

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

**Кафедра педагогіки**

«Допущено до захисту»

Завідувач кафедри

\_\_\_\_\_ Т.О. Дороніна

Реєстраційний № \_\_\_\_\_

(підпис)

«\_\_» \_\_\_\_\_ 2023 р.

«\_\_» \_\_\_\_\_ 2023 р.

**ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ НАВЧАННЯ ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ  
ПРОФЕСІЙНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ СТУДЕНТІВ ПРИ ВИВЧЕННІ  
ПЕДАГОГІЧНИХ ДИСЦИПЛІН**

Магістерська робота  
студента групи ОПН м-22  
ступінь вищої освіти: магістр  
спеціальності: 011 Освітні, педагогічні науки  
Черткова Андрія Андрійовича  
Керівник кандидат педагогічних наук,  
доцент Король А.М.

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 - 2023

## ЗАПЕВНЕННЯ

Я, Чертков Андрій Андрійович, 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 надавала і не одержувала 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 ознайомена. Чітко усвідомлюю, що в разі виявлення у кваліфікаційній роботі порушення академічної доброчесності робота не допускається до захисту або оцінюється незадовільно.

---

(підпис)

## ЗМІСТ

<b>ВСТУП.....</b>	<b>4</b>
<b>РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ФОРМУВАННЯ ПРОФЕСІЙНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ СТУДЕНТІВ ПРИ ВИВЧЕННІ ПЕДАГОГІЧНИХ ДИСЦИПЛІН.....</b>	<b>7</b>
1.1. Поняття «професійна компетентність» та основні компоненти професійної компетентності у психолого-педагогічній літературі.....	7
1.2. Формування професійних компетенцій у процесі педагогічної підготовки студентів закладів вищої освіти.....	13
Висновки до першого розділу.....	19
<b>РОЗДІЛ 2. КОНЦЕПЦІЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ НАВЧАННЯ У ФОРМУВАННІ ПРОФЕСІЙНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ СТУДЕНТІВ ПРИ ВИВЧЕННІ ПЕДАГОГІЧНИХ ДИСЦИПЛІН.....</b>	<b>21</b>
2.1. Ігрові технології навчання як один із факторів впливу на формування професійної компетентності студентів.....	21
2.2. Сучасні ігрові технології навчання студентів при вивченні педагогічних дисциплін.....	24
Висновки до другого розділу.....	38
<b>РОЗДІЛ 3. ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ НАВЧАННЯ У ФОРМУВАННІ ПРОФЕСІЙНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ СТУДЕНТІВ ПРИ ВИВЧЕННІ ПЕДАГОГІЧНИХ ДИСЦИПЛІН.....</b>	<b>39</b>
3.1. Педагогічні умови формування професійних компетентностей засобами ігрових технологій навчання студентів.....	39
3.2. Методичні рекомендації використання ігрових технологій навчання як засіб формування професійної компетентності студентів при вивченні педагогічних дисциплін.....	44
Висновки до третього розділу.....	50
<b>ВИСНОВКИ.....</b>	<b>51</b>
<b>СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....</b>	<b>52</b>

## ВСТУП

Демократичні перетворення, що відбуваються в країні, зумовили пошук ефективних шляхів інноваційного розвитку різних сфер життєдіяльності суспільства та його соціальних інститутів, у тому числі й системи вищої освіти. Система вищої освіти орієнтується на підготовку якісних фахівців паралельно зі змінами на ринку праці. Одним із викликів, що стоять сьогодні перед вищою освітою, є підготовка фахівців, які є компетентними, гнучкими, конкурентоспроможними, здатними самостійно і творчо вирішувати професійні завдання в умовах динамічно мінливого шкільного середовища.

Проблема вивчення професійно важливих якостей педагогів розглядається в роботах О.Заблоцької, І.Проценко, Н. Ничкало [16; 46; 47].

Аналіз наукової літератури виявив різні підходи до вирішення проблеми підготовки вчителів до ігрових методів навчання О.Войченко, Р.Горбатюк, І.Дичківська, І.Золотарьова, О.Мардаренко [9; 11; 12; 18; 30].

М. Бикова та Д. Будянський досліджували педагогічне спілкування як один із компонентів професійної педагогічної діяльності, психологічні аспекти діяльності вчителя - природні задатки до педагогічної діяльності, типологію, професійну спрямованість, особливості педагогічного мислення, мотиваційні установки, емоційну стійкість та інші психологічні характеристики [2; 3].

Актуальність досліджуваної проблеми, потреби педагогічної практики та необхідність усунення виявлених суперечностей у системі педагогічної підготовки студентів у сфері університетської освіти зумовили вибір теми «Ігрові технології навчання як засіб формування професійної компетентності студентів при вивченні педагогічних дисциплін».

Тему магістерської роботи затверджено на засіданні кафедри педагогіки Криворізького державного педагогічного університету (протокол від 27 жовтня 2022 року №3) та Вченою радою фізико-математичного факультету Криворізького державного педагогічного університету (протокол від 3

листопада 2022 року №3).

**Мета дослідження:** теоретичне обґрунтування й практична перевірка педагогічних умов формування професійної компетентності студентів при вивченні педагогічних дисциплін засобами ігрових технологій навчання .

**Завдання дослідження:**

1. Визначити сутність поняття «професійна компетентність» та основні компоненти професійної компетентності у психолого-педагогічній літературі.
2. Теоретично обґрунтувати можливості ігрових технологій навчання у закладах вищої освіти.
3. Науково обґрунтувати педагогічні умови формування професійної компетентності студентів при вивченні педагогічних дисциплін засобами ігрових технологій навчання.
4. Розробити методичні рекомендації щодо формування професійної компетентності студентів при вивченні педагогічних дисциплін засобами ігрових технологій навчання.

**Об'єкт дослідження:** формування професійної компетентності студентів у закладах вищої освіти.

**Предмет дослідження:** педагогічні умови формування професійної компетентності студентів при вивченні педагогічних дисциплін засобами ігрових технологій навчання.

**Методи дослідження.** У ході виконання поставлених завдань використано теоретичні та емпіричні методи науково-педагогічних досліджень. *Теоретичні:* аналіз нормативних документів, програм, підручників та навчальних посібників з педагогіки, аналіз, систематизація, узагальнення наукових знань у контексті дослідження. *Емпіричні:* діагностичні (анкетування, тестування, опитування, бесіда, педагогічне спостереження за майбутніми учителями в процесі їхньої діяльності.

**Практична значущість** одержаних результатів полягає в тому, що результати дослідження можуть слугувати підґрунтям для подальшого

формування професійної компетентності студентів у закладах вищої освіти.

**Апробація результатів роботи.** Оpubлікована стаття за темою «Використання ігрових технологій навчання як засобу формування професійної компетентності студентів у мистецькій освіті» у журналі «Вісник науки та освіти», Серія «Педагогіка», категорія Б.

**Структура роботи.** Магістерська робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків та загальних висновків, списку використаних джерел, що налічує 62 найменувань. Загальний обсяг роботи складає 57 сторінок.

## РОЗДІЛ 1.

### ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ФОРМУВАННЯ ПРОФЕСІЙНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ СТУДЕНТІВ ПРИ ВИВЧЕННІ ПЕДАГОГІЧНИХ ДИСЦИПЛІН

#### **1.1. Поняття «професійна компетентність» та основні компоненти професійної компетентності у психолого-педагогічній літературі**

Проблема підготовки педагогічних кадрів у всі часи залишалася актуальною і сьогодні гостро постає питання про пошуки шляхів удосконалення її якості в умовах університетської освіти. Проблема полягає у пошуку дієвих шляхів формування професійної компетентності майбутніх педагогів.

Відомий внесок у дослідження теоретичних основ професійної підготовки внесли своїми працями О. Заблоцька, О. Пометун, М. Рудь [16, 42, 50].

У словнику «Професійна освіта» компетентність (від лат. *competens* – належний, відповідальний) визначено як сукупність знань та умінь, необхідних для ефективно професійної діяльності: уміння аналізувати, передбачати наслідки професійної діяльності, використовувати інформацію [47, с.234]. Європейські експерти пропонують таку структуру компетентності: знання, пізнавальні навички, практичні навички, ставлення, емоції, цінності, етика, мотивація [31, с.56].

Аналізуючи наукову літературу, можна побачити, що останнім часом активно обговорюється питання переходу від моделі компетенцій до моделі компетентностей у підготовці майбутніх учителів. Цілі компетентнісної освіти пов'язані з інтегрованими вимогами до виконання конкретних професійних функцій і результатів освітнього процесу. Компетентнісний підхід у педагогічній освіті уможливорює перехід від орієнтації на відтворення знань до застосування та використання знань як інструменту практичної діяльності. Компетентнісний підхід у педагогічній освіті включає в себе не лише знання,

а й уміння, навички та компетенції.

У науковій літературі немає єдиного тлумачення поняття «компетентність». Різноманітність трактувань цього поняття пояснюється використанням різних підходів до вивчення компетентності як важливих характеристик професіоналізму сучасного педагога. Більшість авторів трактують компетентність як актуальну особистісну якість.

Компетентність в контексті освіти - це здатність особи використовувати свої знання, навички та ресурси для вирішення певних завдань, виконання конкретних функцій і досягнення цілей в певній області. Це більше, ніж просто набір знань; це також включає в себе здатність використовувати ці знання в різних ситуаціях, розв'язувати завдання та проблеми, а також адаптуватися до нових ситуацій [50, с.75].

Компетентність може бути загальною (наприклад, мовна або інформаційна компетентність) або специфічною (наприклад, компетентність у виконанні певного виду роботи, наприклад, інженерної або медичної). Компетентність включає в себе знання, вміння, навички, а також здатність використовувати ці ресурси для досягнення конкретних цілей.

У сучасному педагогічному підході акцент робиться на розвитку компетентностей студентів, замість лише передачі фактичних знань. Це дозволяє підготувати студентів до більш успішного функціонування в різних сферах життя, розвивати їх критичне мислення, творчість, та здатність адаптуватися до змін в сучасному суспільстві [32, с.175].

Професійна компетентність – сукупність професійних знань та вмінь, а також способи виконання професійної діяльності [45].

Професійна компетентність, як вважають деякі науковці, — це інтегральна характеристика ділових та особистісних якостей спеціаліста, яка відображає не тільки рівень знань, уміння, досвіду, достатніх для досягнення цілей професійної діяльності, але й соціально-моральну позицію особистості [3, с.39].

І. Гришина вважає, що компетентність є частиною професіоналізму, при



цьому вона обумовлює його і співвідноситься з ним як категорія можливості і дійсності. Щоб компетентність як потенційна можливість привела до ефективної професійної діяльності, необхідні певні об'єктивні умови, відновлена мотивація, вольові зусилля і певна актуалізація набутих знань. Дослідниця також зазначає, що компетентність не є стабільним атрибутом особистості [2, с.261].

Професійна компетентність - це здатність і готовність особистості ефективно виконувати завдання та функції, пов'язані із конкретною професією або галуззю діяльності. Вона включає в себе не лише теоретичні знання, але і практичні навички, вміння приймати рішення, розв'язувати проблеми, спілкуватися та співпрацювати з іншими людьми в контексті своєї професійної області [16, с.64].

Основні компоненти професійної компетентності включають:

1. Знання - розуміння теорії, принципів, стандартів і правил, які відносяться до певної професії.
2. Навички - здатність практично застосовувати знання у різних ситуаціях та виконувати конкретні завдання.
3. Вміння приймати рішення - здатність аналізувати і оцінювати інформацію, враховувати ризики та вибирати оптимальні стратегії.
4. Креативність - здатність генерувати нові ідеї і рішення у професійному контексті.
5. Спілкування - здатність ефективно взаємодіяти з колегами, клієнтами та іншими учасниками професійного середовища.
6. Етика - дотримання норм і цінностей, що характерні для даної професійної галузі, та етичність в професійній поведінці [47, с.184].

Професійна компетентність є важливою для успішного виконання робочих обов'язків і досягнення професійного успіху. Вона може бути розвинена і покращена через навчання, практику та набуття досвіду в обраній галузі.

