



Лариса СУЩЕНКО

доктор педагогічних наук, професор,
завідувач кафедри дошкільної
та початкової освіти,

Запорізький національний університет
<https://orcid.org/0000-0002-6119-9151>

Ключові слова: гейміфікація, навчально-ігрові технології, професійна підготовка, майбутній педагог, творча активність, інноваційний потенціал, креативний розвиток, пошуково-дослідницька діяльність, компетентісно орієнтована освіта.

Статтю присвячено визначенню й науковому обґрунтуванню факторів педагогічного впливу на процес упровадження навчально-ігрових технологій у закладах вищої освіти як вектору розвитку інноваційного потенціалу майбутнього педагога. Проаналізовано різні підходи до уточнення й визначення сутності конструкту «навчально-ігрові технології», що трактується як глибока педагогічна цінність, уні-

УДК 378.093.5:373.011.3-051]:
[37.091.33-027.22:795
DOI 10.32782/NPU-VOU.2024.1(92).21

УПРОВАДЖЕННЯ НАВЧАЛЬНО- ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ЗАКЛАДАХ ВИЩОЇ ОСВІТИ ЯК ВЕКТОР РОЗВИТКУ ІННОВАЦІЙНОГО ПОТЕНЦІАЛУ ОСОБИСТОСТІ

© Сущенко Л., 2024

кальна форма реалізації освітнього процесу, яка максимально забезпечує діяльнісний підхід до процесу професійної підготовки майбутніх педагогів, багатовимірність якої полягає у стимулюванні розвитку усіх сфер здобувачів освіти (мотиваційної, інтелектуальної, емоційно-вольової, комунікаційної, діяльнісної, морально-етичної).

Визначено й науково обґрунтовано концептуальні основи, фактори педагогічного впливу на процес упровадження навчально-ігрових технологій у закладах вищої освіти як вектору розвитку інноваційного потенціалу майбутнього педагога, такі як: гейміфікація професійної підготовки майбутніх педагогів як засіб підвищення ефективності освітнього процесу; активізація творчих ресурсів студентів як чинник розвитку їхньої ігротехнічної компетентно-

сті; створення атмосфери дослідницько-пізнавальної співпраці усіх учасників освітнього процесу шляхом використання проблемно-пошукових

методів навчання; розвиток рефлексивної регуляції майбутніх педагогів як механізму вдосконалення їхньої фахової підготовки.

Сучасні університети в умовах сьогодення мають виступати реальним інструментом змін, пусковим механізмом у розбудові багатовимірної, поліцентричної моделі освіти для досягнення стратегічних цілей. Адже саме вища освіта, враховуючи потреби ХХІ століття, – це не тільки про статусність та елітарність, це про спрямованість на формування нової шкали цінностей, нового ставлення до знання як до інструменту подальшого життєвого пізнання й самоактуалізації особистості. Зазначена ситуація зумовлена тими глобальними перетвореннями, які відбуваються нині, в епоху надскладних викликів у сфері освіти.

Аналізуючи сутнісні характеристики професійної підготовки майбутніх педагогів, варто зосередити увагу на впровадженні інноваційних технологій як ключової умови структурно-змістової модернізації вищої освіти. Реалізація освітньої парадигми інноваційного типу зумовлює підвищення рівня якості освіти, професійної компетентності й педагогічної майстерності в цілому. Успішність розв'язання цих проблем безпосередньо залежить від застосування інноваційних педагогічних технологій, у тому числі й ігрових, які зорієнтовані на максимальне забезпечення практико-діяльного підходу до процесу фахової підготовки. Як ніколи, гостро постало питання підготовки педагогів до організації освітнього процесу нового типу на засадах системного й наскрізного запровадження активних ігрових і діяльних методів навчання, здатних якісно та творчо реалізуватися у педагогічній діяльності, а інноваційність має бути квінтесенцією їхньої професійної самореалізації.

Фундаментальні методологічні й теоретичні положення інноваційної педагогіки конкретизовано в працях С. Гончаренка,

І. Дичківської, О. Дубасенюк, І. Коновальчука, Н. Нічкало, О. Пехоти, О. Пометун, С. Сисоєвої, В. Стрельнікова, Т. Сущенко, Д. Чернілевського, М. Фіцули та ін.

Вагомими для дослідження є роботи Б. Ананьєва, Л. Виготського, В. Давидова, О. Кузнецової, О. Леонтьєва, О. Лурії, М. Пригодія, С. Рубінштейна, В. Шадрікова, у яких висвітлено аспекти діяльнісного підходу, що базуються на концептуальних домінантах теорії діяльності.

