



UDC 378.147.016:[37.091.312:37.026]
DOI 10.35433/pedagogy.1(120).2025.23

APPLICATION OF GAME TECHNOLOGIES IN THE TRAINING OF HIGHER EDUCATION STUDENTS FOR PEDAGOGICAL ACTIVITIES

S. S. Vitvytska*, T. U. Smailova**

The article analyzes the essence and interrelation of the concepts of "technology", "pedagogical technology", "learning technology", "game technologies", "training", "pedagogical training", "activity", "pedagogical activity", "cognitive activity", "higher education student". The concept of "activity" is interpreted as a specific form of attitude towards the surrounding world for a person, the content of which consists of expedient changes and transformations. By "educational and cognitive activity" we mean a specially organized cognitive activity by the student themselves or the teacher (another external factor), the purpose of which is the acquisition of scientific systemic, systematic knowledge, skills, abilities, experience of creative activity; forms of behavior (responsibility, emotional-volitional attitude to the world, the need for constant cognition). Pedagogical training of higher education students is considered as a system that is an integrated unity of educational goals and content of pedagogical education, the human factor (teachers and students) and the main material factors (learning materials). However, the main leading factor is the interaction of teachers and students in order to implement goals and objectives through effective organization of educational process management. The main directions of using game technologies in the process of studying pedagogical disciplines in higher education institutions are characterized; the essence of the concepts of "game", "game technology" is defined, the main forms and methods of gaming activity of students of the first (bachelor's) and second (master's) levels of higher education in the process of studying the educational components "Pedagogy", "Higher School Pedagogy" in the context of modern requirements of society and the prospects of Ukraine's entry into the European educational space are outlined. Prospects for further research into this problem are outlined.

Keywords: technology, pedagogical technology, educational technology, activity, game activity, preparation, pedagogical activity, higher education student.

* Doctor of Sciences (Pedagogy), Professor
(Zhytomyr Ivan Franko State University)
vitvucka.svitlana@gmail.com
ORCID: 0000-0002-9541-2635

** Assistant
Zhytomyr Ivan Franko State University
tamilas067@gmail.com
ORCID: 0009-0007-9800-0963

ЗАСТОСУВАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ПІДГОТОВЦІ ЗДОБУВАЧІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ ДО ПЕДАГОГІЧНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ

С. С. Вітвицька, Т. У. Смаїлова

У статті проаналізовано сутність та взаємозв'язок понять "технологія", "педагогічна технологія", "технологія навчання", "ігрові технології", "підготовка", "педагогічна підготовка", "діяльність", "педагогічна діяльність", "пізнавальна діяльність", "здобувач вищої освіти". Поняття "діяльність" тлумачимо як специфічну для людини форму ставлення до оточуючого світу, зміст якого складають доцільні зміни та перетворення. Під "навчально-пізнавальною діяльністю" розуміємо спеціально організовану пізнавальну діяльність самим здобувачем або викладачем (іншим зовнішнім фактором), мета якої оволодіння науковими системними, систематичними знаннями, уміннями, навичками, досвідом творчої діяльності; формами поведінки (відповідальність, емоційно-вольове ставлення до світу, потреба у постійному пізнанні). Педагогічна підготовка здобувачів вищої освіти розглядається як система, що є інтегрованою єдністю навчально-виховних цілей і змісту педагогічної освіти, людського фактору (викладачів і здобувачів) і головних матеріальних факторів (засобів навчання). Проте, основним провідним чинником є взаємодія викладачів і здобувачів з метою реалізації цілей і завдань за допомогою ефективної організації управління освітнім процесом. Охарактеризовано основні напрями використання ігрових технологій в процесі вивчення педагогічних дисциплін в закладах вищої освіти; визначено сутність поняття "гра", "ігрова технологія", окреслено основні форми і методи ігрової діяльності здобувачів першого (бакалаврського) та другого (магістерського) рівнів вищої освіти у процесі вивчення освітніх компонент "Педагогіка", "Педагогіка вищої школи" у контексті сучасних вимог суспільства та перспектив входження України у Європейський освітній простір. Окреслено перспективи подальших досліджень із зазначеної проблеми.