Професійна компетентність - це сукупність знань, навичок, вмінь, які

необхідні для успішного виконання завдань і функцій у професійному оточенні. Вона включає в себе не лише теоретичні аспекти, але також практичні вміння та здатність адаптуватися до змін у професійній галузі [47, с.164].

Професійна компетентність педагога, зокрема, включає в себе здатність розробляти та виконувати ефективні навчальні програми, вести уроки, оцінювати рівень знань учнів, взаємодіяти зі студентами та їх батьками, розвивати педагогічну методику і бути постійно вдосконалювати в своєму професійному розвитку.

Як складне особистісне утворення компетентність має складну структуру і у своєму змісті об'єднує:

- ключові компетентності, що характеризують педагога як особистість та сучасного фахівця;

- професійні компетентності, що характеризують професіонала педагогічної сфери діяльності;

- спеціальні компетентності, що характеризують педагога певної предметної галузі [15, с.384].

Професійна компетентність виступає однією з основних характеристик професіоналізму сучасного педагога, а рівень її сформованості зумовлює продуктивність його педагогічної праці.

Особливий інтерес та численні дослідження професійної компетентності, що викликали у свою чергу певне різночитання визначень, пояснюється тим, що професійна компетентність є своєрідним вимірником, індикатором, якісно-кількісною характеристикою рівня професіоналізму фахівця.

Здійснення аналізу наведених визначень професійної компетентності дає нам можливість виділити сутнісні аспекти його змісту, серед яких більшість дослідників виділяють такі:

- оптимальне використання своїх здібностей, що зумовлюють ефективну професійну діяльність відповідно до вимог професії;

- самостійне та постійне підвищення рівня професійних знань та умінь, удосконалення здібностей, необхідних для виконання професійних функцій; прояв автономності та мобільності у вирішенні професійних проблем, що виникають;
- активну взаємодію з колегами у професійному середовищі на основі партнерства та співпраці;
- здатність до мобілізації та інтеграції знань, умінь, навичок, установок та здібностей, що забезпечують оптимальне виконання професійної діяльності у сучасному середовищі;
- розвинена здатність до саморегулювання, саморефлексії, самооцінки, що забезпечує швидку, гнучку, адаптивну реакцію на мінливі обставини [42, с.21].

Ключові позиції змісту поняття «професійна компетентність» ми пропонуємо виділити такі.

- мета освіти, професійної підготовки;
- здатність фахівця застосовувати наукові та практичні знання до предмета професійної діяльності;
- висока якість трудової діяльності на основі знань та умінь, володіння способами виконання діяльності;
- широка загальна та спеціальна ерудиція;
- постійне підвищення своєї науково-професійної підготовки;
- індивідуальний стиль та індивідуальні способи самоствердження у професійному середовищі;
- психологічний стан, що дозволяє діяти самостійно та відповідально [6, с.54].

Таким чином, професійна компетентність у первинному розумінні розуміється як здатність фахівця використовувати наукові та практичні знання у сфері професійної діяльності та демонструвати широкий спектр загальних і спеціальних знань, безперервно розвивати наукову та професійну освіту, а також самостійно виявляти та вирішувати нові професійні завдання.

Таким чином, професійна компетентність - це сукупність набутих професійних і загальнокультурних компетенцій, які забезпечують ефективну професійну діяльність.

Теоретичний аналіз дозволяє нам виокремити в структурі професійної компетентності такі структурні елементи - як складові професійної компетентності:

- мотиваційно-ціннісний, відображає особистісне ставлення майбутнього фахівця до професійної діяльності, мотивацію до професійної роботи та наукових досліджень, особисті цілі та інтереси тощо. Позитивний емоційний фон і настрої, адекватні реакції на успіхи і невдачі, емоційність як ціннісне сприйняття ролі і значення професійної діяльності, позитивне ставлення до професійного особистісного розвитку і самоосвіти;

- когнітивний, що включає зміст компетентності, її зв'язок з іншими компонентами, знання і розуміння компетентності та майбутньої професійної діяльності;

- загальнопрофесійна компетентність (наприклад, педагогічна, комунікативна та рефлексивна компетентність), специфічна компетентність (наприклад, практична компетентність, застосування сучасних технологій, методів вирішення складних навчальних та професійних завдань на різних рівнях), здатність більш ефективно застосовувати наявні компетентності та навички, потреба та готовність до подальшого розвитку компетентності та освоєння професійної діяльності;

- особистісний, складається із сукупності індивідуально-психологічних особливостей, які впливають на стилі навчання, види діяльності, темп, уподобання щодо форм і методів діяльності та характер взаємодії зі студентами і викладачами;

- рефлексивний, відображає ефективність самоаналізу, самоконтролю, самооцінки навчальної діяльності та розвитку компетентностей і формування професійної компетентності.

Водночас зміст і структура поняття професійної компетентності

дозволяє припустити процесуальний характер формування та розвитку професійної компетентності, що відбувається в освітньому процесі (навчанні, самоосвіті). Такий підхід дозволяє виділити етапи формування професійної компетентності в процесі професійної підготовки.

Таким чином, професійна компетенція майбутнього фахівця є компонентом професійної компетентності як інтегративної особистісної якості, що характеризує випускника, готового до реалізації свого потенціалу у професійній діяльності. У структурі професійної компетенції ми виділяємо мотиваційно-ціннісний, когнітивний, діяльнісний, особистісний та рефлексивний компоненти. Беручи до уваги наявність спеціальної професійної підготовки, можна припустити, що перелічені компоненти відносяться до інваріантної структури професійних компетенцій, варіативний компонент може наповнювати зміст спеціальності (спеціалізації) та особистісні особливості студентів.

Розвиток особистості студента як професіонала в майбутньому зумовлений розвитком його в сьогоденні, оскільки професіонал у своїй діяльності активний, здатний самостійно знаходити проблеми, обирати рішення, відповідати, виявляти ініціативу. Отже, з погляду нормативної основи вищої професійної освіти, психолого-педагогічних підходів до ігрових методів навчання та соціальних вимог до особистості сучасного фахівця підтверджується роль та значення використання ігрових методів навчання у процесі професійного навчання, яка є провідною ланкою професійної підготовки студента та провідним механізмом формування професійних компетенцій.

## **1.2. Формування професійних компетенцій у процесі педагогічної підготовки студентів закладів вищої освіти**

Формування нового типу вчителя - спонтанного, мислячого, самокритичного - можливе лише за умови наближення навчання у виші до

реальної професійної діяльності. Адже становлення викладача, як і становлення будь-якого іншого фахівця, визначається не лише глибоким знанням основ науки, а й постійним розвитком професійних навичок.

В.О. Сухомлинський писав: «для того щоб виконувати свою основну функцію і виправдати довіру суспільства до виховання підростаючого покоління, вчителі нових українських шкіл повинні мати добру фахову підготовку, яка залежить від певних особистісних якостей». Він наголосив, що вони повинні володіти фундаментом педагогічної майстерності [3, с.38]. У будь-якій професії потрібні певні особистісні якості як основа професіоналізму в тій чи іншій галузі.

Педагогічна освіта на сучасному етапі розвитку в Україні досліджується та вдосконалюється з метою підготовки якісних вчителів і педагогів, які могли б ефективно працювати в сучасному освітньому середовищі. Основні аспекти та зміст педагогічної освіти на сучасному етапі розвитку в Україні, за думкою В.Г.Кременя, включають наступні елементи:

1. *Інтерактивні методи навчання.* В навчальному процесі активно використовуються інтерактивні методи, які сприяють активному взаємодії викладача та студентів, спільному пошуку рішень, обговоренню та обміну думками. Це допомагає формувати критичне мислення та розвивати комунікативні навички.
2. *Використання сучасних технологій.* В педагогічній освіті активно впроваджуються сучасні інформаційні технології та методи навчання з використанням комп'ютерів, планшетів, інтернет-ресурсів і інших технічних засобів.
3. *Педагогічна практика.* Студенти педагогічних вузів мають можливість здобути практичний досвід роботи в школах і інших навчальних установах ще під час навчання, що допомагає підготувати вчителів до реальної роботи в класі.
4. *Гуманітарні науки та соціальна педагогіка.* Важливий акцент робиться на розвитку гуманітарних знань, включаючи психологію, соціологію,

філософію та інші науки, які допомагають розуміти розвиток сучасного суспільства та потреби учнів.

5. *Інклюзивна освіта.* Освіта для вчителів включає підготовку до роботи з учнями з різними освітніми потребами, включаючи дітей з особливими потребами та інклюзивну освіту.

6. *Професійний розвиток вчителів.* Педагоги мають можливість проходити постійне професійне навчання та підвищення кваліфікації, що допомагає покращувати їхні навички та знання протягом всієї кар'єри.

7. *Відкрите співробітництво.* Освітні заклади співпрацюють із різними соціальними та громадськими організаціями, а також з роботодавцями, щоб адаптувати педагогічну освіту до потреб сучасного ринку праці та суспільства. Зміст педагогічної освіти в Україні постійно адаптується до сучасних вимог і відповідає потребам сучасного освітнього середовища, сприяючи підготовці вчителів до роботи у вимогливому і змінному світі [32, с.238].

Зокрема, у Концепції Нової української школи йдеться про те, що вчитель повинен володіти такими основними якостями: любов'ю до дітей, умінням бачити в учнях юних громадян з невичерпним потенціалом тощо [24]. Неможливо, щоб учитель не володів цими якостями. Адже вчителю доводиться щодня спілкуватися з дітьми, які ще не мають достатнього соціального досвіду, не завжди поведуться відповідно до встановлених норм і правил, схильні до пустощів тощо. Викладачі завжди мають проявляти стриманість і не приймати поспішних рішень. Освіта - це тривалий процес.

Тому від майбутніх учителів вимагаються такі якості:

- організаторські здібності, вміння працювати з дітьми;
- інтегрований розвиток;
- оптимізм, життєлюбство, чуйність і гуманне ставлення до людей;
- творче мислення [24].

Вчителі повинні вміти організувати себе та своїх учнів на різні види діяльності. В освітньому процесі встановлюються не тільки парні стосунки викладача та студентів, а й стосунки вчителя та колективу дітей. Уміння

організувати та працювати з колективом - це, з одного боку, запорука успішної освітньої діяльності, а з іншого - підготовка студентів до активного співіснування в дорослих соціальних групах.

Студенти схильні активно досліджувати навколишній світ і шукати відповіді на багато запитань. Тому викладачі, крім глибоких знань у своїй галузі, повинні володіти певним рівнем знань у найрізноманітніших галузях. А це вимагає наполегливої праці та самодисципліни.

Праця викладача спрямована на створення найбільшої цінності в цьому світі - скарбів серця і душі. Вчителю необхідно постійно перебувати у творчому пошуку [33].

Крім того, реформи освіти в Україні є частиною процесу оновлення системи освіти, що супроводжується зростаючим визнанням важливості знань як рушійної сили суспільного добробуту та прогресу. Ці зміни включають у себе створення нових освітніх стандартів, оновлення та перегляд навчальних програм, змісту навчальних матеріалів, підручників, форм і методів навчання тощо.

Усі ці якості знадобляться майбутнім викладачам ЗВО, а це можливо тільки в тому разі, якщо вони володітимуть високим рівнем фахової компетентності, розвиненою фаховою компетенцією та компетентністю.

Формування професійної педагогічної компетентності майбутніх вчителів є складним процесом, і існує багато методів та підходів до цього.

Проаналізувавши психолого-педагогічну літературу ми виокремлюємо декілька методів та підходів, які застосовуються для розвитку професійної компетентності вчителів: *педагогічна практика, професійний розвиток, самостійне навчання, відкрите співробітництво, педагогічні дослідження, використання технологій.*

Проведення навчальної практики у школі і навчальних закладах допомагає майбутнім вчителям отримати реальний досвід роботи з учнями. Під час практики вчителі можуть навчатися планувати та виконувати уроки, створювати навчальні програми та взаємодіяти з різними типами учнів.



Учителі повинні займатися постійним професійним розвитком, відвідувати семінари, конференції та тренінги, де вони можуть оновити свої знання та навички. Вчителі можуть вчити себе, читаючи професійну літературу, досліджуючи нові методики навчання, використовуючи онлайн-ресурси та масові відкриті онлайн-курси.