Упровадження діяльнісного підходу в освітній процес представлено у дослідженнях І. Беха, Т. Гури, Ю. Зубцової, В. Лозової, Т. Мартинюк, О. Колесникової, І. Підласого, О. Роми, Л. Русалкіної, В. Сиротюка, А. Січкара, І. Сорочук, Н. Талізної, М. Шмир, Е. Яновської та ін.

Застосування підходу «навчання через гру» в освітньому процесі Нової української школи розглянуто Ю. Блудовою, Т. Гурою, Ю. Зубцовою, П. Копосовим, О. Ромою та ін.

Упровадження навчально-ігрових технологій у професійну підготовку майбутніх педагогів охарактеризовано вітчизняними (М. Артюшина, Н. Бородіна, К. Волинець, Н. Головка, Л. Запорожець, І. Луценко, М. Марко, Н. Мачинська, Н. Плахотнюк, Т. Поніманська, Г. Топчій, О. Ходаковська, П. Щербань, Н. Юрійчук та ін.) та зарубіжними (J. F. Christie, R. Cózar-Gutiérrez, E. J. Johnson, J. M. Sáez-López, Y. Wang, F. Wardle) ученими.

Проте аналіз досліджень довів, що питання упровадження ігрових технологій у практику підготовки майбутніх фахівців вивчено досить широко, а використання трансформативного потенціалу гри як вектору розвитку інноваційності особистості майбутнього педагога розглянуто фрагментарно.

Отже, аналіз недоліків у процесі розвитку інноваційного потенціалу особистості

майбутнього педагога засобами навчально-ігрових технологій, соціальна значущість та актуальність порушеної проблеми, недостатній рівень її розроблення й наукового обґрунтування зумовили вибір теми наукового дослідження.

Мета статті – визначити й науково обґрунтувати фактори педагогічного впливу на процес упровадження навчально-ігрових технологій у закладах вищої освіти як вектору розвитку інноваційного потенціалу майбутнього педагога.

Безумовні зміни в університетській освіті призвели до актуалізації у свідомості спільноти проблем освіти як головної умови прогресивного розвитку на засадах реалізації стратегічних цілей, планів та життєвої програми майбутніх педагогів як системи магістральних смисложиттєвих цілей особистості.

Так, аналізуючи пріоритетні тенденції і перспективи розвитку сучасної освіти й науки, сформульовані у дослідженнях В. Андрушенка, С. Гончаренка, Л. Гриневич, І. Зязюна, С. Калашнікової, Г. Козлакової, В. Кременя, Н. Нічкало, О. Савченко, П. Сікорського, М. Слюсаревського, Л. Хоружої, Г. Хоружого, можна зробити висновок про забезпечення прискореного, випереджального, інноваційного розвитку освіти шляхом створення збалансованих умов для саморозвитку й самоствердження особистості майбутнього фахівця, який здатен генерувати та упроваджувати новітні освітні ідеї.

Ми цілком погоджуємося з думкою академіка В. Андрушенка, який констатує, що освіта долучає людину до фундаментальних знань, культури та соціального досвіду, формує її компетентності, виховує життєорієнтовані, гуманістичні цінності та інтегративний світогляд, а відтак – готує дієздатного суб'єкта перспективних інновацій. Облаштування освіти є стратегічним (і першочерговим) завданням суспільного розвитку. Модернізація освіти в означеному контексті є чи не найголовнішою вимогою її перспективи в національному, європейському і світовому просторі [1, с. 8].

Звідси – актуалізація завдання, що полягає у ціннісно-смисловій підготовці вчителя-інноватора зі сформованим системним мисленням, що прагне до змін, швидко адаптується до нових викликів, здатний до інноваційних пошуків, генерації ідей, творчого вирішення професійних ситуацій і завдань, рефлексивної діяльності, життєтворчості, самореалізації та самоактивності.

Особливо важливим у цьому аспекті є використання навчально-ігрових технологій як одного із методів активного навчання, як важливого шляху результативного освітнього процесу, що ефективно впливає тим самим на зближення навчання з майбутньою професійно-педагогічною діяльністю студента.