Ключові слова: технологія, педагогічна технологія, навчальна технологія, діяльність, ігрова діяльність, підготовка, педагогічна діяльність, здобувач вищої освіти.

Introduction of the issue. Ukraine's integration into the European educational space requires the modernization of higher education and the training of pedagogical personnel according to international standards. The development of Ukrainian society necessitates enhancing the quality of training for future teachers and lecturers in higher and professional pre-higher education institutions. The State National Program "Education" (Ukraine of the XXI Century) emphasizes that pedagogical workers should drive the creation of a new national education system. Focus should be placed on training a new generation of educators, improving the general culture, professional qualifications, and social status of teachers, creating conditions for professional freedom, creative exploration, and initiative, and accelerating public approval and dissemination of pedagogical innovations [2].

The National Doctrine of the Development of Education in Ukraine in the 21st Century, the Law of Ukraine "On Education" states that "the main goal of the Ukrainian education system is to create

Постановка проблеми. Входження України до європейського освітнього простору неможливе без модернізації вищої освіти та підготовки педагогічних кадрів відповідно до світових стандартів. Стан розвитку українського суспільства зумовлює необхідність підвищення якості підготовки майбутніх педагогів, вчителів та викладачів закладів вищої та фахової передвищої освіти. У Державній національній програмі "Освіта" (Україна XXI століття) зазначається "педагогічні працівники мають стати оновленою рушійною силою відродження та створення якісно нової національної системи освіти. У зв'язку з цим головна увага має бути зосереджена на підготовці нового покоління педагогічних працівників, підвищенні загальної культури, професійної кваліфікації та соціального статусу педагога до рівня, що відповідає його ролі у суспільстві, мають бути створені умови для професійної свободи, творчого пошуку, ініціативи педагогів, прискорення суспільної апробації, відбору і селекції педагогічних новацій" [2].

conditions for the development and self-realization of each individual as a citizen of Ukraine, the formation of a generation capable of lifelong learning, creating and developing the values of civil society" [3: 1].

Pedagogical science and practice are faced with the task of developing and improving effective forms and methods of teaching that would ensure the intensive development of students based on the actualization of cognitive interests and needs. One of the directions for solving this problem is the use of game technologies in the educational process as a means of developing students' cognitive activity.

The application of game technologies is a significant focus in psychological and pedagogical science. Investigating the use of game technologies is an important area of research in the current stage of pedagogical theory and practice. There is a growing need for individuals who can make innovative decisions and think creatively. However, in many modern schools and higher education institutions, learning often involves memorizing material and repetitively reproducing knowledge, techniques, actions, and typical solutions to problems. This approach may reduce motivation to learn and limit opportunities for discovery.

Current stat of the issue. The theoretical foundation of the study relies on various scientific works addressing topics such as the philosophy of education (V. Andrushchenko, I. Ziaziun, V. Kremen, among others); professional pedagogy (S. Goncharenko, M. Leshchenko, N. Nychkalo, O. Pehota, S. Sysoeva, L. Khomych, among others); and interactive learning (O. Pometun, K. Fopel, O. Yaroshenko, among others).

Many Ukrainian (N. Apatov, L. Babenko, I. Bulakh, A. Verlan) and foreign scientists (E. Bern, R. Clark, S. Peipert) have studied the effective use of game technologies in education. Proper knowledge and use of these technologies can enhance educational efficiency in schools and in training future educators.

Aim of the research is to conduct analysis of key concepts and definitions of basic game technologies used in the pedagogical preparation of higher

У Національній доктрині розвитку освіти України ХХІ століття, Законі України "Про освіту" визначено, що "головна мета української системи освіти – створення умов для розвитку і самореалізації кожної особистості як громадянина України, формування покоління, здатного навчатися впродовж життя, створювати й розвивати цінності громадянського суспільства" [3: 1].

