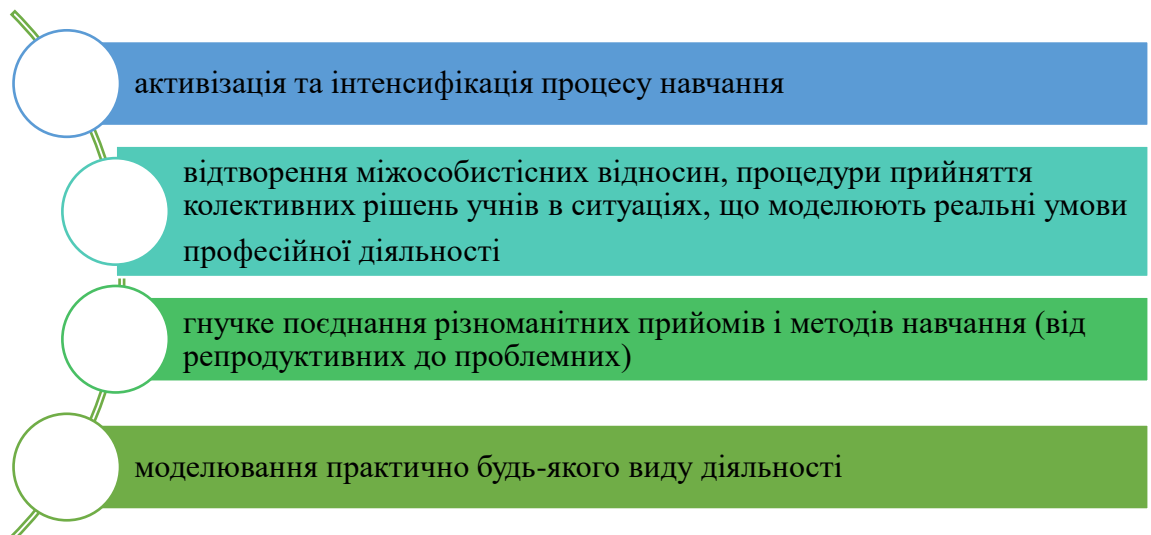
1. Ігрові технології: визначення та історія розвитку

Термін «ігрові технології» включає у собі численну групу методів та прийомів, що організовують педагогічний процес у вигляді різних педагогічних ігор.

Гра ж в свою чергу є видом діяльності в певних умовах, що спрямовані на відтворення та засвоєння суспільного досвіду, в якому удосконалюється, складається самоврядування поведінкою. Нас цікавить різновид ігор, а саме педагогічні, де чітко поставлена мета відповідно цілей, які ставить перед собою вчитель.

Ігрові технології будуються у вигляді цілісного утворення, котре охоплює певну частину навчального процесу та об'єднується із загальним змістом, сюжетом та персонажем. При цьому, ігровий сюжет може розвиватись паралельно основному змісту навчання, допомагаючи активізувати процес навчання.

Розглянемо переваги ігрових технологій:



Як і кожна з технологій, ігрова технологія виконує певні функції, які націлені на мотивацію.

мотиви спілкування

- ї учні, спільно вирішуючи завдання, беручи участь у грі, учаться спілкуватися, урахувати думку товаришів;
- ї при рішенні колективних завдань використовуються різні можливості
- учнів;
- ї спільні емоційні переживання під час гри сприяють зміцненню міжособистісних відносин.

пізнавальні мотиви

- Ø кожна гра має близький результат (закінчення гри), стимулює учня до досягнення мети (перемоги) й усвідомлення шляху досягнення мети (треба знати більше інших);
- Ø у грі команди чи окремі учні споконвічно рівні (немає відмінників і трієчників, є гравці). Результат залежить від самого гравця, рівня його підготовленості, здатностей, витримки, умінь, характеру;
- Ø знеособлений процес навчання у грі здобуває особистісне значення. Учні приміряють соціальні маски, поринають в історичну обстановку й відчувають себе частиною досліджуваного історичного процесу; Ø ситуація успіху створює сприятливе емоційне тло для розвитку пізнавального інтересу. Невдача сприймається не як особиста поразка, а як поразка у грі й стимулює пізнавальну діяльність (реванш); Ø змагальність - невід'ємна частина гри - притягальна для дітей;
- Ø у грі завжди є якесь таїнство - неотримана відповідь, що активізує розумову діяльність учня, штовхає на пошук відповіді;
- Ø думка шукає вихід, вона спрямована на рішення пізнавальних завдань.