Отже, зупинимося докладніше на найпродуктивніших, з нашого погляду, підходах до тлумачення поняття «навчально-ігрові технології». Так, привертають увагу думки науковців щодо ключового конструкту нашого дослідження, які трактують його як:

– інтегративну характеристику особистості, що проявляється в інтегрованому комплексі знань, умінь, якостей, компетенцій особистості, тобто – її внутрішніх ресурсів, які творчо, раціонально, диференційовано розвиваються у процесі професійної підготовки, відображають його здатність і готовність приймати ефективні рішення, постійно вдосконалюються та надають можливість впроваджувати оригінальні технології диференційованого використання ігор у навчально-виховному процесі (Л. Запорожець) [2, с. 53];

– сукупність методів, прийомів і засобів організації освітнього процесу у формі різних дидактичних ігор з чітко поставленою метою й відповідними завданнями, що характеризуються активною навчально-пізнавальною та виховною спрямованістю (М. Марко) [5, с. 6];

– ті, що сприяють здійсненню принципів інтенсивного навчання, що передбачає одночасну опору на свідоме і підсвідоме (латентне) оволодіння навчальним

предметом, зокрема, вплив на емоційну сферу з метою полегшення запам'ятовування навчального матеріалу. Дослідник зазначає, що «у навчально-педагогічній грі створюються передумови для використання всіх засобів впливу на психіку її учасників, а також для застосування принципу індивідуального навчання через групове чи колективне» (П. Щербань) [10, с. 106];

– сукупність методів, прийомів і засобів організації освітнього процесу у формі різних дидактичних ігор з чітко поставленою метою, відповідними завданнями й очікуваним результатом, що характеризуються активною навчально-пізнавальною та виховною спрямованістю, а метою застосування навчально-ігрових технологій вважається розвиток стійкого пізнавального інтересу до навчального предмету через різноманітні ігрові форми навчання (Т. Молнар, О. Устай) [6, с. 112];

– технологію використання дидактичних ігор, яка сприяє активізації навчально-пізнавального процесу, мотивації до вивчення предмета, надаючи можливості для інтелектуального та творчого розвитку студентів, виявлення їх ініціативи (Н. Костюченко) [3, с. 54];

– сукупність засобів, методів і прийомів організації освітнього процесу активно-пошукового характеру у формі гри, що сприяє реалізації інтенсивного навчання, активно впливаючи на моральну, емоційну та інтелектуальну сфери здобувачів освіти з метою полегшення опанування навчального матеріалу (А. Ходаковська) [9, с. 103].

Наведені міркування й теоретично-концептуальні резюме надають можливість узагальнити вищеокреслені підходи й навести авторське тлумачення поняття «навчально-ігрові технології», яке ми розуміємо як глибоку педагогічну цінність, унікальну форму реалізації освітнього процесу, яка максимально забезпечує діяльнісний підхід до процесу професійної підготовки майбутніх педагогів, багатомірність якої полягає у стимулюванні розвитку усіх сфер здобувачів освіти (мотиваційної, інтелектуальної,

емоційно-вольової, комунікаційної, діяльнісної, морально-етичної).

Як нами зазначалося вище, нині виняткового значення набуває упровадження якісно нових підходів до професійної підготовки майбутніх педагогів найвищої досконалості з кардинальним оновленням змісту освіти, продуманою стратегією й науково обґрунтованою тактикою навчання відповідно до викликів сьогодення. Ідеться про педагога, який орієнтується в динамічному освітньому полі й готовий до прийняття педагогічно доцільних рішень, до ефективного розв'язання професійних завдань з високою продуктивністю за умов реалізації компетентнісного підходу й професіоналізму. Останнє неможливо здійснити без інноваційних педагогічних технологій, в тому числі й навчально-ігрових, які орієнтовані на створення освітнього продукту з опорою на творчий потенціал особистості студента.

У пошуках можливостей оновлення теоретико-методичних основ підготовки майбутніх педагогів на засадах діялісного підходу як орієнтиру розвитку їхньої інноваційної компетентності ми виходили із розуміння того, що, по-перше, актуальним постає завдання підготовки амбіційного, творчого, успішного вчителя з новим педагогічним мисленням; по-друге, ідеться про побудову освітньо-розвивального середовища інноваційного характеру як фактору становлення успішної особистості, де навчально-ігрові технології виступають засобом спонукання, стимулювання до активної навчальної діяльності; по-третє, під час реалізації навчально-ігрових технологій відбувається залучення студентів до продуктивної педагогічної взаємодії, співробітництва й інтелектуальної співтворчості, що забезпечує кожному свободу дій, самоактуалізацію в ігрових ситуаціях.

Отже, аналіз досліджень (К. Волинець, Н. Головка, Л. Запорожець, Ю. Зубцова, І. Луценко, М. Марко, Н. Мачинська, Н. Плахотнюк, Т. Поніманська, О. Рома, Г. Топчій, О. Ходаковська, П. Щербань та ін.) довів, що теоретичні засади процесу

застосування ігрових методів навчання у професійній підготовці майбутніх педагогів вивчено досить широко, але визначення й обґрунтування чинників впливу на упровадження навчально-ігрових технологій у закладах вищої освіти як вектору розвитку інноваційного потенціалу особистості, на жаль, не наведено.