Вчителі можуть співпрацювати з колегами, обмінюватися досвідом та ідеями, вивчати кращі практики та робити спільні проекти. Проведення педагогічних досліджень допомагає вчителям розвивати аналітичні та дослідницькі навички, а також допомагає впроваджувати інновації в навчальний процес. Вчителі можуть використовувати сучасні технології для підтримки навчання та підвищення своєї компетентності.

Важливо пам'ятати, що формування професійної педагогічної компетентності - це процес, який триває протягом всього життя педагога. Учителі постійно повинні покращувати свої навички і знання, щоб відповідати потребам сучасного освітнього середовища та учнів.

Під компетенцією розуміють певну сферу діяльності, обізнаність у конкретній проблемі, авторитет, повноту влади у вирішенні справ і коло повноважень (прав, обов'язків) конкретної установи чи посадової особи відповідно до статута установи чи організації [4, с.895].

Професійні компетенції викладачів виокремлюються таким чином:

- професійні (у сфері предмета, що викладається);
- методичні (у царині засобів, за допомогою яких формуються предметні компетенції студентів);
- психолого-педагогічні (у сфері освітньої діяльності);
- самопсихологічна (рефлексія в царині освітньої діяльності) [16, с.65].

Майбутні вчителі мають розуміти, чого їм необхідно вчитися. Крім того, новий Закон України "Про освіту" (ст. 59) визначає мету освіти як таку, що ґрунтується на пріоритетних компетентностях, і трактує поняття компетентності, зазначаючи, що професійний розвиток вчителя включає "безперервну самоосвіту, участь у програмах підвищення кваліфікації та всі

інші види й форми професійного зростання", та наводить перелік ключових компетентностей перелік ключових компетентностей [45].

В Законі України «Про освіту» учитель має виконувати всі такі професійні ролі: як громадянин - присвячувати свій досвід і компетентність служінню суспільству та загальному благу; розуміти науку, яку він викладає, педагогіку та психологію освіти і виховання, та виховувати у своїх учнях майбутню професію на рівні стандартів і зразків; як організатор - активізувати різноманітну студентську діяльність; як науковець - виявляти надзвичайний ентузіазм до своєї дисципліни та організовувати дослідницьку діяльність учнів; як науковець - організовувати дослідницьку діяльність учнів; як експериментатор і новатор - удосконалення методів викладання та освоєння інноваційних методик навчання у виші [45].

Це вимагає перебудови Я-концепції викладача, внутрішньої згоди з необхідністю змін та визнання власного професійного й особистісного розвитку як цінності й найважливішої потреби [2, с.161].

У документі також ідеться про те, що "професійний розвиток може здійснюватися в різних формах (навчання за освітніми програмами, стажування, участь у сертифікаційних програмах, тренінги, семінари, практикуми, семінари, конференції, навчальні семінари, вебінари, майстер-класи тощо) і в різних формах (в організації, на робочому місці (виробничій ділянці) тощо) виші [45].

На основі аналізу психолого-педагогічної літератури ми обґрунтували способи формування професійних компетенцій майбутніх вчителів у педагогічній діяльності і виділяємо серед них основні:

- участь у колективних і групових інноваційних формах, тобто: співпраця у творчих групах, дослідницька діяльність, навчання, участь у форумах;
- формування гнучкої системи безперервної освіти майбутніх учителів: інноваційні підходи майбутніх учителів до підвищення рівня своєї професійної компетентності; самоосвіта майбутніх учителів, саморозвиток,

пошук шляхів професійної самореалізації, здійснення безперервного навчання;

- цілеспрямована і систематична робота, створення творчих портфоліо - колекцій оригінальних і цікавих методик, знахідок для уроків, унікальних наочних матеріалів, дидактичних посібників, продуктивних інновацій тощо;
- підготовка до створення та інновації інформаційно-освітнього простору: апробація новітніх концепцій, методик навчання та виховання.

### **Висновки до першого розділу**

Професійна компетентність у первинному розумінні розуміється як здатність фахівця використовувати наукові та практичні знання у сфері професійної діяльності, демонструвати широкі загальні та професійні знання, безперервно вдосконалювати наукову та професійну освіту, самостійно виявляти та вирішувати нові професійні проблеми.

Таким чином, професійна компетентність - це сукупність набутих професійних і загальнокультурних компетенцій, які гарантують ефективну професійну діяльність.

Професійна компетентність майбутніх фахівців є складовою професійної компетентності як інтегральної особистісної якості, що характеризує випускників, готових реалізувати свій потенціал у професійній діяльності. У структурі професійної компетенції ми виділяємо мотиваційно-ціннісний, когнітивний, діяльнісний, особистісний та рефлексивний компоненти. Враховуючи існування спеціальної професійної освіти, можна припустити, що перелічені компоненти належать до інваріантної структури професійної компетентності, тоді як варіативні компоненти можуть наповнюватися змістом професійної галузі (спеціалізації) та особистісними характеристиками студента.

Це пов'язано з тим, що фахівці проявляють активність у своїй діяльності, здатні самостійно виявляти проблеми, обирати шляхи їх вирішення, брати на себе відповідальність та проявляти ініціативу. Таким чином, з точки зору

нормативних основ вищої професійної освіти, психолого-педагогічного підходу до ігрових технологій навчання та соціальних вимог до особистості сучасного фахівця визначено роль і значення використання ігрових технологій навчання в процесі професійної освіти як провідної ланки професійної підготовки студентів та провідного механізму у формуванні професійних компетентностей.

## **РОЗДІЛ 2. КОНЦЕПЦІЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ НАВЧАННЯ У ФОРМУВАННІ ПРОФЕСІЙНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ СТУДЕНТІВ ПРИ ВИВЧЕННІ ПЕДАГОГІЧНИХ ДИСЦИПЛІН**

### **2.1. Ігрові технології навчання як один із факторів впливу на формування професійної компетентності студентів**

Соціально-економічні зміни, які відбуваються в Україні, призводять до значних трансформацій у сфері освіти та підготовки майбутніх працівників. Зростаюча інформатизація суспільства, стрімкий розвиток науки, технологій і виробництва в усьому світі, включаючи Україну, вимагають підвищення інтелектуального потенціалу молодого покоління. Умови ринкової економіки обумовлюють посилену увагу до професійної підготовки майбутніх фахівців та формування у них соціальної та трудової активності.

Перед закладами вищої освіти стоїть завдання формування професійних, високоосвічених та креативних особистостей, готових до постійного самовдосконалення. Ця мета вимагає від педагогічної науки перегляду та подальшого дослідження численних проблем, зокрема впровадження інноваційних методів навчання. Майбутнім випускникам потрібно надавати сучасні знання та фундаментальну підготовку, необхідну для успішного вирішення складних завдань у професійній сфері. Один із надійних методів покращення підготовки майбутніх спеціалістів та забезпечення їх необхідними знаннями, практичними навичками та вміннями - це впровадження активних методів навчання. Серед цих методів особливо важливе місце займають навчально-педагогічні ігри.

Навчально-педагогічні ігри створюють умови для залучення студентів до активної участі в навчальному процесі, підтримуючи їхню самостійність у пошуку шляхів та методів розв'язання навчальних завдань і проблем, що виникають під час навчання.

З історії філософських, культурологічних і педагогічних роздумів видно, що феномен гри завжди привертав увагу різних мислителів і вчених на протязі

історії людства. Ці видатні постаті звертали увагу на різні аспекти гри та її ролі в житті людини. Давньогрецькі мислителі Аристотель та Платон розглядали гру як спосіб навчання і розвитку моральних якостей. Видатний французький філософ Жан-Жак Руссо розглядав гру як важливий аспект дитячого розвитку, де діти навчаються соціальним навичкам і взаємодії. Німецький поет і філософ бачив Ф. Шиллер у грі засіб для виховання гармонійної особистості. Філософи XIX століття Г. Гегель і І. Зязюн розглядали гру як спосіб саморозвитку і вдосконалення особистості. Українські педагоги О. Духнович і Г. Волков досліджували етнічні особливості гри та її роль в розвитку культури. А. Макаренко, В. Сухомлинський та інші видатні українські педагоги активно впроваджували гру в свої педагогічні практики для розвитку дітей [15, с.81].

Вперше термін «педагогічні технології» було вперше вжито у сфері освіти у 1882 році Дж. Саллі, англійцем [11, с.31]. Однак, існує ряд суперечок та розбіжностей у тлумаченні та застосуванні цього поняття. У наш час, зокрема, з початку 90-х років XX століття, вираз "педагогічні технології" став сталим компонентом у вітчизняному педагогічному вживанні.

У Великому тлумачному словнику зустрічається таке визначення для технології: «сукупність знань та відомостей про послідовність окремих операцій у виробництві чогось» [4, с.1456].

У сучасній освітній системі, яка акцентує на активізації та інтенсифікації процесу навчання, використовуються ігрові педагогічні технології в кількох сферах: самостійна технологія навчання – ігри використовуються для вивчення понять, тем та розділів навчальної програми в якості основного засобу навчання. Елементи більш широкої педагогічної технології ігри впроваджуються як частина педагогічних технологій, таких як технологія позакласної роботи або як важливий компонент уроку.

Термін «ігрові освітні технології» об'єднує широкий спектр методів і прийомів організації навчального процесу за допомогою використання різноманітних навчальних ігор. На відміну від ігор взагалі, педагогічні ігри вирізняються такими основними ознаками чітко визначені навчальні цілі та

відповідні їм педагогічні результати. Ці результати можуть бути чітко визначені та виміряні і характеризуються навчально-пізнавальною спрямованістю.

Місце і роль ігрової технології в освітньому процесі визначається розумінням педагогом функцій і класифікації ігор. У навчальному процесі ігри виконують різні функції: педагогічну, комунікативну, психологічну, розвивальну, виховну, релаксаційну та розважальну.

У рамках освітнього процесу, згідно з класифікацією О. Газмана, існують чотири основні види ігор 1) рухливі ігри; 2) сюжетно-рольові ігри: рольові, режисерські, ігри-драматизації; 3) комп'ютерні ігри; 4) дидактичні ігри [5].

Педагогічна класифікація, розроблена О. Газманом, включає в себе кілька типів ігор з огляду на їхню роль у процесі навчання та розвитку дітей. Подана класифікація ігор О. Газмана допомагає педагогам та батькам обирати ігри, які найкраще відповідають певним навчальним цілям та потребам дітей у процесі навчання та розвитку.

Найрізноманітніші збірники містять понад 500 дидактичних ігор, проте відсутність чіткої системи класифікації за видами є досить важливою проблемою. Частіше за все ігри асоціюються з вмістом навчання та виховання. У рамках даної класифікації можна виділити наступні категорії ігор: ігри, спрямовані на розвиток сенсорного сприймання; словесні ігри; ігри, які орієнтовані на вивчення природи; ігри, які сприяють формуванню математичних уявлень та інших подібних аспектів.

Інколи ігри класифікуються відповідно до використаного матеріалу: ігри з використанням дидактичних іграшок, настільно-друковані ігри, словесні ігри, а також ігри, що мають псевдсюжетну спрямованість.

Такий підхід акцентує увагу на освітньому аспекті ігор, їх спрямованість на пізнавальну діяльність дітей, але не надає належної уваги важливим аспектам дидактичних ігор, таким як ігрові завдання, ігрові дії та правила, організація дитячого життя та роль вихователя в ігровому процесі.

З урахуванням розглянутих аспектів педагогічних ігор, їх використання в навчальному процесі освітнього закладу може бути розглянуто як один з ключових методів активізації цього процесу. Гру в цьому контексті можна сприймати як інструмент, який активізує практичну діяльність студентів і сприяє їхньому більш ефективному навчанню та розвитку.

У сучасній педагогічній науці виділяють наступні типи (види) ігрових технологій. Пропонуємо подати подані види у вигляді таблиці [23, с.245].

*Таблиця 2.1.*

Види ігрових технологій за Князевим О.М.