моральні мотиви

- ї у грі кожен учень має виявити себе, свої знання, уміння, свій характер, вольові якості, своє ставлення до діяльності, до людей.

В іграх вкрай важливо досягати поставлених навчальних цілей, тому варто орієнтуватись на певних рівнях, які взаємозалежні між собою:

1. Задоволення від процесу гри.
2. Виконання правил гри.
3. Творчі завдання гри.

Метою сучасної вищої освіти є забезпечення розвитку та формуванні професійного, компетентного, соціально активного майбутнього фахівця. Обсяг та зміст знань, навичок та умінь, що є необхідними майбутнім фахівцям у сучасному світі постійно змінюються, доповнюються та розширюються. Тому, одним з перспективних способів покращення підготовки майбутніх спеціалістів є впровадження активних методів та форм навчання, зокрема ігрові технології.

Ігрові технології, які інтегровані в процес навчання являють собою використання ігор та ігрових елементів для урізноманітнення навчального процесу та зацікавленні дітей у ньому. Ігрові технології включають як традиційні настільні так і ігри з онлайн платформ, відеоігри, додатки та інше.

Ігри виконують наступні функції



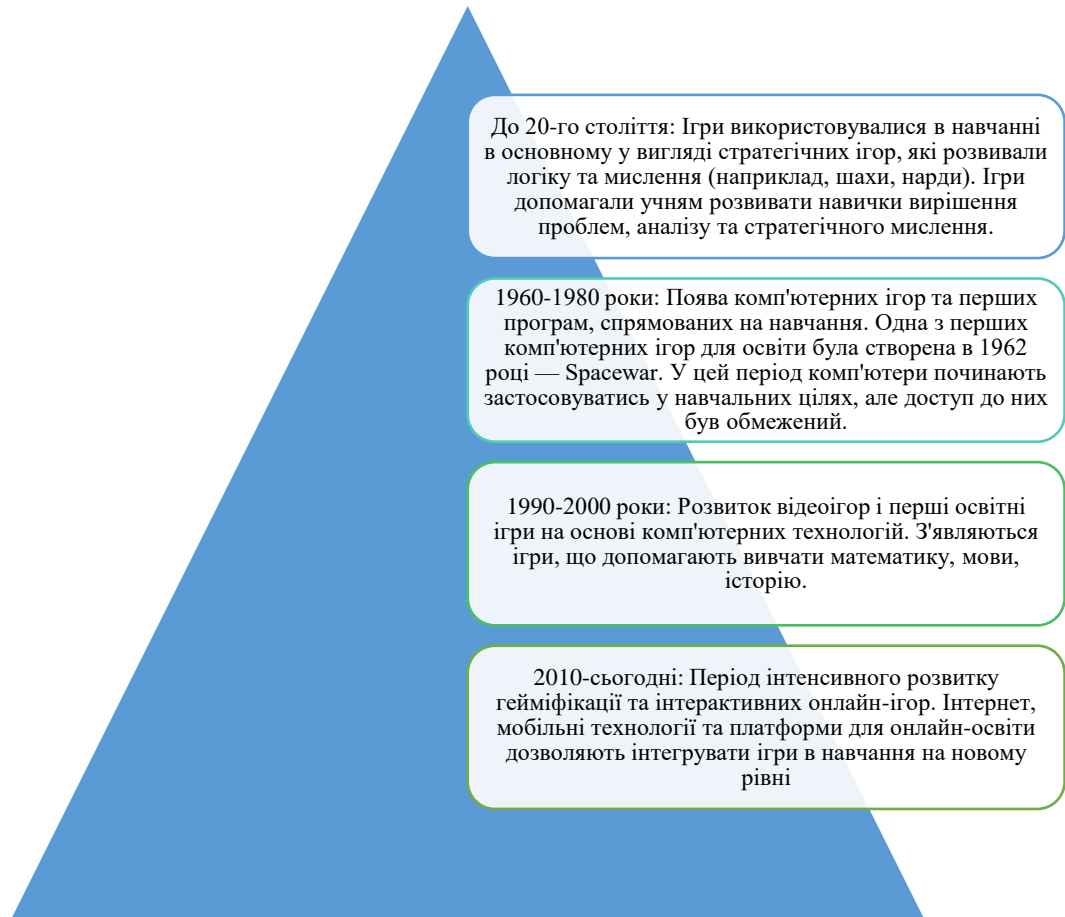
Розвиток ігрових технологій пройшов кілька ключових етапів, кожен з яких відображає загальний прогрес науки, техніки та культури. Розглянемо етапи розвитку та формування ігрових технологій на рисунку.