Не заперечуючи важливості застосування традиційних методів навчання у вищій школі, актуальним вважаємо питання *гейміфікації професійної підготовки майбутніх педагогів як засобу підвищення ефективності освітнього процесу*.

Так, поняття «гейміфікація» трактується дослідниками як: упровадження ігор, ігрових технік та ігрових практик з освітньою метою [4]; інтеграція елементів гри та ігрового мислення в діяльності, відмінній від гри, а гейміфікація в освіті – це процес поширення гри на різні сфери освіти, який надає можливість розглядати гру і як метод навчання і виховання, і як форму виховної роботи, і як засіб організації цілісного освітнього процесу [7, с. 251].

На користь цієї думки свідчить той факт, що гейміфікацію у сучасній педагогічній науці учені розглядають у контексті заохочення та стимулювання активної пізнавальної діяльності здобувачів освіти, їхніх умінь уявити собі альтернативи, здатності пропонувати інноваційні ідеї, вирішувати проблеми, приймати рішення, змінювати й адаптувати їх за потреби.

Дійсно, в умовах сьогодення освітній процес у закладах вищої освіти має кардинально змінити свій вектор: з пасивно-репродуктивного, чітко регламентованого на креативну й продуктивно-творчу доміную, що базується на технологіях ігрового навчання й забезпечує студенту позицію суб'єкта власної пізнавальної діяльності й створює умови для виявлення його активної позиції. Гейміфікація, як свідчать результати багатьох вітчизняних і зарубіжних досліджень учених, надає можливість докорінно змінити й надати новій якості освітньому процесу. Реалізація навчально-ігрових технологій дозволяє

оптимально враховувати вимоги до педагогічної професії, сприяє імітаційному моделюванню педагогічної діяльності, а також прискореному формуванню у майбутніх педагогів фахової компетентності, основ професіоналізму, важливих особистісно-професійних якостей для оптимального виконання трудових функцій. З огляду на це, констатуємо, що ігрові й діяльнісні методи навчання – це глибока педагогічна цінність, це великі потенційні можливості для професійного самовираження кожного здобувача вищої освіти з урахуванням його можливостей, особистісно значущої мети, що допомагає розкрити власний інноваційний потенціал.

Визнаючи необхідність дослідження у науковому доробку продуктивної діяльності, в результаті якої створюється новий продукт, який вирізняється оригінальністю й новизною, детально зупинимось на *процесі активізації творчих ресурсів майбутніх педагогів як чинника розвитку їхньої ігротехнічної компетентності*.

Дослідниками (Т. Гера, Н. Іващенко, Г. Костюк, Т. Кравчина, В. Моляко, О. Новікова, В. Рибалка, В. Роменець, С. Сисоєва, С. Шандрюк та ін.) доведено, що творча діяльність характеризується оригінальністю, неповторністю, прогресивністю, новизною процесу і продукту діяльності. Творча особистість – це креативна індивідуальність, яка під впливом низки чинників (як зовнішніх, так і внутрішніх) набуває для актуалізації власного творчого потенціалу необхідних мотивів, особистісних якостей (мотиваційних, регуляторних, когнітивних) можливостей, що надають змогу досягти оригінальних і неповторних результатів у процесі творчо-пошукової діяльності.

З огляду на це творчий потенціал стає вагомим чинником у розвитку ігротехнічної компетентності майбутніх педагогів у процесі застосування навчально-ігрових технологій, яка відображає і діяльнісну, й особистісну характеристики суб'єктів. Адже виконання навчально-ігрових завдань надає можливість активізувати

мотиваційні ресурси пізнавального процесу, а також когнітивні модальності, зокрема візуальну, аудіальну й кінестетично-дотикову, що, своєю чергою, поглиблює сприймання нової інформації студентами, підсилюючи розвивальні ефекти їх використання. Оскільки ігрова діяльність є природною основою фантазії (а це є необхідною передумовою творчості), то відбувається позитивна комплексна дія на здобувачів вищої освіти як одна із головних форм опосередкованої суб'єктивізації навчально-ігрового процесу.

З огляду на це, постає питання щодо цілеспрямованої активізації творчих ресурсів майбутніх педагогів, провідну роль у детермінації яких відіграють навчально-ігрові технології як каталізатор розвитку креативності й ігрової творчості, в результаті застосування яких відбувається сприяння прояву природних задатків, сил і можливостей у суб'єктів освітнього процесу, творчого й асоціативного мислення; вияв кмітливості; привласнення нових ідей і результатів, узагальнень, генерування оригінальних ідей, проблемного бачення, фантазії і уяви; створення умов для прояву індивідуальних досягнень у когнітивній сфері; стимулювання включення у процес вирішення проблеми наочно-образного й дивергентного мислення.