Ознака	Вид ігр
Характер діяльності	Фізичні, інтелектуальні, соціальні, психологічні
Характер педагогічного процесу	Дидактичні, пізнавальні, виховні, розвиваючі, творчі (репродуктивні, продуктивні), діагностичні, профорієнтаційні, психотерапевтичні
Характер ігрових дій	Сюжетні, рольові, ділові, драматизації, імітаційні, спортивні, воєннопрікладні, туристичні
Характер середовища	Аудиторні, вуличні, на місцевості, комп'ютерні, телевізійні
Кількість учасників	Масові, групові, індивідуальні

## **2.2. Сучасні ігрові технології навчання студентів при вивченні педагогічних дисциплін**

Останніми роками розвиток інформаційних технологій дозволив створити технічні та психологічні феномени, пов'язані зі сприйняттям і досвідом людини, які в популярній і науковій літературі називають «віртуальною реальністю» [4, с.12]. У віртуальній реальності існують інші об'єкти та інші люди, з якими людина може взаємодіяти. Сьогодні технологія



віртуальної реальності стала настільки доступною, що дозволяє будь-кому відкрити «портал» до ірреальних світів у себе вдома [5].

Однією з найпопулярніших сфер розвитку віртуальної реальності є освіта, де технології віртуальної реальності та доповненої реальності (AR) дозволяють студентам вищої школи взаємодіяти з об'єктами у віртуальному просторі та брати участь у важливих історичних подіях [55, с.10].

Віртуалізація системи освіти активно розглядається в розвинених країнах протягом останнього десятиліття, і це спричинено трема ключовими факторами:

1. Зростання вимог до кваліфікації працівників, яке обумовлене технологічними змінами у виробництві та обслуговуванні населення.
2. Перехід виробництва на дрібносерійну модель, що вимагає оперативної перепідготовки персоналу.
3. Динамічна усвідомленість суспільства цінності якісної освіти як особистого та національного надбання [55, с.12].

Як наслідок почався пошук нових форм навчання, включаючи дистанційне навчання з використанням елементів віртуальної реальності. Віртуалізація освіти надає можливість вирішувати дві найбільш важливі сучасні проблеми:

1. Підвищення доступності якісної освіти, включаючи осіб з обмеженими фізичними можливостями.
2. Забезпечення неперервності освітнього процесу протягом усього життя людини, що вже сьогодні вважається загально визнаною вимогою, викладеною в документах ЮНЕСКО.

У психолого-педагогічній літературі можна виокремлювати п'ять основних переваг використання технологій віртуальної реальності в освіті:

1. *Наочність*. Здійснюючи використання 3D-графіки, можна деталізовано демонструвати хімічні процеси на атомному рівні та збільшувати деталізацію за потреби.

2. *Безпека.* Віртуальна реальність дозволяє безпечно погрузитися в обставини, які в реальності були б небезпечними, такі як операції на серці або керування надшвидкісним поїздом.
3. *Залучення.* Віртуальна реальність дозволяє змінювати сценарії, впливати на хід експерименту та розв'язувати задачі в доступній формі, включаючи ігровий контекст.
4. *Фокусування.* Віртуальний світ, що оточує користувача, дозволяє йому повністю сконцентруватися на навчальному матеріалі, уникаючи зовнішніх відволікань.
5. *Віртуальні уроки.* Можливість проведення уроків у віртуальній реальності з першої особи та відчуття присутності в намальованому світі, що полегшує навчання та розуміння матеріалу.

Віртуальна реальність представляє собою високорозвинуту форму комп'ютерного моделювання, що дозволяє особі потрапити в імітований світ та взаємодіяти в ньому, використовуючи спеціальні сенсорні пристрої. Ці пристрої встановлюють контакт із користувачем та створюють аудіовізуальні ефекти. Під час користування віртуальною реальністю, відчуття зору, слуху та рухової активності особи замінюються їхньою імітацією, що створюється комп'ютером.

Віртуальною реальністю можна вважати штучний світ, що існує «в комп'ютері». Моделі об'єктів, які функціонують в середині цього світу (наприклад, електронний прототип нового літака або автомобіля в електронній аеродинамічній трубі), можуть взаємодіяти не тільки між собою, а й з людиною або групою людей [11, с.33]. Запропонований механізм можна варіювати у залежності від напрямку роботи. Наприклад, на уроці української мови чи української літератури, вчитель може запропонувати віртуальну модель теми уроку.

На сучасному етапі розрізняють такі моделі віртуальної реальності: *комп'ютерне моделювання та імітація, мережева уявна дійсність, апаратні засоби кіберпростору.*

Головна характеристика віртуальної реальності полягає в тому, що вона створює ілюзію присутності користувача в комп'ютерному імітованому середовищі, відомому як «дистанційна присутність». Сприйняття цієї дистанційної присутності в значній мірі залежить від того, наскільки вірно відтворюються рухи користувача і наскільки переконливо реагує віртуальна реальність на їхню взаємодію.

Технологія віртуальної реальності включає в себе можливості створення високоякісних стереоізоображень, 3D електронних освітніх ресурсів, матеріалів для презентацій та інформації, а також віртуальних лабораторій і практикумів. Під час навчання студентів у професійній підготовці можна використовувати як віртуальні лабораторії та практикуми для моделювання специфічних середовищ, так і цілі віртуальні світи. Доцільним буде таке застосування у старшій профільній школі.

Використання віртуальної моделі можна використати під час роботи з дітьми з особливими потребами. Це питання стоїть гостро у освітній площині, адже під час пандемії COVID-19 та повномасштабного вторгнення РФ в Україну більшість областей перейшли на дистанційний або змішаний формат навчання, тому діти матимуть змогу опанувати матеріал на високому рівні і не втрачати знання.

Технологія віртуальної реальності дозволяє користувачам з особливими потребами отримувати доступ і користуватися тими ж навчальними матеріалами в комфорті власного будинку, що і в реальних навчальних закладах. Зокрема, це підвищує ефективність навчання, посилює навчальну мотивацію, надає нові можливості для людей з інвалідністю, значно прискорює процес навчання і, безсумнівно, розширює можливості для розвитку практичних навичок, необхідних у різних сферах [55, с. 15].

Імітація тактильних відчуттів застосовується в різних галузях, включаючи віртуальне прототипування, ергономічне проектування, розробку тренажерів, медичних симуляторів та керування роботами. Ця імітація

включає в себе відтворення тактильних відчуттів у віртуальному середовищі, щоб користувач міг відчувати і взаємодіяти з об'єктами у цьому середовищі.

Симуляція є елементом віртуальної реальності.

Симуляція – це метод, що передбачає розміщення людей в ситуаціях, які імітують реальні, для навчання або оцінки їхніх дій. Іншими словами, це навчання через практику або в дії. У цьому методі роботи над проектом не зафіксовані за допомогою миші [30, с.290].

Симуляцію в освітньому процесі можна розділити на кілька видів:

1. Когнітивна інтеграція: поєднання різних когнітивних функцій для розв'язання завдань.
2. Інтеграція психомоторна: об'єднання рухів та когнітивних функцій для виконання певних дій.
3. Швидке прийняття рішень: тренування у швидкому прийнятті рішень в умовах обмеженого часу.
4. Закріплення навичок через повторення: підвищення майстерності через багаторазове виконання вправ.
5. Навчання через навчання інших: студенти вчать через навчання інших в віртуальному середовищі.

Освітня симуляція – це структурований сценарій, що містить детально розроблені правила, завдання та стратегії, з метою розвитку конкретних компетенцій, які можна безпосередньо використовувати в реальному житті.

Комп'ютерні симуляції – це моделювання навчальних ситуацій та їхнє послідовне виконання за допомогою комп'ютера.

Симуляції відтворюють певні аспекти реальності, які важко вивчити іншими методами, через обмеження з погляду безпеки, етики, високих витрат, потрібного обладнання або масштабу досліджуваного явища. Вони допомагають наочно представити абстрактні поняття та дають можливість маніпулювати їх параметрами.

Комп'ютерна симуляція як інтерактивна форма навчання має значні переваги:

- створює віртуальний аналог реальних атрибутів діяльності.
- дозволяє віртуально взаємодіяти з цими атрибутами.
- може імітувати різні соціальні або професійні ситуації.
- служить формою контролю результативності професійного навчання.

В комп'ютерних симуляціях виділяються такі основні компоненти:

- Робоча модель професійного середовища або структурно-організаційна схема, в яких передбачені різні варіанти поведінки та взаємодії людей.
- Сценарій або сюжет симуляції, спрямований на застосування знань, розвиток інтуїції та пошук альтернативних рішень.
- Комп'ютерне моделювання, використовуване в освіті, може бути розділене на наступні категорії:
  - Комп'ютерні текстові симулятори: створюють текстові описи ситуацій, у яких користувачі вибирають один із доступних варіантів відповідей, і розробляють наступні ситуації на основі обраних відповідей.
  - Комп'ютерні графічні симулятори: надають користувачам можливість візуально взаємодіяти з віртуальними об'єктами та середовищем.
  - Симулятори з використанням манекенів: використовують фізичних або віртуальних манекенів для імітації фізичних дій та взаємодії з ними.
  - Симулятори віртуальної реальності: надають користувачам можливість зануритися в імітоване віртуальне середовище за допомогою спеціальних пристроїв.

Такі симуляції допомагають покращити якість навчання і надають можливість точно оцінити виконані дії студентів завдяки вбудованим інструментам контролю.

### *Ігрові додатки та платформи*

Розвиток інформаційних технологій, реорганізація сектору вищої освіти та глобалізаційні зміни у сучасному суспільстві породжують потребу в пошуку нових методів та інструментів навчання.

Закон «Про освіту» регламентує, що вчитель має академічну свободу. Зазначена академічна свобода для вчителя відіграє важливу роль в освітній системі і сприяє якісному та творчому навчанню та дослідженням. Вона надає вчителям право на самостійність та незалежність у їхній професійній, науково-педагогічній та науковій роботі [45].

Ця свобода базується на принципах свободи слова, думки та творчості, і вона сприяє розвитку освітнього процесу та підвищенню якості навчання. Викладачі, які користуються академічною свободою, можуть краще відповідати потребам та індивідуальним особливостям своїх студентів, розробляти нові підходи до навчання та сприяти розвитку освітньої системи в цілому.

Вітчизняні науковці Г. М. Алексєєва, Н. В. Кравченко, О. В. Антоненко, Л. В. Горбатюк [11, с.32] та інші досліджували проблему використання ігрових технологій у процесі підготовки майбутніх фахівців. Як зазначають вчені Г. К. Селевко та Є. А. Хруцький, що в цілому, ігрові методи є ефективними і характеризуються наявністю ігрових моделей об'єкта, процесу або діяльності; активізацією мислення й поведінки студента; високим ступенем задіяності в освітньому процесі; емоційністю і творчим характером заняття; самостійністю студентів у прийнятті рішення; їх бажанням набути умінь і навичок за відносно короткий термін [12, с.45]. Науковець Н. В. Кічук у своєму дослідженні вказує на те, що ігрові технології прогнозують інтерактивну взаємодію учасників та потребу використання ігрового проектування як “інтерактивної дидактичної технології підготовки фахівців” [5, с.61-65]. Одним із векторів реалізації ігрових технологій в процесі вивчення мовних дисциплін є сучасні ігрові навчальні платформи. Наприклад, Kahoot, Quizlet, Poodll та інші.

Зазначені додатки використовуються в наступних аспектах:

- для перевірки вивченого лексичного матеріалу;
- для підтримки самостійної роботи студентів;

- для виконання завдань, які спрямовані на виявлення творчого потенціалу студентів;
- для формування мотиваційного компонента навчання.

За останні три роки освітній процес зіткнувся з новими викликами, які вимагають трансформації та адаптації до нових умов. Однією з найважливіших змін став перехід від очного навчання до змішаного та дистанційного. Ця зміна вимагає від викладачів та студентів опанування різноманітними цифровими інструментами та онлайн-платформами для ефективного навчання. Портал "Нова українська школа" пропонує найпопулярніші та найефективніші онлайн-платформи для організації навчання в сучасних умовах.