Перед педагогічною наукою і практикою стоїть завдання розробки та удосконалення ефективних форм і методів навчання, які забезпечували б інтенсивний розвиток здобувачів освіти на основі актуалізації пізнавальних інтересів та потреб. Одним із напрямів вирішення цієї проблеми є застосування ігрових технологій в освітньому процесі як засобу розвитку пізнавальної активності здобувачів.

Проблема застосування ігрових технологій є однією з пріоритетних у психолого-педагогічній науці. Дослідження проблеми застосування ігрових технологій – одне з найбільш актуальних завдань на сучасному етапі розвитку педагогічної теорії та практики. Нині, як ніколи, нашій країні потрібні люди, які здатні приймати нестандартні рішення, вміти творчо мислити. Проте в сучасній школі, закладах вищої освіти, на жаль, дуже часто навчання зводиться до запам'ятовування навчального матеріалу та до одноманітного відтворення знань, прийомів, дій, типових способів розв'язання завдань. А це знижує потяг до навчання, позбавляє особистість радості відкриття.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Теоретичну основу дослідження становлять положення і висновки наукових праць з проблем: філософії освіти (В. Андрущенко, І. Зязюн, В. Кремень та ін.); професійної педагогіки (С. Гончаренко, М. Лещенко, Н. Ничкало, О. Пехота, С. Сисоєва, Л. Хомич та ін.); інтерактивного навчання (О. Пометун, К. Фопель, О. Ярошенко та ін.).

Проблемам ефективного використання ігрових технологій в освітньому процесі присвячені численні дослідження українських Н. Апатова, Л. Бабенко, І. Булах, А. Верлань, Ю. Дорошенко,

education students for pedagogical activity in the process of studying pedagogical disciplines.

Results and discussion. At the turn of the millennium, a new system of higher education is being created in Ukraine, focused on entering the world educational space. This process is accompanied by significant changes in the pedagogical theory and practice of the educational process of higher education institutions.

The educational paradigm is being replaced, new content, other approaches, and a different pedagogical mentality are being proposed. Under these conditions, a teacher needs to navigate a wide range of modern innovative technologies, ideas, and schools. Today, it is impossible to be a pedagogically competent specialist without mastering educational technologies.

Recently, the concept of "pedagogical technology" has been increasingly widespread in science and education. Its variants "pedagogical technology", "teaching technology", "educational technologies", "technologies in teaching", "technologies in education" are widely used in the psychological and pedagogical palette and have many formulations, depending on how the authors imagine the structure and components of the educational process.

The etymology of the word "technology" means "knowledge of material processing" (techne-art, craft, science + logos concept, teaching). Technology also includes the art of mastering the process, thanks to which it is personalized. The technological process always involves a certain sequence of operations using the necessary means (materials, tools) and conditions. In the procedural sense, technology answers the question: "How to make (from what and by what methods)?"

The technological process always involves a certain sequence of operations using the necessary means (materials, tools) and conditions.

According to S. Vitvytska, pedagogical technology is a targeted, relatively complete set of interdependent cycles of educational, educational and managerial developmental interaction between the

В. Мадзігон, Ю. Машбиць, Н. Морзе, Л. Панченко та ін.) та зарубіжних учених (Е. Берн, Р. Кларк, С. Пейперт та ін.).

Знання, правильний вибір та доцільне використання ігрових технологій сприятиме підвищення ефективності освітнього процесу як загальноосвітньої школи, так і в підготовці майбутніх учителів і викладачів закладів вищої освіти до педагогічної діяльності.

Метою статті є аналіз ключових понять та визначення основних ігрових технологій, які застосовуються у педагогічній підготовці здобувачів вищої освіти до педагогічної діяльності у процесі вивчення педагогічних дисциплін.