Підсумовуючи, зазначимо: розвиток творчих ресурсів майбутніх педагогів забезпечується реалізацією навчально-ігрових завдань, спрямованих на їхню пошуково-пізнавальну діяльність, самоактивність і самоактуалізацію, котрі передбачають активізацію творчих дій, продукування нових ідей, оволодіння здобувачами освіти методикою нововведень у професійній сфері й творчим стилем мислення, методами креативного вчинення у фаховій підготовці.

У пошуках наукової істини ми виходили з того, що одним із факторів впливу на досліджуваний феномен є *створення атмосфери дослідницько-пізнавальної співпраці усіх учасників освітнього процесу шляхом використання проблемно-пошукових методів навчання.*

Відзначимо, що ефективність застосування ігрових і діяльнісних методів навчання значною мірою визначається рівнем наукової активності студентів в освітньому процесі. Саме тому вирішальне значення має застосування викладачем прийомів стимулювання пошукової діяльності на засадах дослідницько орієнтованої освітньої парадигми. Зазначимо, що засобом реалізації цієї стратегії є такий фасилітативний підхід у взаємодії між партнерами, який надає шанс кожному з них розширити обрій бачення, що, своєю чергою, допомагає побачити проблему у новому світлі. Така взаємодія може стати надійною основою для організації ефективної навчально-пошукової, науково-пізнавальної, науково-дослідної діяльності майбутніх педагогів шляхом постановки викладачем дослідницьких, пізнавальних та практичних завдань, які потребують самостійного творчого вирішення.

Слід зазначити, що процес гри базується на засадах пошукової діяльності: здобувачі розробляють задум, аналізують, систематизують, узагальнюють, встановлюють причинно-наслідкові зв'язки, зіставляють, висувають гіпотезу, інтерпретують інформацію, роблять індуктивні і дедуктивні висновки; знаходять проблеми та шляхи їх розв'язання; пропонують власні варіанти вирішення ситуацій і завдань; експериментальним шляхом знаходять відповіді на складні професійні питання та ін.

Так, за теорією української дослідниці О. Рубанець, наукові результати, які знаходять студенти в результаті проблемно орієнтованого пошуку, реалізують їхню мотивацію, їхнє прагнення до істини та їхнє розуміння проблеми, що досліджується в науці. Учена зазначає: «Заохочуючи проблемно-орієнтований науковий пошук, викладач стимулює пошукову активність у сфері наукового знання». І додає: «Викладач як організатор дискурсу, контролюючи цей процес, задаючи питання і роблячи певні необхідні консультативні вставки та пояснення, прагне до максимальної активізації пізнавальних зусиль когось і групи

загалом. Ігрова форма взаємодії полегшує пізнавальні контакти, знімаючи високий рівень напруженості та хвилювання, який зазвичай виникає у того, хто виступає при звичайній формі проведення заняття. Кожна така участь у колективній пізнавальній взаємодії відіграє позитивну «тренувальну» роль» [8, с. 41, 43].

Аналіз науково-педагогічної літератури та багаторічний досвід роботи автора у закладах загальної середньої та вищої освіти переконують у тому, що пошукова діяльність як елемент навчально-ігрових технологій є засобом, що забезпечує перехід від фіксованих форм знань до творчих і наукових, коли відбувається поступовий перехід майбутніх педагогів від елементарних рівнів та форм пізнання до більш складних і глобальних.

Виятково важливого значення, на нашу думку, набуває підготовка педагога-дослідника якісно нового типу, який здатний і готовий самостійно вирішувати серйозні дослідницькі завдання та вирізняється оригінальним і високоефективним підходом до вирішення освітніх завдань.

Розмірковуючи таким чином, ми дійшли висновку, що виникає стійка потреба у реалізації принципу «навчання через дослідництво» шляхом формування дослідницьких знань і вмінь, організації навчально-пізнавальної та науково-дослідницької діяльності студентів – це сприятиме оволодінню методологічною культурою педагога і дослідника. Саме педагог є ключовою фігурою, від якої залежить успіх усіх перетворень, що здійснюються в освіті, особливо якщо він – дослідник, здатний до змін, динамічний, гнучкий, зі стійкою сформованою потребою у неперервному поповненні власного наукового потенціалу.

Беручи до уваги потенціал науково-дослідної роботи у формуванні особистості майбутнього педагога відповідно до вимог сучасного ринку праці та суспільства, вважаємо, що одним із пріоритетних концептуальних підходів має стати поширення на кожного студента впливу науково-дослідної роботи як механізму розвитку й реалізації творчого потенціалу.

Розглядаючи цю проблему цілісно, можна сказати, що реалізація основних напрямів професійної підготовки можлива за умови *розвитку рефлексивної регуляції майбутніх педагогів як механізму досягнення їхньої максимальної досконалості*.