Ці платформи допомагають організувати дистанційне навчання та полегшують взаємодію між викладачами, студентами та батьками. Ці платформи та додатки пропонують наступне:

1. HUMAN: зручна система для ведення електронного документообігу, проведення онлайн-уроків, здачі та перевірки домашнього завдання, отримання зворотнього зв'язку та спілкування. Вчителі можуть створювати на платформі власні уроки та користуватися ними далі.
2. Prosvita: освітня платформа з безплатним доступом для батьків та учнів, яка надає можливість перевіряти навчальні досягнення, отримувати матеріали для навчання, домашні завдання та онлайн-уроки.
3. Google Classroom: безплатний вебсервіс від Google, спрямований на забезпечення зручної співпраці викладачів і студентів, вчителів і учнів під час дистанційного навчання. Вчителі можуть створювати завдання та відстежувати їх виконання.
4. MOODLE: навчальна платформа, яка дозволяє представляти навчальний матеріал у різних форматах, проводити тестування та опитування, а також виконувати завдання.

5. Нові знання: безплатна платформа для дистанційного навчання, яка має електронні класні щоденники, журнали, розклад уроків та інтерактивні підручники.
6. Єдина школа: онлайн-платформа з доступом для вчителів, учнів і батьків. Батьки можуть відстежувати присутність та успішність своєї дитини, а вчителі створювати домашні завдання та тести.
7. Мій Клас: платформа для дистанційних уроків з можливістю створення завдань, тестів та робочих програм для студентів та учнів. Є безплатна версія та розширені функції в платній версії "Мій+".
8. Всеукраїнська школа онлайн: безплатна платформа для учнів 5-11 класів, зі збіркою відеоуроків, тестів та матеріалів для самостійного навчання.
9. Google Docs: безплатний інструмент для створення та спільної роботи над документами.
10. Paint: платформа для малювання та роботи над завданнями. Безкоштовна та не вимагає оплати.
11. Conceptboard: інтернет-ресурс для спільної роботи над завданнями з функціями малювання та редагування.
12. Liveworksheets: сайт з безкоштовними інтерактивними завданнями на різні теми, які можна зберігати та надсилати студентам.
13. LearningApps: безплатна платформа для створення інтерактивних ігор та вправ з різних предметів.
14. Nearpod: онлайн-платформа для створення живих уроків з платною версією, яка має багато функцій для створення відмінних навчальних матеріалів.
15. Kahoot: ігрова навчальна платформа з можливістю створення тестів.
16. Classtime: Платформа для оцінювання та створення інтерактивних уроків.
17. Padlet: мультимедійний інструмент для зберігання інформації у вигляді віртуальної стіни.



18. Easy Test Maker: сервіс для створення тестів з можливістю переміщення питань та варіантів відповідей.

19. Wordwall - це онлайн-платформа, спрямована на створення інтерактивних навчальних ігор та активностей для студентів та учнів. Вчитель може використовувати цю платформу для створення різноманітних інтерактивних завдань, таких як кросворди, мозаїки, ігри на запитання і відповіді, анаграми та багато інших. Платформа дозволяє вставляти зображення, відео та звуки для створення більш цікавих завдань. Крім того, Wordwall надає можливість вчителям створювати власні навчальні ресурси та спільно користуватися ними з іншими вчителями.

20. Vseosvita - це онлайн-платформа, призначена для забезпечення доступу до навчальних матеріалів та ресурсів для викладачів, студентів, учнів та батьків. Платформа має безкоштовну базу матеріалів для освіти, яка включає в себе навчальні плани, методичні рекомендації, електронні підручники та інші навчальні ресурси. Вчителі можуть використовувати Vseosvita для планування уроків та доступу до необхідних матеріалів. Батьки можуть відслідковувати успішність своєї дитини та отримувати інформацію про навчальні досягнення.

21. Na урок(На урок) - це освітня платформа, розроблена для вчителів та учнів, викладачів і студентів, яка сприяє проведенню навчальних занять та спілкуванню в онлайн-режимі. Викладачі можуть створювати та ведення онлайн-уроки, ділитися навчальними матеріалами, створювати домашні завдання та перевіряти їх. Студенти мають можливість брати участь в різних формах занять, надсилати завдання та спілкуватися з викладачем. Платформа також дозволяє батькам бути в курсі навчального процесу своєї дитини та відстежувати його успішність. Na урок сприяє організації дистанційного навчання та спілкуванню в студентському колективі.

### *Гейміфікація в освіті*

Використання гейміфікації в освітньому процесі набуло великого попиту, особливо в умовах дистанційного навчання. Гейміфікація – це підхід,

який використовує ігрові елементи та принципи в освітньому процесі для підвищення мотивації студентів та активізації їхньої навчальної діяльності.

Наведемо деякі ключові аспекти використання гейміфікації в освіті:

- Залучення і мотивація студентів: гейміфікація створює конкурентне та захоплююче середовище, яке стимулює студентів до більш активного навчання. Ігрові елементи, такі як бали, досягнення, лідерські таблиці тощо, надихають студентів долати виклики та отримувати задоволення від навчання.
- Зручність дистанційного навчання: гейміфікація може покращити дистанційне навчання, роблячи його більш цікавим і взаємодійним. Студенти можуть брати участь в іграх та завданнях, спілкуватися з однокурсниками та вчителями, навіть на відстані.
- Посилення навичок і знань: гейміфікація дозволяє створювати ігри та завдання, які допомагають студентам закріпити навички та знання. Ігри можуть бути розроблені так, щоб вони підходили під конкретний навчальний матеріал.
- Аналітика та відстеження прогресу: багато платформ для гейміфікації надають інструменти для аналізу прогресу студентів. Вчителі можуть відстежувати, як студенти виконують завдання та які конкретні аспекти навчання вимагають додаткової уваги.
- Розвиток комунікації та співпраці: гейміфікація може сприяти розвитку комунікаційних навичок та співпраці серед студентів. Вони можуть працювати в командах, вирішуючи завдання, або конкурувати між собою, що сприяє розвитку різних соціальних навичок.

Загалом, гейміфікація в освіті стала ефективним інструментом для залучення та мотивації студентів, особливо в умовах дистанційного навчання.

Термін «гейміфікація» вперше був використаний Ніком Прелінгом у 2002 році розробниками популярних відеоігор [21, с.45]. Проте концептуальні засади ігрової діяльності вже досліджувалися у працях багатьох науковців, зокрема М. Савчин, В. Беспалька, О. Полат, О. Мороз, С. Сисоєва та Н. Морзе

[5]. Впровадження елементів гейміфікації як складової освітніх технологій набуло популярності в останнє десятиліття. Сьогодні питанням гейміфікації в сучасному суспільстві займаються науковці та освітяни по всьому світу. Зокрема, Кевін Вербах, викладач Уортонського університету в США, звертається до цього питання у своїй книзі «For The Win», де описує реальні проекти зі студентами та викладачами в рамках гейміфікованих курсів на платформі Coursera. Д. Діксон та С. Датердінг класифікують площину ігрової діяльності в процесі гейміфікації наступним чином: ігри - визначають контрольовану діяльність учасників; іграшки - не передбачають конкретних результатів, але визначають емоційний клімат між гравцями; ігровий дизайн - спрощує сприйняття ігрової мети гри [11, с. 32].

Процеси гейміфікації характеризуються такими ключовими ознаками, як добровільне залучення гравців, дотримання конкретних цілей і правил, досяжність завдання, логічні зв'язки та стійкі системи зворотного зв'язку [14].

Використання гейміфікації не є універсальним рішенням для подолання всіх проблем в організації навчального процесу. Недоречно включення ігрових елементів у навчання не тільки не покращує якість освіти, але й може створити нові перешкоди як для викладачів, так і для студентів вищих навчальних закладів. Більше того, якщо в процесі планування та організації навчального процесу були допущені помилки, цю ситуацію неможливо виправити простим використанням ігор.

#### *Мобільні ігри та навчання*

Розвиток сучасних інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ) значно розширив можливості використання Інтернету в освіті. Впровадження ІКТ, в тому числі мобільних технологій, удосконалює навчальний процес, підвищує доступність та ефективність освіти і готує молодь до життя в інформаційному суспільстві.

В останні роки мобільні пристрої, такі як мобільні телефони, планшети, смартфони, електронні книги, кишенькові комп'ютери, нетбуки, мультимедійні плеєри, відеокамери, цифрові фотоапарати та диктофони,

набули широкого поширення і пропонують своїм власникам різноманітні функції [55, с. 13].

Для навчання студентів слід використовувати технологію Bring Your Own Device (BYOD), суть якої полягає в тому, що студенти приносять власні мобільні пристрої та використовують їх для виконання певних завдань, запланованих на заняттях [9, с. 34]. Смартфони та планшети мають сенсорні екрани, Wi-Fi з'єднання, високошвидкісний доступ за технологією 3G для забезпечення доступу до Інтернету, камери, мікрофони, операційні системи, на які можна встановлювати різні додатки, підтримку знімних носіїв (ємністю від 4 до 8 Гб і більше), потужний мобільний процесор і тривалий час автономної роботи на одному персональному комп'ютері [11, с. 33]. Неважко помітити, що цих характеристик достатньо для серйозної мобільної роботи в освітньому процесі: Google Forms, Survey Monkey, Kahoot it!, Plickers, Grand Tools, Prompt offline translator, Education App For Kids, Linear X, Quick quadratics, Prezi, PowToon та багато інших мобільних додатків, платформ і ресурсів [9, с.33]. За допомогою цих додатків викладачі можуть швидко оцінювати знання та навички студентів і створювати навчальні матеріали в електронному форматі, враховуючи принцип інтерактивності. В принципі, ці додатки можуть працювати на різних операційних системах (Windows, Linux, Android, BlackBerry, iPhone), так що студентит можуть користуватися ними не зі стаціонарних комп'ютерів, а зі своїх мобільних пристроїв. Зі своїх пристроїв вони можуть відповідати на контрольні запитання, проходити тести, розв'язувати рівняння, створювати презентації, графіки та діаграми [18, с.179].

Згідно з дослідженнями ЮНЕСКО, вчителі можуть ефективніше використовувати навчальний час у класі, використовуючи мобільні пристрої. Мобільні технології дають змогу ефективніше впроваджувати діяльнісний підхід до навчання [12, с. 62]. Під час використання технології BYOD можуть виникати проблеми, і вчителям потрібно шукати рішення, а не відмовлятися від цієї технології.

Мобільні технології стали важливим інструментом в освіті, значно розширивши можливості використання інформаційно-комунікаційних технологій в навчанні. Тому викладачам необхідно розробляти нові способи використання мобільних пристроїв для передачі знань студентам та поєднувати їх з традиційними методами навчання. Використання сучасних інформаційних технологій в освітньому процесі стає важливою складовою професії вчителя інформатики.

### *Серйозні ігри в освіті*

Серйозні ігри – це ігри, які призначені для досягнення конкретних цілей, таких як вирішення проблем або досягнення певних результатів. Ці ігри використовуються не лише в освіті, а також в галузях, таких як оборона, охорона здоров'я та інші.

Серйозні ігри в освіті (іноді також називають серйозними іграми або ігровими технологіями в освіті) є ефективним інструментом для покращення навчання і розвитку навичок студентів. Ці ігри поєднують в собі освітні завдання та ігровий процес з метою досягнення певних навчальних цілей. Вони можуть бути використані у школах, університетах та інших навчальних закладах для різних предметів і дисциплін.

Серйозні ігри, які використовуються в освіті постають у вигляді ігрових додатків або симуляцій, призначені для навчання та розвитку певних навичок або знань. Подані ігри мають серйозну педагогічну ціль – поліпшення навчального процесу, розвиток критичного мислення, вирішення проблем, розвиток комунікативних навичок тощо. Використання серйозних ігор у навчальних програмах може зробити навчання більш цікавим і зрозумілим для студентів, а також допомагає їм запам'ятовувати та застосовувати знання більш ефективно.

Загалом, серйозні ігри в освіті можуть зробити навчання більш ефективним, цікавим та включаючим для студентів. Багато навчальних закладів та вчителів впроваджують ці ігри в свої програми для покращення якості викладання та освіти.

Навчання, яке базується на предметному підході та регламентується навчальними програмами, визначає зміст і вимоги до засвоєння предметних знань, може послужити фундаментом для розвитку компетентностей студентів. Для досягнення освітніх цілей та досягнення бажаних результатів у навчальній діяльності, важливо ефективно поєднувати традиційні та сучасні методи, форми та засоби навчання, що сприяють розвитку та формуванню компетентностей кожного студента.