Виклад основного матеріалу. На рубежі тисячоліть в Україні створюється нова система вищої освіти, орієнтована на входження у світовий освітній простір. Цей процес супроводжується суттєвими змінами у педагогічній теорії та практиці освітнього процесу закладів вищої освіти.

Відбувається заміна освітньої парадигми, пропонується новий зміст, інші підходи, інший педагогічний менталітет. За цих умов викладачеві необхідно орієнтуватися у широкому спектрі сучасних інноваційних технологій, ідей і шкіл. Сьогодні бути педагогічно грамотним фахівцем неможливо без оволодіння освітніми технологіями.

Останнім часом поняття "педагогічна технологія" дедалі більше поширюється в науці й освіті. Його варіанти "педагогічна технологія", "технологія навчання", "освітні технології", "технології в навчанні", "технології в освіті" – широко використовуються в психолого-педагогічній палітрі і мають багато формулювань, залежно від того, як автори уявляють структуру і компонента освітнього процесу.

Етимологія слова "технологія" означає "знання обробки матеріалу" (techne-мистецтво, ремесло, наука+logos поняття, вчення). Технологія включає також і мистецтво володіння процесом, завдяки чому персоналізується. Технологічний процес завжди передбачає певну послідовність операцій з використанням необхідних засобів (матеріалів, інструментів) і умов. У процесуальному розумінні технологія відповідає на

teacher (teacher) and applicants (students); with the unconditional provision of a guaranteed result and comfortable conditions for all participants in the educational process [4].

Thus, pedagogical technologies include: educational, educational, managerial technologies.

Pedagogical technology reflects the model of educational and management processes of an educational institution and combines the goal, content, forms and means of each of them.

Educational technology is closely related to, but distinct from, pedagogical technology. It involves the process of mastering specific educational material within the framework of a corresponding subject, topic, or question, requiring a structured organization of content, appropriate teaching methods, and forms of instruction. The selection of teaching content and methods can be adapted for various forms of instruction, or vice versa. Examples include subject-based teaching, game-based learning, problem-solving methodologies, information technology, reference schemes, classical lectures, audiovisual aids, books, consulting systems, tutoring (individual), distance learning, and computer-based learning.

It is important to note that the technologies of teaching, upbringing, and management are interconnected with pedagogical technologies through the overarching educational concepts, pedagogical paradigms, and functional content. The structure of these technologies includes pedagogical techniques reflecting the teacher's level of expertise. The development of learners depends significantly on the teacher's proficiency in employing diverse teaching and upbringing methods.

In recent decades, educational institutions have widely used game technologies that operate according to the laws of cognitive activity. The game involves not only passive attention, logical thinking and memory in students, but also activates all mental processes: external

питання: "Як зробити (з чого і якими способами)?"

Технологічний процес завжди передбачає певну послідовність операцій з використанням необхідних засобів (матеріалів, інструментів) і умов.

На думку С. Вітвицької, *педагогічна технологія* – це цільова, відносно завершена сукупність взаємозалежних циклів навчальної, виховної та управлінської розвивальної взаємодії викладача (учителя) і здобувачів (учнів); з безумовним забезпеченням гарантованого результату та комфортних умов для всіх учасників освітнього процесу [4].

Отже, до педагогічних технологій належать: навчальна, виховна, управлінська технології.

Педагогічна технологія відображає модель навчально-виховного і управлінського процесів освітнього закладу і об'єднує в собі мету, зміст, форми і засоби кожного з них.