Ігрові технології є ефективним засобом у навчальному процесі, спрямованим на підвищення мотивації до навчання, розвиток критичного мислення та формування навичок співпраці. Їхній розвиток нерозривно пов'язаний із прогресом педагогіки, технологій та психолого-педагогічних підходів.

Традиційні ігри склались з дидактичних ігор: загадки, вікторини, ігри-симуляції; настільних: шахи для логічного мислення, «Монополія» для розуміння фінансових основ; рольові ігри: моделювання ситуацій, як-от судові процеси чи дипломатичні переговори.

Ігри, що набули популярності в цифрову епоху - комп'ютерні ігри:

навчальні програми, зокрема «Кенгуру» (математика) чи «Oregon Trail» (історія). Ігри на CD/DVD: інтерактивні курси для вивчення мов, математики чи природничих наук.



До сучасних цифрових технологій XXI ст. відносять: гейміфікацію - інтеграція ігрових елементів у навчання (рейтинги, бали, нагороди). Мобільні додатки: Duolingo (вивчення мов), Photomath (математика), Science 360 (наукові дисципліни). Віртуальна реальність (VR): уроки з історії, біології чи географії через інтерактивні симуляції. Розширена реальність (AR): програми, що додають віртуальні об'єкти до реального світу, як-от Anatomy 4D (анатомія). Онлайн-ігри: Minecraft Education для вивчення програмування та математики.

Останнім етапом розвитку ігрових технологій є інноваційні підходи: машинне навчання та штучний інтелект (ШІ): персоналізовані адаптивні ігри. Мікронавчання: короткі ігрові заняття для швидкого опанування конкретних

знань чи вмінь. STEM-ігри: навчання технічних дисциплін через конструктори (Lego Education) чи робототехніку. Колективні онлайн-ігри: наприклад, інтерактивні Zoom-гри для спільного вирішення завдань.

2. Ігрові технології в дистанційному навчанні

XXI століття вносить свої корективи у все життя людства, яке вимагає того, щоб на ринку праці була людина, яка володіє інноваційними технологіями, тому попит на подібне моделювання переважає пропозиції. Обмеженість визначається недостатньою кількістю висококваліфікованих кадрів, саме тому вкрай важливо на етапі професійного становлення майбутніх фахівців здобувати нові знання, а закладам освіти привносити у процес навчання нові корективи.

Як показала практика, дистанційне навчання має свої специфічні виклики:

- низька мотивація;
- відсутність інтерактивності;
- труднощі з підтримкою уваги та залученням.

Тому, ігрові технології допомагають вирішити ці проблеми, роблячи навчання більш захоплюючим і інтерактивним.

Ігрові технології під час дистанційного навчання можливо запроваджувати з допомогою ігрових платформ та ресурсів, що призначені для дистанційного навчання. Тому наводимо їх перелік та особливості.