### **Висновки до другого розділу**

Майбутнім випускникам потрібно надавати сучасні знання та фундаментальну підготовку, необхідну для успішного вирішення складних завдань у професійній сфері. Один із надійних методів покращення підготовки майбутніх спеціалістів та забезпечення їх необхідними знаннями, практичними навичками та вміннями - це впровадження активних методів навчання. Серед цих методів особливо важливе місце займають навчально-педагогічні ігри.

На сучасному етапі розрізняють такі моделі віртуальної реальності: комп'ютерне моделювання та імітація, мережева уявна дійсність, апаратні засоби кіберпростору. Використання гейміфікації в освітньому процесі набуло великого попиту, особливо в умовах дистанційного навчання. Гейміфікація – це підхід, який використовує ігрові елементи та принципи в освітньому процесі для підвищення мотивації студентів та активізації їхньої навчальної діяльності.

Розвиток сучасних інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ) значно розширив можливості використання Інтернету в освіті. Впровадження ІКТ, в тому числі мобільних технологій, удосконалює навчальний процес, підвищує доступність та ефективність освіти і готує молодь до життя в інформаційному суспільстві.

### РОЗДІЛ 3.

## ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ НАВЧАННЯ У ФОРМУВАННІ ПРОФЕСІЙНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ СТУДЕНТІВ ПРИ ВИВЧЕННІ ПЕДАГОГІЧНИХ ДИСЦИПЛІН

### 3.1. Педагогічні умови формування професійних компетентностей засобами ігрових технологій навчання студентів

Нова освітня парадигма розвивається в напрямку самовизначення, стабільного та активного життя в умовах соціальних змін, збереження та розвитку творчого потенціалу особистості. Одним з необхідних елементів цієї парадигми є готовність до впровадження освітніх реформ. Особлива увага приділяється розробці педагогічних умов для успішної підготовки фахівців, які вміли використовувати в своїй педагогічній діяльності ігрові технології навчання. З цією метою спробуємо визначити основні педагогічні умови, які дійсно сприяють формуванню професійної компетентності студентів при вивченні педагогічних дисциплін засобами ігрових технологій навчання.

*Перша умова – приймання активної участі студентів у процесі використання ігрових технологій навчання у закладах вищої освіти.*

Педагогічна умова активної участі студентів у використанні ігрових технологій навчання базується на переконанні, що студенти активно залучаються до навчального процесу через ігри, які стимулюють їхні інтереси та мотивацію. Цей принцип передбачає, що здобувачі освіти не тільки споживають ігровий контент, але також беруть участь у його створенні та адаптації, співпрацюють та взаємодіють під час гри, і в цілому беруть активну роль у власному навчанні.

Ми виокремили основні аспекти цієї педагогічної умови, які включають:

#### *1. Мотивація.*

Завжди ігри були основним потужним засобом мотивації для навчання, тому і в нашому випадку, студенти більше зацікавлені в процесі

навчання, коли він представлений у формі гри. Вони мають можливість встановити власні цілі та досягати їх у грі.

2. *Активна роль студентів.*

Ігри сприяють залученню студентів до активної ролі у навчальному процесі. Вони можуть вирішувати завдання, брати рішення, розв'язувати проблеми та впливати на розвиток інших персонажів або елементів гри.

3. *Групове навчання.*

Ігри можуть сприяти співпраці та комунікації між студентами. Багато ігор передбачають спільне розв'язування завдань або групові проекти, що сприяють розвитку соціальних навичок.

4. *Проблемне навчання.*

Багато ігор ставлять перед студентами різні виклики та проблеми, які вони повинні вирішити. Це сприяє розвитку критичного мислення та навичок пошуку інформації.

5. *Адаптація до індивідуальних потреб.*

Ігрові завдання можуть бути налаштовані під індивідуальні потреби студентів. Вони можуть надавати можливість вибирати рівень складності, встановлювати власні цілі та отримувати зворотний зв'язок.

6. *Задоволення від навчання.*

Граючи, студенти відчують задоволення від навчання, що сприяє позитивному відношенню до навчання та досягненню навчальних цілей.

Ця педагогічна умова допомагає створити навчальне середовище, в якому студенти активно залучаються до процесу навчання, розвивають важливі навички та здобувають знання з більшою ефективністю та задоволенням.

Друга педагогічна умова - інтерактивності та самостійності студентів у формуванні професійних компетенцій засобами ігрових технологій навчання. Вона базується на ідеї, що навчання має бути активним та залучати студентів до інтерактивних процесів, а також сприяти їхній самостійності в опануванні навчального матеріалу. Розглянемо спочатку, як



*інтерактивність студентів* використовується при ігрових технологіях.

По-перше, це активна участь студентів у процесі навчання засобами ігрових технологій. Використання ігрових технологій може залучити студентів до активних дій та співпраці в навчальному процесі. Ігри можуть створювати ситуації, в яких студенти повинні взаємодіяти між собою, обговорювати стратегії та розв'язувати завдання разом.

По-друге, це *задачі та виклики*, які можуть поставити перед собою студенти в процесі ігрових технологій. Ігрові завдання можуть створювати інтерактивні ситуації, де студенти вирішують проблеми, розв'язують загадки, приймають рішення та отримують зворотний зв'язок. Це стимулює їхню критичну думку та творчий підхід до вирішення завдань.

По-друге, *співпраця та змагання між студентами в процесі використання ігрових технологій*. Ігри можуть сприяти як співпраці, так і змаганням між студентами. Це може створити здорову конкуренцію та підтримати командну роботу.

Самостійність студентів в процесі використання ігрових технологій ми розглядаємо як:

*Саморегуляція*. Ігри можуть допомагати студентам розвивати навички саморегуляції та самоконтролю, оскільки вони часто вимагають власних рішень та управління часом.

*Самостійне навчання*. В іграх студенти часто вчаться шляхом спроб та помилок, досліджуючи нові підходи та методи. Це сприяє їхньому самостійному навчанню та розвитку аналітичних навичок.

*Вибір і контроль*. Деякі ігри можуть надавати студентам можливість вибирати свій шлях та контролювати події в грі, що підвищує їхню самостійність та відчуття власної влади над навчанням.

Застосування педагогічної умови інтерактивності та самостійності студентів у навчанні у поєднанні з ігровими технологіями може сприяти покращенню результатів навчання та формування професійних компетенцій у студентів. Вони навчаються не тільки знань, але і важливих навичок, які вони

можуть використовувати в житті та на роботі.

Третя педагогічна умова це принцип зворотного зв'язку та оцінки студентів є надзвичайно важливим при використанні ігрових технологій у формуванні професійних компетенцій. Цей принцип покликаний забезпечувати ефективність навчання та сприяти сталому покращенню навчального процесу.

У процесі формування професійних компетенцій у студентів ми повинні звертати особливу увагу на зворотній зв'язок, який ми розглядаємо з декілька сторін.

*Негайний зворотній зв'язок.* Ігрові технології дозволяють надавати студентам негайний зворотній зв'язок під час гри. Наприклад, студенти можуть отримувати повідомлення про те, як вони впоралися з завданням або дізнатися про свої помилки.

*Індивідуалізований зворотній зв'язок.* Завдяки ігровим технологіям вчителі можуть надавати індивідуалізований зворотній зв'язок стосовно відповідей та рішень кожного студента.

*Зворотній зв'язок для поліпшення.* Зворотній зв'язок, отриманий під час гри, може бути використаний для поліпшення навчального процесу та адаптації до потреб студентів.

У процесі навчання для студентів дуже важливо їх оцінка, яка повинна відповідати окремим вимогам у процесі використання ігрових технологій.

*Об'єктивна оцінка.* Ігрові технології можуть надавати об'єктивні дані для оцінки навчальних досягнень студентів. Вони дозволяють відстежувати прогрес і фіксувати результати студентів.

*Можливість підвищити мотивацію.* Оцінка в іграх може бути пов'язана з нагородами або досягненнями, що стимулює студентів до активного навчання та поліпшення результатів.

*Оцінка навичок і знань.* Ігрові технології дозволяють оцінити не лише знання, а й розвиток різних навичок, таких як критичне мислення, розв'язання проблем, комунікативність та інші.

*Персоналізована оцінка.* Ігрові технології можуть надавати персоналізовані оцінки, які відповідають індивідуальним потребам та можливостям студентів.

Зворотний зв'язок та оцінка в контексті ігрових технологій допомагають студентам розуміти свій прогрес, мотивують до подальшого навчання та створюють умови для постійного покращення навчального процесу. Вони можуть бути потужними інструментами для формування професійних компетенцій та підвищення якості навчання студентів.

*Четверта педагогічна умова мотивації та залучення студентів у навчання* з формування професійних компетентностей при використанні ігрових технологій передбачає створення сприятливого навчального середовища, яке стимулює студентів до активного і захоплюючого навчання.

Ми вважаємо, що *цікавий ігровий контент* буде сприяти саме формуванню професійних компетенцій і важливо, щоб ігровий контент був цікавим та захоплюючим для студентів. Гри повинні мати викликові завдання, загадки або сюжети, які стимулюють інтерес і бажання студентів розв'язувати їх.

*Можливість вибору.* Надайте студентам можливість вибору, коли це можливо. Вони можуть вибирати рівень складності, тему гри або спосіб вирішення завдань, що дає їм відчуття контролю над навчанням.

*Нагороди та визнання.* Застосовуйте систему нагород і досягнень в іграх. Студенти можуть отримувати віртуальні або реальні нагороди за досягнення цілей або вирішення завдань.

*Зворотній зв'язок.* Забезпечуйте негайний зворотній зв'язок під час гри. Студенти мають знати, наскільки успішно вони впоралися з завданнями і як можуть поліпшити свої результати.

*Соціальний аспект.* Залучайте соціальний аспект у гри, де студенти можуть співпрацювати або змагатися з іншими. Це може стимулювати комунікацію та співпрацю між студентами.

*Особисті та групові цілі.* Дозвольте студентам встановлювати як

особисті, так і групові цілі. Вони можуть працювати над досягненням власних цілей та спільних завдань.

*Розвиток навичок.* Гри можуть сприяти розвитку різних навичок, включаючи критичне мислення, проблемне вирішення, логічне мислення та творчість. Зробіть акцент на розвиток навичок, які студенти вважають важливими.

*Зв'язок з реальним життям.* Демонструйте, які навички і знання здобуті в грі можуть бути корисними в реальному житті. Студенти повинні бачити практичний зв'язок між грою та їхніми навчальними цілями.

*Постійне оновлення та розвиток.* Ігрові технології швидко розвиваються, тому важливо постійно оновлювати і вдосконалювати ігрові ресурси, щоб вони залишалися актуальними та цікавими для студентів.

Застосування цих педагогічних умов сприяє мотивації та залученню студентів до навчання через ігрові технології. Граючи, студенти можуть бути більш мотивованими до досягнення навчальних цілей і розвитку важливих навичок.

### **3.2. Методичні рекомендації використання ігрових технологій навчання як засіб формування професійної компетентності студентів при вивченні педагогічних дисциплін**

В залежності від змісту навчального матеріалу та рівня підготовки класу, рекомендовано використовувати різні методи навчання. При вивченні нової теми вважаю доцільним застосовувати проблемно-пошукові методи для формування теоретичних знань та репродуктивні методи для закріплення фактичних знань, оскільки базові знання є важливими на цьому етапі. Етап формування вмінь і навичок передбачає поступовий перехід від репродуктивних до дослідницьких і творчих методів. На цьому етапі, а також під час узагальнення та систематизації знань і вмінь можуть використовуватися проблемні та дослідницькі методи.

Основними принципами, що рекомендуються при формуванні вмінь і навичок студентів, є поступовість і безперервність.

Сучасні інновації в поєднанні з іншими педагогічними методами сприяють інтелектуальному, соціальному і духовному розвитку студентів та формуванню їхніх професійних компетентностей у сфері педагогічної діяльності. У нашій практиці використовуються такі методи, як кооперативне навчання, комп'ютерні інформаційні технології, диференційоване навчання, колективно-групове навчання, навчання на місцевості, критичне мислення, ігрові методи, проблемне навчання, проектне навчання.

Внутрішня мотивація багатьох студентів не є постійною на початку навчання і може змінюватися залежно від ситуації. У таких випадках можна вжити таких педагогічних заходів Цікаві факти з життя відомих людей, різні історичні джерела, малюнки, ігрові ситуації тощо.