Навчальна технологія – поняття близьке, але не тотожне поняттю педагогічна технологія. Воно відбиває шлях освоєння конкретного навчального матеріалу (поняття) в межах відповідного навчального предмета, теми, питання і потребує спеціальної організації навчального змісту, адекватних йому форм і методів навчання. Але можливі й такі варіанти: до форм навчання добираються зміст і методи навчання або до методів – форми і структурується зміст навчання. Наприклад, це можуть бути предметне навчання, ігрова технологія, технологія проблемного навчання (на рівні методу), інформаційні технології, технологія використання опорних схем, конспектів, класичне лекційне навчання, навчання за допомогою аудіовізуальних технічних засобів чи книжки, система "консультант", система "репетитор" (індивідуальне), дистанційне навчання, комп'ютерне навчання та ін. Слід зазначити, що технології навчання, виховання, управління пов'язані з педагогічними технологіями, освітніми технологіями загальною ідеєю відповідної освітньої концепції, педагогічними парадигмами, змістовим наповненням функцій. До структури технологій входить педагогічна техніка, яка віддзеркалює

sensation, search emotions, imaginative and logical thinking, all types of memory, will, secret reserves of consciousness and subconsciousness.

The game is a type of activity in situations aimed at reproducing and assimilating social experience, in which self-management of behavior is formed and improved. The conceptual foundations of game technologies are psychological mechanisms of game activity, based on the fundamental needs of the individual in self-expression, self-affirmation, self-determination, self-regulation, self-realization.

By target orientations, game technologies are divided into: didactic, educational, developmental, and socializing.

By the nature of the pedagogical process: educational, training, controlling, generalizing, cognitive, educational, developmental, reproductive, productive, creative, communicative, diagnostic, career guidance, psychotechnical.

By game methodology: subject, plot, role, business, imitation, dramatization. Game technologies contribute to the acquisition of knowledge, skills and abilities, the development of a system of mental actions, a system of aesthetic and moral qualities, a system of action-practical sphere and self-management mechanisms.

Game activity performs the following functions:

- motivational (to arouse interest);
- communicative (learning the elements of the teacher's communication culture);
- self-realization (each student realizes his or her own capabilities);
- developmental (development of attention, will and other mental qualities);
- entertaining (getting pleasure);
- diagnostic (identifying deviations in knowledge, skills, abilities, behavior, gaps in knowledge);
- corrective (making positive changes in the personality structure of future teachers) [4].

Most games have features of free developmental activity, which has an active creative nature, contributes to the

рівень майстерності педагога. Від того, як і якими прийомами навчання й виховання він володіє, залежить ступінь розвитку суб'єктів навчання (виховання).

В останні десятиліття у закладах освіти широко застосовуються ігрові технології, які діють згідно законів пізнавальної діяльності. Гра включає у здобувачів не лише пасивну увагу, логічне мислення і пам'ять, але й вводить в дію всі психічні процеси: зовнішнє відчуття, пошукові емоції, образне і логічне мислення, всі види пам'яті, волю, таємні резерви свідомості та підсвідомості.

Гра – це вид діяльності в умовах ситуацій, спрямованих на відтворення і засвоєння суспільного досвіду, в якому складається формується і удосконалюється самоуправління поведінкою. Концептуальними основами ігрових технологій є психологічні механізми ігрової діяльності, що спираються на фундаментальні потреби особистості у самовираженні, самоутвердженні, самовизначенні, саморегуляції, самореалізації.

За цільовими орієнтаціями ігрові технології поділяються на: дидактичні, виховні, розвивальні, соціалізуючі.

За характером педагогічного процесу: навчальні, тренінгові, контролюючі, узагальнюючі, пізнавальні, виховні, розвивальні, репродуктивні, продуктивні, творчі, комунікативні, діагностичні, профорієнтаційні, психотехнічні.

За ігровою методикою: предметні, сюжетні, рольові, ділові, імітаційні, драматизації. Ігрові технології сприяють засвоєнню знань, умінь та навичок, розвитку системи розумових дій, системи естетично-моральних якостей, системи дійово-практичної сфери і самокеруючих механізмів.