За нашим переконанням, актуальним залишається питання про наявність у суб'єкта навчання механізмів переходу із зовнішньої детермінації особистісно-професійного шляху до самодетермінації. Ідеться про здатність особистості «підійматися» над ситуацією, дивитися на неї і на себе з боку, конструювати модель цієї ситуації, зосереджувати свідомість на самій собі, думках, почуттях. Такою здатністю виступає рефлексивність, яка дозволяє осмислити й оцінити свої якості, стани, оцінити інших, здійснити інтерпретацію і самоінтерпретацію поведінки, діяльності своєї та інших.

Результати аналізу останніх досліджень і публікацій з порушеної проблеми (О. Андрущенко, І. Бех, М. Булатов, В. Галузяк, Н. Гузій, Є. Заїка, О. Зімовін, І. Зязюн, Л. Кравець, Л. Ніколенко, Л. Прохоренко, М. Савчин, І. Шамрай та ін.) досить переконливо свідчать, що без самосвідомості суб'єкт не спроможний з'ясувати об'єктивний стан справ. Це здатність осмислювати власні спонуки, прогнозувати наслідки власних дій і вчинків, самокритичність, постійний діалог із собою, спостереження, асертивність, самопізнання, саморегуляція тощо.

І оскільки професійна діяльність педагога як творчий процес неможлива без рефлексії та рефлексивної культури, то більш детально зупинимось на особливостях розвитку рефлексивної позиції майбутніх педагогів як механізму вдосконалення їхньої фахової підготовки. З упевненістю можна сказати, що завдяки сформованості рефлексивної регуляції педагог має змогу не лише зрозуміти й проаналізувати суб'єктивні основи власної діяльності, а й зорієнтуватися в її цілях, мотивах, прагненнях тощо. Саме рефлексивна позиція майбутнього педагога характеризує

самосвідомість педагога, осмислення закономірностей і механізмів власних дій і вчинків.

Відзначимо той факт, що у процесі професійної підготовки майбутніх педагогів одним із першочергових завдань є ознайомлення студентів із рефлексивними технологіями, які полягають в усвідомленні набутого досвіду, умінні здійснювати детальну психологічну характеристику власного особистісного розвитку, в аналізі й рефлексії власних дій та дій інших, засвоєнні комплексу знань, умінь, компетентностей, способів самопізнання, самооцінки, формування позитивної «Я–концепції». Таким чином, використання технологій рефлексивної діяльності у професійній підготовці майбутніх педагогів надасть змогу отримати про себе як про особистість нове знання; це не лише інспекція власної психіки, а й осмислення мотивів, цілей, цінностей, установок, вимог, своєї життєвої програми; здатність вибудовувати шляхи особистісного та професійного саморозвитку на основі адекватної самооцінки й самоконструкції, реальної оцінки своїх професійних можливостей; готовність підвищувати рівень професіоналізму з позицій перспективи успіху, коригувати його; відійти від шаблонів і стереотипів, перетворюватися із формального виконавця директивних вимог на педагога, здатного до творчої інтерпретації прогресивних ідей і підходів у професійній діяльності.

Слід зазначити, що авторське бачення вищеокресленого питання полягає у необхідності побудови ціннісно-особистісного простору професійної взаємодії, що базується на засадах гуманізму, толерантності й полісуб'єктності. Викладач в освітньому процесі має виступати фасилітатором спілкування, який під час спільної діяльності ставить у центр своєї методології особистість людини як унікальну педагогічну цінність; створює позитивне емоційне підґрунтя, чуттєву основу контакту між учасниками продуктивної взаємодії; сприяє особистісному зростанню здобувачів, розкриттю їхніх здібностей, пізнавальних

можливостей на основі визнання пріоритету індивідуальності, самоцінності того, хто здобуває освіту, врахування суб'єктивного досвіду кожного, виявляючи відкритість, толерантність, повагу й гуманізм.

На основі аналізу широкого кола джерел і наукових праць з досліджуваної проблеми, власного педагогічного досвіду визначено: сучасна вища освіта, враховуючи вимоги й реалії швидкозмінюваного світу, має бути спрямована на формування педагога як зразкового носія гуманістичних цінностей, здатного до активної професійної діяльності, зі сформованим раціональним мисленням, компетентного, відповідального, енергійного, щирого, небайдужого до дітей, їхніх почуттів, переживань, що радіє успіхам разом із ними.

У дослідженні установлено, що нині гостро постало питання підготовки педагогів до організації освітнього процесу нового типу на засадах системного й наскрізного запровадження активних ігрових і діяльнісних методів навчання, здатних якісно та творчо реалізуватися у педагогічній діяльності.