Серед засобів навчання - комп'ютерна техніка, мультимедійні матеріали, підручники та додаткова література.

*До ігрових методів* навчання належать дидактичні ігри, тобто спеціально створені ситуації, які моделюють різні ситуації спілкування і які студенти повинні самостійно вирішувати, обираючи собі ту або іншу роль. Під грою у педагогіці розуміють вид діяльності в умовах ситуацій, спрямованих на відтворення й засвоєння суспільного досвіду, в якому створюється й вдосконалюється самокерування поведінкою [13, с.7].

Серед ігрових методів ділові ігри посідають особливе місце, і науковці виокремили такі психолого-педагогічні принципи створення та використання ділових ігор у навчальному процесі [49, с.40]:

1. Ділові навчальні ігри слугують дидактичним засобом розвитку творчого професійного мислення. Це мислення виражається в умінні аналізувати виробничі ситуації, формулювати, вирішувати і доводити професійні завдання.

2. Предметом гри є імітація конкретних умов і динаміки виробництва та діяльності і відносин людей, які беруть у ньому участь.

3. Ділові навчальні ігри - це двостороння діяльність, яка сприяє реалізації ігрових і навчальних цілей; трудові навчальні ігри - це двостороння діяльність, яка сприяє реалізації ігрових і навчальних цілей.

4. Ділові ігри розробляються і проводяться як спільна діяльність учасників навчального процесу в процесі постановки професійно значущих цілей і їх досягнення шляхом підготовки та прийняття відповідних індивідуальних і колективних рішень.

5. Основним способом залучення партнерів до спільної діяльності та одночасного створення і вирішення ігрових проблемних ситуацій є двостороння (діалог) та багатостороння комунікація, що надає можливості для вдосконалення індивідуального та групового прийняття рішень і досягнення проміжних та кінцевих результатів гри.

#### *Проектне навчання*

Одним із дев'яти ключових елементів Концепції Нової української школи є педагогіка, заснована на партнерстві між учнями, вчителями та батьками. Іншими словами, це педагогіка партнерства. Партнерство - це форма взаємодії та взаємовідносин, організована на засадах рівності, добровільності, рівноправності та взаємодоповнюваності учасників освітнього процесу [19, 34]. Тому студентам треба добре знати і практично вміти застосовувати цю технологію.

Основними принципами педагогіки партнерства є: повага до особистості, доброзичливість і позитивне ставлення, довіра у взаєминах і відносинах, діалог - взаємодія - взаємоповага, розподілене лідерство (ініціативність, право вибору і відповідальність за нього, горизонтальні зв'язки), принципи соціального партнерства (рівність сторін, добровільність прийняття зобов'язань, узгоджене виконання зобов'язань) [51, с.45].

Щоб ідеї педагогіки партнерства закріпилися в НУШ, вчителю необхідно слугувати в своїй роботі як стандартними, звичними для нього методами, інструментами організації освітнього процесу, так і шукати способи створення умов для постійного залучення дітей до спільної діяльності,

співробітництва, взаємодії. Це мають бути не поодинокі заходи, а планомірна, систематична робота. Ефективним інструментом педагогіки партнерства в НУШ, на нашу думку, є проектне навчання, в ході якого студенти набувають не тільки предметних компетентностей, а й ключових, напрацьовують певного досвіду у таких вміннях як повага одне одного, ведення діалогу, конструктивна взаємодія, уміння домовлятися, ухвалювати спільні рішення, розподіляти лідерство, нести відповідальність за отримані результати. Оскільки педагогіка партнерства передбачає взаємодію «школа – учні – батьки», проектне навчання є хорошим шансом залучення до спільної роботи і родини учнів.

Освітні системи мають звичку будувати «стіни», які розділяють учителів, школи або самі системи й не дають вчитися одне в одного [13, с. 38]. У провідних шкільних системах акцент ставиться не на те, щоб чекати вказівок від адміністрації шкільної системи. Натомість слід дивитися на приклад вчителя сусіда чи сусідньої школи, формуючи культуру співпраці й потужні мережі для впровадження інновацій [13, с.22]

Інформатизація сучасного суспільства та відповідна інформатизація освіти відзначаються удосконаленням і широким використанням *інформаційних та телекомунікаційних технологій* (ІКТ). Ці технології активно використовуються для передачі даних та полегшення взаємодії між викладачами та студентами у сучасній системі освіти.

Удосконалення та розвиток сучасних інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ), що охоплюють різноманітні методи, засоби і прийоми для збору, систематизації, зберігання, опрацювання, передавання та подання інформації, мають значний вплив на різні аспекти життя, такі як виробництво, наукові дослідження, освіту, культуру, соціальні взаємини та структури. Ця технологічна революція впливає на зміст освіти через швидкий розвиток науково-технічних досягнень і вимагає нових професійних навичок та знань, в тому числі влади новими технологіями.

Педагогічне використання інформаційно-комунікаційних технологій в навчальному процесі відповідно до сучасних наукових і методичних розробок дає можливість формувати знання, що стоять в основі багатьох сучасних професій, вже на рівні середньої загальноосвітньої школи.

Використання сучасних інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ) в навчальному процесі грає важливу роль в удосконаленні і поглибленні знань, вивченні предметних галузей та розвитку аналітичних навичок. ІКТ дозволяють студентам отримувати глибоке розуміння предметів, навички логічного мислення та вміння знаходити причинно-наслідкові зв'язки в досліджуваних процесах і явищах.

Фундаментальні знання, які формуються завдяки використанню ІКТ, мають велике значення для подальших досліджень і прикладних досліджень. Ця навичка розвивається завдяки роботі з інформаційними процесами, методами збору та аналізу даних, і дає змогу глибоко розуміти основи багатьох сучасних професій [49, с. 46].

Інтеграція навчальних предметів, таких як математика, фізика, інформатика, дозволяє студентам бачити зв'язки між різними областями знань. Використання ІКТ робить навчання більш доступним та індивідуальним, враховуючи інтереси, потреби та здібності студентів.

Загальні засоби обробки інформації, які використовуються у сучасних ІКТ, допомагають звільнити вчителів від рутинних завдань та дозволяють зосередитися на креативному та дослідницькому навчанні. У результаті, студенти розвивають творчий потенціал та здібності, і навчання стає більш привабливим і задовільним для них.

*Рефлексія та самооцінка* є важливими інструментами для формування компетентності. Вони дозволяють людині аналізувати свою діяльність, оцінювати свої досягнення та визначати шляхи для подальшого вдосконалення. Важливі аспекти рефлексії та самооцінки включають:

*Аналіз діяльності* - рефлексія допомагає осмислити власні дії та рішення. Це може бути аналіз конкретної ситуації або широкого спектру діяльності.



*Виявлення сильних і слабких сторін* - через самооцінку людина може визначити свої сильні та слабкі сторони, що допомагає концентруватися на розвитку навичок та якостей.

*Постановка цілей* - рефлексія може сприяти визначенню нових цілей і завдань для саморозвитку.

*Самоконтроль* - рефлексія та самооцінка допомагають стежити за власним прогресом та дотримуватися встановлених цілей.

*Уроки з невдач* - аналіз помилок та невдач є важливою частиною рефлексії, оскільки він допомагає вчитися на власних помилках і уникати їх у майбутньому.

*Самосвідомість* - рефлексія сприяє розвитку самосвідомості та глибокого розуміння власних потреб і цінностей.

Рефлексія на уроці – це спільна діяльність студента та викладача, яка дає змогу вдосконалювати навчальний процес, орієнтуючись на особистість кожного студента. У педагогічній літературі термін «рефлексія» може розглядатися як синонім до словосполучення «дослідження вчителя», «дослідження практиків», «дослідження спільних дій», «дослідження в класі» тощо. В освітньому контексті термін «дослідження дій» широко використовується [34, с.16].

Рефлексію класифікують за її функціями: 1) рефлексія настрою та емоційного стану (доцільно проводити на початку уроку з метою встановлення емоційного контакту з групою та наприкінці діяльності); 2) рефлексія діяльності (дає змогу осмислити способи та прийоми роботи з навчальним матеріалом, пошук найбільш раціональних (проводиться на етапі перевірки домашнього завдання, захисті проєктних робіт. Застосування цього виду рефлексії наприкінці уроку дає змогу оцінити активність кожного на різних етапах уроку); 3) рефлексія змісту навчального матеріалу (використовується для виявлення рівня усвідомлення змісту пройденого) [51, с. 46].

### **Висновки до третього розділу**

На основі аналізу наукової літератури та результатів педагогічної діяльності теоретично обґрунтовано педагогічні умови, що позитивно впливають на динаміку рівня основних характеристик професійної компетентності майбутніх педагогів. Ними є: приймання активної участі студентів у процесі використання ігрових технологій навчання в закладах вищої освіти, інтерактивності та самостійності студентів у формуванні професійних компетенцій засобами ігрових технологій навчання, принцип зворотного зв'язку та оцінки студентів, мотивації та залучення студентів у навчання.

Застосування цих педагогічних умов сприяє мотивації та залученню студентів до навчання через ігрові технології. Граючи, студенти можуть бути більш мотивованими до досягнення навчальних цілей і розвитку важливих навичок.

## ВИСНОВКИ

У нашому дослідженні розглянуто всі питання, згадані в роботі, та проаналізовано результати, які можна сформулювати наступним чином:

1. Ускладнення вимог суспільства до стану сучасної освіти робить удосконалення підготовки педагогічних кадрів більш актуальним завданням. Важливою характеристикою конкурентоспроможності педагогічних працівників є їхня професійна компетентність.

Професійна компетентність трактується як інтегративна характеристика, що визначає здатність і готовність фахівця здійснювати діяльність для вирішення завдань і проблем у динамічному професійному середовищі на основі особистісних якостей, знань, умінь і досвіду.

2. У нашому дослідженні включення ігрових технологій навчання у зміст педагогічної підготовки майбутніх учителів сприяє нестандартному вирішенню педагогічних завдань, сприяє активній мотивації та позитивній позиції студентів у процесі засвоєння педагогічних знань, набуття педагогічного досвіду та формування професійних якостей особистості, позитивно впливає на рівень сформованості професійної компетентності.

Ігрові технології навчання функціонують як система цілеспрямованого розвитку відносин, спеціально організованих викладачем і забезпечують творчу та інтерактивну взаємодію суб'єктів педагогічної освіти.

3. На основі аналізу наукової літератури та результатів педагогічної діяльності теоретично встановлено педагогічні умови, які позитивно впливають на динаміку рівня сформованості базових характеристик професійної компетентності майбутніх учителів. Такими умовами є приймання активної участі студентів у процесі використання ігрових технологій навчання в закладах вищої освіти, інтерактивності та самостійності студентів у формуванні професійних компетенцій засобами ігрових технологій навчання, принцип зворотного зв'язку та оцінки студентів.