Ігрова діяльність виконує такі функції:

- спонукальну (викликати інтерес);
- комунікативну (засвоєння елементів культури спілкування педагога);
- самореалізації (кожен здобувач реалізує свої можливості);
- розвивальну (розвиток уваги, волі та інших психічних якостей);
- розважальну (отримують задоволення);

development of feelings and positive emotions.

In higher education, gaming activity is used:

- as an independent technology for learning a topic, section, concept; as an element of another technology;
- as a seminar or its individual parts (introduction, explanation, consolidation, exercises, control).

Business games are used to address complex problems related to learning new concepts, reinforcing material, developing creative abilities, and forming general educational skills. They help students understand educational content from various perspectives. In higher education pedagogy, different types of business games are utilized, including simulation, operational, role-playing games, business theater, and psycho- and sociograms. Simulation games involve replicating events or specific activities undertaken by students and instructors. The scenario of a simulation game includes not only the sequence of events, but also other structures and objectives related to the simulated processes and objects. Operational games focus on practicing particular operations, such as solving pedagogical tasks or conducting meetings in the context of teaching subjects like "Pedagogy". Role-playing games allow participants to practice behavior tactics, perform specific roles, and fulfill assigned duties. These games are often used in courses like "Pedagogy" and "Higher School Pedagogy". Preparation for role-playing games involves developing a model situation and assigning roles. Business theater exercises require writing a script that details a particular scenario, along with the functions and responsibilities of each participant. Psychograms and sociograms are similar to business theater but emphasize developing future teachers' perceptual skills, such as empathy and establishing interpersonal contact.

The technology of the business game consists of the following stages:

1. Preparatory stage (setting the goal, analyzing the problem, justifying the tasks,

• діагностичну (виявлення відхилень в знаннях, уміннях, навичках, в поведінці, прогалин у знаннях);

• корекційну (внесення позитивних змін в структуру особистості майбутніх вчителів) [4].

Більшість ігор мають риси вільної розвиваючої діяльності, що має активний творчий характер, сприяє розвитку почуттів і позитивних емоцій.

У вищій школі ігрова діяльність використовується:

- в якості самостійної технології для засвоєння теми, розділу, поняття; як елемент іншої технології;

- в якості семінару або його окремих частин (вступ, пояснення, закріплення, вправи, контролю).

У нашому досвіді широко використовуються ділові ігри для розв'язання комплексних задач засвоєння нового, закріплення матеріалів, розвитку творчих здібностей, формування загально-навчальних умінь. Ділові ігри дають можливість здобувачам зрозуміти навчальний матеріал з різних позицій. У процесі вивчення педагогіки вищої школи застосовуються різні модифікації ділових ігор: імітаційні, операційні, рольові ігри, діловий театр, психо- і соціограма. Імітаційні (імітуються події, конкретну діяльність здобувачів, викладачів, учнів, вчителів). Сценарій імітаційної гри, крім сюжету подій, містить інші структури і призначення імітованих процесів та об'єктів. Операційні ігри допомагають відпрацьовувати конкретні специфічні операції. Наприклад, у процесі викладання освітньої компоненти "Педагогіка" – це розв'язання педагогічних задач, проведення зборів та ін. Рольові ігри сприяють відпрацюванню тактики поведінки дій, виконання функцій та обов'язків конкретної особистості. Такі ігри використовують у процесі вивчення освітніх компонент "Педагогіка", "Педагогіка вищої школи". Для проведення гри з використанням ролі розробляється модель – ситуації, розподіляються ролі. Такі ігри потребують більш складної підготовки. Діловий театр передбачає написання сценарію, де описується конкретна ситуація, функції та обов'язки дійових осіб, їх задачі.

planning, general description of the game procedure, the content of the situation and the characteristics of the actors): scenario development, business game plan, general description of the game, content of the briefing, preparation of material support. problem statement, goals, conditions, briefing, regulations, rules, distribution of roles, group formation, consultations.