1. Kahoot! <https://kahoot.com/kahoot-kids-ukr>

Онлайн-платформа, що призначена для створення опитувань, вікторин, дискусій. До її особливостей можна віднести простору у використанні, доступ до готових розробок, гейміфікація. Перевагами платформи є різномірні та різновікові завдання, миттєвий зворотній зв'язок.

3. Minecraft Education Edition

https://minecraft.fandom.com/ru/wiki/Minecraft_Education

Освітня версія гри, яка є адаптованою для навчальних завдань. Її

особливостями є використання в STEM-дисциплінах для моделювання процесів чи об'єктів, командна робота. Перевагами є інтеграція з освітніми планами, розвиток креативності та творчості. Проте, до недоліків можна віднести високі технічні вимоги та попереднє підготування вчителя.

4. Duolingo <https://uk.duolingo.com>

Ігрова платформа, що спрямована на вивчення іноземної мови через інтерактивні уроки. Її особливостями є гейміфікація, нагадування про заняття, вибір мов, інтерактивність.

5. Google Classroom <https://classroom.google.com/u/0/h>

Освітня платформа для організації дистанційного навчання. Цікавинкою є можливість інтеграції з сервісами Google (Docs, Sheets, Slides), можливість створювати завдання, проводити тестування, обговорювати матеріали. Перевагами є безкоштовний доступ, простота та універсальність.

5. Classcraft

<https://www.hmhco.com/programs/classcraft?srsltid=AfmBOoo-ixGnSmn92wGTwcdgUNcjKnXEITsCKKMFNY0msS9al3rKqj84>

Гейміфікована платформа для управління навчальним процесом. До особливостей гри відносять створення героїв з певними ролями, нагородження учнів за виконання завдань та їх взаємодію, командна робота, відповідальність, мотивація.

Загальними перевагами платформ є персоналізований підхід, залучення до навчання через гейміфікацію, доступність з будь-якого пристрою.

3. Переваги та недоліки використання ігрових технологій у дистанційному навчанні

Ігрові технології у дистанційному навчанні є досить потужним елементом, тому перейдемо до опису їх позитивних моментів та негативних.

Переваги

1. Мотивація та інтерес до навчання:
 - Гейміфікація привносить елемент змагань, рейтингу, нагород, що в свою чергу мотивує учнів до активності.

2. Індивідуальний підхід:
 - Ігрові платформи адаптуються до рівня знань учнів.
3. Розвиток ключових навичок:
 - Розвиток критичного мислення;
 - Вміння вирішувати проблеми;
 - Робота в команді;
 - Розвиток комунікації
4. Візуалізація складних понять:
 - Анімація, інтерактивні графіки та віртуальний світ допомагає легше зрозуміти складні та абстрактні поняття.
5. Зворотній зв'язок у реальному часі:
 - Платформи забезпечують миттєвий зв'язок щодо правильності виконаних завдань.
6. Доступність та гнучкість:
 - Навчання з будь-якого місця та у будь-який час.
7. Залучення учнів до різних стилів навчання:
 - Враховуються стилі навчання – візуальний, кінетичний, аудіальний.

Недоліки

1. Залежність від технічної інфраструктури:
 - Стабільне інтернет-з'єднання;
 - Не всі учні мають необхідні ресурси.
2. Зниження фокусу на навчанні:
 - Надмірна гейміфікація може відволікати учнів від мети уроку та зміщувати акцент на розваги.
3. Витрати на впровадження та розробку ігор.
4. Технічні складнощі та збої:
 - Проблеми зі входом на платформу;
 - Збої в роботі програмного забезпечення.
5. Недостатня підготовка вчителів:

- Брак необхідних навичок для роботи з ігровими платформами або нерозуміння їх потенціалу.

6. Цифрова залежність.

7. Недостатня увага розвитку емоційного інтелекту.

Отже, як висновок можна стверджувати про ефективність використання ігрових технологій та ресурсів проте їх ефективність буде залежати від раціональності їх використання. Ігрові технології добре працюють як допоміжний засіб, проте не можуть повністю замінити традиційні методи навчання, а саме у розвитку емоційного інтелекту та комунікативним навичкам.