Встановлено, що використання ігрових технологій навчання позитивно впливає на формування основних характеристик професійної компетентності.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Бех І. Компетентнісний підхід у сучасній освіті. URL: <http://ipv.org.ua/component/content/article/8-beh/56-2012-09-04-22-32-01.html>
2. Бикова М. Комунікативні аспекти самовизначення креативної особистості. *Педагогічні науки: теорія, історія, інноваційні технології*, № 5, 2016. С. 260-267. [http://nbuv.gov.ua/UJRN/pednauk\\_2016\\_5\\_3](http://nbuv.gov.ua/UJRN/pednauk_2016_5_3)
3. Будянський Д. В. Напрямки використання здобутків риторики в процесі розвитку риторичної культури викладача вищого навчального закладу. *Науковий вісник Ужгородського національного університету. Серія : Педагогіка. Соціальна робота, Вип. 1, 2017. С. 38-41.* [http://nbuv.gov.ua/UJRN/Nvuuped\\_2017\\_1\\_1](http://nbuv.gov.ua/UJRN/Nvuuped_2017_1_1)
4. Великий тлумачний словник сучасної української мови. Уклад. і гол.ред. Бусел В.Т. КИЇВ; Ірпінь: ВТФ «Перун», 2005. 1728 с.
5. Види ігор. Вчитель вчителю, батькам, учням. Збірник статей. Режим доступу: [http://www.teacher.at.ua/publ/vidi\\_igor/38-1-0-01130](http://www.teacher.at.ua/publ/vidi_igor/38-1-0-01130)
6. Вітченко А. О. Компетентнісний підхід у сучасній вищій освіті: освітня інновація чи реформаторський симулятор доби постмодерну? *Вища школа, 2019. № 2. С. 52-66.*
7. Вітченко А. О., Осьодло В. І., Салкуцан С. М. Технології навчання у вищій військовій школі: теорія і практика : навч.-метод. посіб. ; за заг. ред. проф. В. М. Телелима. Київ : НУОУ ім. Івана Черняхівського, 2016. 250 с.
8. Вітченко А. О. Проектування професіограми викладача вищої школи в умовах неперервної педагогічної освіти. *Вісник Національного авіаційного університету. Серія: Педагогіка. Психологія: зб. наук. пр. Київ : НАУ, 2016. Вип. 1(8). 136 с.*
9. Войченко О. Мобільні технології в навчанні дорослих на прикладі подкастингу. *Комп'ютер у школі та сім'ї. 2015. № 8. С. 33-35.* [http://nbuv.gov.ua/UJRN/komp\\_2015\\_8\\_9/](http://nbuv.gov.ua/UJRN/komp_2015_8_9/)
10. Волкова Н. П. Професійно-педагогічна комунікація : навч посіб. Київ : ВЦ “Академія”, 2006. 356 с.

11. Горбатюк Р. М., Тулашвілі Р. М. Мобільне навчання як нова технологія вищої освіти. *Науковий вісник Ужгородського університету: Серія: Педагогіка. Соціальна робота/ гол. ред. І.В. Козубовська. Ужгород: Говерла, 2013. Вип. 27. С. 31–34.*
12. Дичківська І.М. Інноваційні педагогічні технології: Навч. пос.; Київ: Академвидав, 2004. 450 с.
13. Долинська Л.В. Формування комунікативної компетентності майбутніх менеджерів: Навч.-метод. посібник. Київ: ДЦССМ, 2011. 95 с.
14. Дядікова О. Гра як інструмент: що таке гейміфікація? URL: <https://mistosite.org.ua/uk/articles/hra-iak-instrument-shcho-take-heimifikatsiia>
15. Енциклопедія освіти. Акад. пед. наук України ; гол. ред. В. Кремень. Київ : Юрінком Інтер, 2008. 1040 с.
16. Заблоцька О. С. Компетентнісний підхід як освітня інновація: порівняльний аналіз. *Вісник Житомирського держ. ун-ту.* 2008. Вип. С. 63–68.
17. Зайченко І. В., Теслюк В. М., Каленський А. А. Основи педагогічної майстерності та етика викладача вищої школи : підручник ; за ред. проф. І. В. Зайченка. Київ : Вид-во Ліра-К, 2019. 494 с.
18. Золотарьова І. О. Застосування мобільного навчання в системі освіти. *Системи обробки інформації.* 2015. Вип. 4. С. 147-150. [http://nbuv.gov.ua/UJRN/soi\\_2015\\_4\\_32](http://nbuv.gov.ua/UJRN/soi_2015_4_32).
19. Інструктивно-методичні рекомендації щодо організації освітнього процесу та викладання навчальних предметів у закладах загальної середньої освіти у 2022/2023 навчальному році. URL: <https://mon.gov.ua/ua/osvita/zagalna-serednya-osvita/metodichni-rekomendaciyi>
20. Каплінський В. В. Методика викладання у вищій школі : навч. посіб. Київ : КНП, 2019. 225 с.
21. Карабін О. Й. Гейміфікація в освітньому процесі як засіб розвитку молодших школярів. *Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах: збірник наукових праць. Запоріжжя.* 2019. № 67, т. 1. С. 44–47.

22. Карнегі Д. Як здобувати друзів і впливати на людей ; пер. з англ. Київ : Компанія ОСМА, 2015. 208 с.
23. Князев О. М. Навчання і розвиток особистості в організації (технологічний підхід): навч. посібник. Київ: КПН, 2005. 287с.
24. Концепція Нової української школи. Електронний ресурс: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/nova-ukrainska-shkola-compressed.pdf>
25. Концепція реалізації державної політики у сфері реформування загальної середньої освіти “Нова українська школа” на період до 2029 року (розпорядженням Кабінету Міністрів України від 14 грудня 2016 р. № 988-р). Електронний ресурс: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/988-2016-%D1%80#Text>
26. Красницька О. Педагогічна майстерність викладача вищої військової школи : підручник. Київ : Видавничий дім “Кондор”, 2020. 528 с.
27. Кринець Л. В. Гендерна компетентність військового керівника: проблеми формування та досвід АТО. *Військова освіта*, 2016. № 2. С. 138 – 145.
28. Лазарєв М. О. Педагогічна творчість: навчальний посібник для студентів, магістрів, аспірантів педагогічного університету : 2-е видання, доповнене і перероблене. Суми : ФОП Цьома С. П., 2016. 294 с.
29. Макаревич О. Гейміфікація як невід’ємний чинник підвищення ефективності елементів дистанційного навчання. *Молодий вчений*. 2015. № 2 (6). С. 279– 282.
30. Мардаренко О. В. Інтерактивні комунікативні технології освіти: мобільне навчання як нова технологія в підвищенні мовної компетенції студентів немовних ВНЗ. *Інформатика та математичні методи в моделюванні*. 2013. Т. 3, № 3. С. 288-293.
31. Настільна книга педагога. Упоряд. : В. М. Андрєєва, В. В. Гигораш. Харків : Основа, 2006. 352 с.
32. Національна доповідь про стан і перспективи розвитку освіти в Україні. *Нац. акад. пед. наук України [редкол. : В. Г. Кремень (голова), В. І. Луговий*

- (заст. голови), А. М. Гуржій (заст. голови), О. Я. Савченко (заст. голови)] ; за заг. ред. В. Г. Кременя. Київ : Пед. думка, 2016. 448 с.
33. Нова українська школа [Електронний ресурс]. Режим доступу: <http://mon.gov.ua>
34. Нова українська школа: poradnik dla vchytelja. Під заг. ред. Бібик Н. М. Київ: ТОВ «Видавничий дім «Плеяди», 2017. 206 с.
35. Овчарук О. В. Компетентнісний підхід у сучасній освіті : світовий досвід та українські перспективи. Київ : «К.І.С.», 2004. 112 с.
36. Осьодло В. І. Психологія професійного становлення офіцера : монографія. Київ : ПП «Золоті Ворота», 2012. 463 с.
37. Отич О. М. Основи педагогічної майстерності викладача професійної школи : підручник. Кіровоград : Імекс-ЛТД, 2014. 208 с.
38. Педагогічна майстерність : підручник. Упоряд. : Зязюн І. А., Крамущенко Л., Кривонос І. ; за ред. І. А. Зязюна. Київ : Вища школа, 2004. 422 с.
39. Педагогічна майстерність: Хрестоматія : навч. посіб. Упоряд. : І. А. Зязюн, Н. Г. Базилевич, Т. Г. Дмитренко та ін. ; за ред. І. А. Зязюна. Київ : Вища школа, 2006. 606 с.
40. Пихтіна Н. П. Основи педагогічної техніки : навчальний посібник. Київ: «Центр учбової літератури», 2013. 316 с.
41. Платон Діалоги. Видання друге. Київ : Основи, 2009. 395 с.
42. Пометун О. І. Теорія та практика послідовної реалізації компетентнісного підходу в досвіді зарубіжних країн. *Компетентнісний підхід усучасній освіті: світовий досвід та українські перспективи : б-ка з освітньої політики ; за заг. ред. О. В. Овчарук.* Київ : К.І.С., 2014. С. 15–24.
43. Про вищу освіту : Закон України від 01 липня 2014 р. № 1556-VII. URL: <http://vzn.org.ua/zakonodavstvo/111-zakon-ukrayiny-pro-vyschu-osvitu>
44. Програма «Нова українська школа» у поступі до цінностей: Київ, 2018. 40 с.
45. Про освіту : Закон України (Відомості Верховної Ради (ВВР), 2017, № 38-39, ст.380) <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2145-19#Text>
46. Проценко І. І. Евристичний діалог у формуванні професійно-творчих умінь

- майбутнього вчителя. Професійно-творча самореалізація майбутнього педагога в інноваційній освіті : монографія. За ред. проф. М. О. Лазарева. Суми : СумДПУ імені А. С. Макаренка, 2013. 386 с.
47. Професійна освіта: словник : навч. посіб. Уклад. С. У. Гончаренко [та ін.] ; за ред. Н. Г. Ничкало. Київ, 2000. 380 с.
48. Пушкар О.І. Технології комп'ютерного дизайну: навч. посіб. для студентів напряму підготовки 0515 «Видавничо-поліграфічна справа». Харків: ВД «ІНЖЕК», 2013. 168 с.
49. Романишина О.Я., Островська Н.Д. Інформаційні технології як засоби формування естетичної культури майбутніх дизайнерів. *Вісник Національної академії Державної прикордонної служби України*, 2019. Випуск 3. С. 38-49.
50. Рудь М. Компетентнісний підхід в освіті. *Вісник Львівського ун-ту*. 2016. Вип. 21, ч. 1. С. 73–82.
51. Рябченко О. Педагогічна рефлексія як засіб формування професійної компетентності вчителя іноземної мови в початкових класах. *Інноваційні тенденції підготовки фахівців в умовах полікультурного та мультилінгвального глобалізованого світу : Збірник тез доповідей II міжвузівської науково-практичної конференції*. Київ. 2019. С. 44–48.
52. Сбруєва А. А. До проблеми D (digital)-інновацій у вищій освіті: актуальний стан та перспективи розвитку. *Педагогічні науки: теорія, історія, інноваційні технології*, № 8, 2015. С. 170-186.  
[http://nbuv.gov.ua/UJRN/pednauk\\_2015\\_8\\_21](http://nbuv.gov.ua/UJRN/pednauk_2015_8_21)
53. Синергетика і освіта : монографія ; за ред. В. Г. Кременя. Київ : Інститут обдарованої дитини, 2014. 348 с.
54. Сисоєва С. О. Основи педагогічної творчості : підруч. Київ : Міленіум, 2006. 344 с.
55. Скасків Г. М. Впровадження технологій гейміфікації в освітній процес. *Науковий часопис національного педагогічного університету імені М. П. Драгоманова. Серія 5. Педагогічні науки: реалії та перспективи. Збірник*



- наукових праць. М-во освіти і науки України, Нац. пед. ун-т імені М. П. Драгоманова. Випуск 83. Київ : Видавничий дім «Гельветика», 2021. С.10-18.*
56. Солодченко Л.І. Розвиток життєвих компетентностей на уроках математики: На основі принципу історизму та прикладної спрямованості. Тернопіль. Харків: Видавництво «Ранок», 2011. 144 с.
57. Телелим В. М. Підготовка військових фахівців з вищою освітою: системний підхід. *Збірник наукових праць “Військова освіта” Національного університету оборони України. Київ, 2013. № 1 (27). С. 3-15.*
58. Теоретичні і прикладні аспекти розвитку креативної освіти у вищій школі : монографія ; за ред. О. А. Дубасенюк. Житомир : Вид-во ЖДУ ім. І. Франка, 2012. 284 с.
59. Уйсімбаєва Н. В. Вплив педагогічної практики на формування професійної компетентності майбутнього педагога. *Наукові записки кафедри педагогіки. Випуск XXVIII Ч. 1. Харків: Харківський національний університет ім. В. Н. Каразіна, 2012. С. 223-229.*
60. Філософський енциклопедичний словник. Національна академія наук України. Інститут філософії ім. Г. С. Сковороди. Київ: Абрис, 2002. 751 с.
61. Шлейхер А. Найкращий клас у світі: як створити освітню систему 21-го століття. Переклала з англ. Ганна Лелів. Львів: Літопис, 2018. 296 с.
62. Volkova, N. (2016) Pidhotovka vykladacha vyshchoi shkoly yak stratehichne zavdannia. *Naukovyi visnyk Skhidnoievropeiskoho natsionalnoho universytetu imeni Lesi Ukrainky. №3. 2016. С. 11-18.*