2. Conducting stage (entering the game: working with sources and training, brainstorming; group work on tasks: group performance, defense of results, discussions, work of experts)

3. Analysis and generalization stage (intergroup discussion: exiting the game, analysis, reflection, assessment and self-assessment, conclusions and generalization, recommendations).

In the process of group work, the teacher performs various functions: controls the progress of work in groups; advises, answers questions, coordinates activities, if necessary, helps individual students or the group as a whole. The use of game technologies in the process of studying pedagogical disciplines contributes to creating a situation of success, increasing cognitive activity, students' success, interest in professional activity, and a sense of satisfaction. Of course, it is impossible to achieve this goal by using only traditional forms and methods of organizing educational activities. The solution to this problem is largely facilitated by the introduction of active learning methods into the educational process, among which didactic games play a leading role.

The analysis of the results of training after using game technologies confirms that 80% of students qualitatively master knowledge, skills and abilities.

Conclusions and research perspectives.

Democratization, openness, and humanization of higher education enable teachers to approach the organization of the educational process creatively, combining traditional forms of learning and game technologies. A creative approach to designing and organizing the educational process allows the teacher to choose the optimal ways of

Психограма і соціограма близькі до "ділового театру", але спрямовані на формування перцептивних умінь майбутніх педагогів (уміння відчувати стан іншої людини, уміння встановити контакт).

Технологія ділової гри складається з таких етапів:

1. Етап підготовки (постановка мети, аналіз проблеми, обґрунтування задач, планування, загальний опис процедури гри, зміст ситуації та характеристика дійових осіб): розробка сценарію, план ділової гри, загальний опис гри, зміст інструктажу, підготовка матеріального забезпечення. постановка проблеми, цілей, умови, інструктаж, регламент, правила, розподіл ролей, формування груп, консультації.

2. Етап проведення (входження в гру: робота з джерелами і тренінг, мозковий штурм; *групова робота над завданнями*: виступ груп, захист результатів, дискусії, робота експертів)

3. Етап аналізу та узагальнення (*міжгрупова дискусія*: вихід з гри, аналіз, рефлексія, оцінка та самооцінка, висновки та узагальнення, рекомендації).

У процесі групової роботи викладач виконує різноманітні функції: контролює хід роботи у групах; консультує, відповідає на запитання, координує діяльність, при необхідності допомагає окремим здобувачам або групі в цілому.

Застосування ігрових технологій у процесі вивчення педагогічних дисциплін сприяють створенню ситуації успіху, підвищенню пізнавальної активності, успішності здобувачів, інтересу до професійної діяльності, відчуття задоволеності. Звичайно досягти цієї мети шляхом використання лише традиційних форм та методів організації навчальної діяльності неможливо. Вирішенню цієї проблеми значною мірою сприяє впровадження в освітній процес активних методів навчання, серед яких провідну роль відіграють дидактичні ігри.

Проведений аналіз результатів навчання після використання ігрових технологій підтверджує, що 80% здобувачів якісно засвоюють знання, уміння та навички.

its implementation, to create his own style of work based on scientific achievements and advanced pedagogical experience.

At the same time, numerous publications in the psychological and pedagogical press indicate a growing interest in the use of game technologies as a means of developing the cognitive activity of applicants. Game techniques and teaching methods are used in pedagogical practice. But in most cases, they are included in the educational process fragmentarily, often without a clear focus. Holistic pedagogical game technologies are rare, they require systematic analysis and generalization, which may be a prospect for further research.

Висновки з даного дослідження і перспективи подальших розвідок.

Демократизація, гласність, гуманізація вищої освіти дає можливість викладачам творче підходити до організації освітнього процесу, поєднуючи традиційні форми навчання та ігрові технології.