Доведено значущість застосування навчально-ігрових технологій в освітньому процесі закладів вищої освіти як вектору розвитку інноваційного потенціалу особистості. Під конструктом «навчально-ігрові технології» ми розуміємо глибоку педагогічну цінність, унікальну форму реалізації освітнього процесу, яка максимально забезпечує діяльнісний підхід до процесу професійної підготовки майбутніх педагогів, багатовимірність якої полягає у стимулюванні розвитку усіх сфер здобувачів освіти (мотиваційної, інтелектуальної, емоційно-вольової, комунікаційної, діяльнісної, морально-етичної).

Визначено й науково обґрунтовано концептуальні основи та фактори педагогічного впливу на процес упровадження навчально-ігрових технологій у закладах вищої освіти як вектору розвитку інноваційного потенціалу майбутнього педагога, зокрема таких, як: гейміфікація професійної підготовки майбутніх

педагогів як засіб підвищення ефективності освітнього процесу; активізація творчих ресурсів студентів як чинник розвитку їхньої ігротехнічної компетентності; створення атмосфери дослідницько-пізнавальної співпраці усіх учасників освітнього процесу шляхом використання проблемно-пошукових методів навчання;

ЛІТЕРАТУРА

1. Андрущенко, В. (2023). Основні стратегієми розвитку освіти в контексті української формули миру. *Вища освіта України*, № 3. С. 5–14. [https://doi.org/10.32782/NPU-VOU.2023.3\(90\).01](https://doi.org/10.32782/NPU-VOU.2023.3(90).01)
2. Запорожець, Л. (2015). Структурна характеристика компетентності майбутнього вчителя у використанні навчально-ігрових технологій в процесі вивчення географії. *Проблеми підготовки сучасного вчителя*, № 11 (1). С. 52–59. URL: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/ppsv_2015_11\(1\)_10](http://nbuv.gov.ua/UJRN/ppsv_2015_11(1)_10).
3. Констанкевич, Л., Радкевич, М., & Лехіцький Т. (2022). Гейміфікація як інноваційний підхід в освітньому процесі. *Нова педагогічна думка*. № 3. С. 47–51.
4. Костюченко, Н.Ю. (2015). Використання навчально-ігрових технологій у процесі формування математичної компетентності майбутніх учителів фізики і математики. *Вісник Черкаського університету. Серія «Педагогічні науки»*. № 32 (365). С. 49–56.
5. Марко, М.М. (2018). Формування готовності майбутніх учителів початкових класів до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. пед. наук : 13.00.04. Мукачево, 20 с.
6. Молнар, Т.І., & Устай, О.О. (2020). Змістова характеристика навчально-ігрових технологій, їх типологія. *Наука майбутнього: збірник наукових праць студентів, аспірантів та молодих вчених / гол. ред. колеги Гоблик, В. В.; заст. гол. ред. Молнар, Т. І. Мукачево : РВВ МДУ. Вип. 2 (6). С. 109–114.*
7. Переяславська, С.О., & Смагіна, О.О. (2019). Гейміфікація як сучасний напрям вітчизняної освіти. «Відкрите освітнє Е-середовище сучасного університету» : електронне наукове фахове видання. С. 250–260. <https://doi.org/10.28925/2414-0325.2019s24>
8. Рубанець, О. (2023). Організація наукового дискурсу як пізнавального процесу. *Вища освіта України*. № 2. С. 38–45. [https://doi.org/10.32782/UDU-VOU.2023.2\(89\).05](https://doi.org/10.32782/UDU-VOU.2023.2(89).05)
9. Ходаковська, А.В. (2023). Підготовка майбутніх учителів початкової школи до застосування навчально-ігрових технологій в освітньому процесі : дис. ... доктора філософії: 015 Професійна освіта (за спеціалізаціями). Запоріжжя, 2023. 332 с.
10. Щербань, П. (2014). Становлення ігрових технологій як інноваційної форми навчання. *Педагогічні науки*. Вип. 60. С. 102–108.

розвиток рефлексивної регуляції майбутніх педагогів як механізму вдосконалення їхньої фахової підготовки.

Перспективи подальших наукових розвідок полягають у дослідженні готовності майбутніх педагогів до упровадження ігрових і діяльнісних методів навчання в освітній процес закладів освіти.