Творчий підхід у проектуванні та організації освітнього процесу дає можливість викладачу обирати оптимальні шляхи його реалізації, створення власного стилю праці на основі досягнень науки і передового педагогічного досвіду. Разом з тим, численні публікації в психолого-педагогічній пресі свідчать про зростання інтересу щодо використання ігрових технологій як засобу розвитку пізнавальної активності здобувачів. У педагогічній практиці використовуються ігрові прийоми і методи навчання. Але в більшості випадків вони включаються в освітній процес фрагментарно, часто не маючи чіткої цілеспрямованості. Цілісні педагогічні ігрові технології є рідкістю, вони потребують систематичного аналізу та узагальнення, що може бути перспективою подальших досліджень.

REFERENCES (TRANSLATED & TRANSLITERATED)

1. *Zakon Ukrainy "Pro osvitu" [Law of Ukraine "On Education"]*. (2017). Retrieved from: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2145-19#Text> [in Ukrainian].
2. *Derzhavna natsionalna prohrama "Osvita" (Ukraina XXI stolittia) [State National Program "Education" (Ukraine of the 21st Century)]*. Retrieved from: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/896-93-%D0%BF#Text> [in Ukrainian].
3. *Natsionalna doktryna rozvytku osvity Ukrainy XXI stolittia [National Doctrine of the Development of Education in Ukraine in the 21st Century]*. Retrieved from: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/347/2002#Text> [in Ukrainian].
4. Vitvytska, S.S. (2012). *Osnovy pedahohiky vyshchoi shkoly: Pidruchnyk za modulno-reitynhovoiu systemoiu navchannia dlia studentiv mahistratury [Fundamentals of Higher Education Pedagogy: A Textbook on the Modular-Rating System of Education for Master's Students]*. 3-te vyd., vyp., dop. ZhDU imeni I. Franka, 400 [in Ukrainian].
5. Vitvytska, S.S. (2015). *Teoretychni i metodychni zasady pedahohichnoi pidhotovky mahistriv v umovakh stupenevoi osvity [Theoretical and methodological principles of pedagogical training of masters in the conditions of degree education]: monohrafiia*. Zhytomyr: "Polissia", 416 [in Ukrainian].
6. Hondiul, O. (2024). *Ihrovi tekhnolohii u svitovykh media yak instrument dyzainu vrazhen [Game technologies in global media as a tool for experience design]*. *Intehrovani komunikatsii – Integrated communications*, vyp. 17, 152-160 [in Ukrainian].
7. Honcharenko, S.U. (2011). *Ukrainskyi pedahohichnyi entsyklopedychnyi slovnyk [Ukrainian Pedagogical Encyclopedic Dictionary]*. Vyd. 2, dop. i vypr. Rivne: Volynski oberehy, 552 [in Ukrainian].
8. Horpenko, H.O. (2013). *Vplyv dilovoi hry na formuvannia pozytyvnoi motyvatsii navchalno-piznavalnoi diialnosti [The influence of a business game on the formation of positive motivation for educational and cognitive activity]*. *Vykladannia mov u vyshchykh navchalnykh zakladakh osvity na suchasnomu etapi. Mizhpredmetni zviazky. Naukovi*

doslidzhennia. Dosvid. Poshuky – Teaching languages at higher educational institutions at the present stage. Interdisciplinary connections. Scientific research. Experience. Research, vyp. 22, 95-102 [in Ukrainian].

9. Dychkivska, I.M. (2004). *Innovatsiini pedahohichni tekhnolohii [Innovative pedagogical technologies]: navch. posib.* Kyiv: Akademvydav, 352 [in Ukrainian].

10. Frolova, M., Momotok, O., & Martynova, A. (2024). *Interaktyvni pedahohichni tekhnolohii aktyvizatsii navchannia v ZVO [Interactive pedagogical technologies for activating learning in higher education institutions]. Sotsialni ta humanitarni tekhnolohii: filosofsko-osvitnii aspekt – Social and humanitarian technologies: philosophical and educational aspect: materialy X mizhnar. nauk.-teoret. konf. Cherkasy: ChDTU, 40-42 [in Ukrainian].*

Received: February 10, 2025

Accepted: March 04, 2025