REFERENCES

1. Andruschenko, V. (2023). Osnovni strategiiemy rozvytku osvity v konteksti ukrains'koi formuly myru [Main strategies of education development in the context of the Ukrainian peaceformula]. *Vyscha osvita Ukrainy [Higher education of Ukraine]*, № 3, pp. 5–14. [https://doi.org/10.32782/NPU-VOU.2023.3\(90\).01](https://doi.org/10.32782/NPU-VOU.2023.3(90).01) [in Ukrainian].
2. Zaporozhets', L. (2015). Strukturna kharakterystyka kompetentnosti majbutn'oho vchytelia u vykorystanni navchal'no-ihrovykh tekhnolohij v protsesi vychennia heohrafii [Structural Characteristics of the Future Teacher's Competence in the Use of Educational and Game Technologies in the Process of Studying Geography]. *Problemy pidhotovky suchasnoho vchytelia [Problems of modern teacher training]*, № 11 (1), pp. 52–59. URL: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/ppsv_2015_11\(1\)_10](http://nbuv.gov.ua/UJRN/ppsv_2015_11(1)_10) [in Ukrainian].
3. Konstankevych, L., Radkevych, M., & Le-khits'kyj, T. (2022). Hejmifikatsiia iak innovatsijnij pidkhdid v osvitr'omu protsesi [Gamification as an innovative approach in the educational process]. *Nova pedahohichna dumka [New Pedagogical Thought]*, № 3, pp. 47–51 [in Ukrainian].
4. Kostiuchenko, N.Yu. (2015). Vykorystannia navchal'no-ihrovykh tekhnolohij u protsesi formuvannia matematychnoi kompetentnosti majbutnikh uchyteliv fizyky i matematyky [The Use of Educational and Game Technologies in the Process of Forming Mathematical Competence of Future Teachers of Physics and Mathematics]. *Visnyk Cherkas'koho universytetu. Seriia «Pedahohichni nauky» [Bulletin of Cherkasy University. Series «Pedagogical Sciences»]*, № 32 (365), pp. 49–56 [in Ukrainian].
5. Marko, M.M. (2018). Formuvannia hotovnosti majbutnikh uchyteliv pochatkovykh klasiv do zastosuвання navchal'no-ihrovykh tekhnolohij u profesijnij diial'nosti [Formation of readiness of future primary schoolteachers for the use of education al and game technologies in professional activities] : avtoref. dys. na zdobuttia nauk. stupenia kand. ped. nauk [dissertation abstract for the acquisition of sciences degree of candidate of pedagogical sciences]: 13.00.04. Mukachevo, 20 s. [in Ukrainian].
6. Molnar, T.I., & Ustaj, O.O. (2020). Zmisto-va kharakterystyka navchal'no-ihrovykh tekhnolohij, ikh typolohiia [Content characteristics of education al and game technologies, the ir typology]. *Nauka ma-jbutn'oho: zbirnyk naukovykh prats' studentiv, aspirantiv ta molodykh vchenykh [Science of the future] /*

hol. red. kolehii Hoblyk, V. V.; zast. hol. red. Molnar, T. I. Mukachevo: RVV MDU, Vyp. 2 (6). pp. 109–114 [in Ukrainian].

7. **Pereiaslavs'ka, S.O., & Smahina, O.O.** (2019). Hejmifikatsiia iak suchasnyj napriam vitchyznianoï osvity [Gamification as a modern direction of national education]. «*Vidkryte osvittie E-seredovysche suchasnoho universytetu*». *Elektronne naukove fakrove vydannia* [«Open Education at E-Environment of a Modern University»], pp. 250–260 [in Ukrainian].

8. **Rubanets', O.** (2023). Orhanizatsiia naukovo-ho dyskursu iak piznaval'noho protsesu [Organization of scientific discourse as a cognitive process]. *Vyscha osvita Ukrainy* [Higher education of Ukraine], № 2, pp. 38–45 [in Ukrainian].

9. **Khodakov'ska, A. V.** (2023). Pidhotovka majbutnikh uchyteliv pochatkovoï shkoly do zastosuvannia navchal'no-ihrovykh tekhnolohij v osvitt'omu protsesi [Preparation of future primary schoolteachers for the use of educational and game technologies in the educational process] : dys. ... doktora filosofii: 015 Profesijna osvita (za spetsializatsiiamy) [Ph.D. thesis: 015 Vocational education (by specializations)]. Zaporizhzhia, 2023. 332 s. [in Ukrainian]

10. **Scherban', P.** (2014). Stanovlennia ihrovykh tekhnolohij iak innovatsijnoi formy navchannia [Formation of game technologies as an innovative form of education]. *Pedahohichni nauky* [Pedagogical Sciences], Vyp. 60. pp. 102–108 [in Ukrainian].

Larysa SUSHCHENKO

Implementation of educational gaming technologies in higher education institutions as a vector for developing the innovative potential of personality

The article is devoted to definition and scientific substantiation of the factors of pedagogical influence on the process of implementing educational gaming technologies in higher education institutions as a vector for developing the innovative potential of future educators.

Various approaches to clarifying and defining the essence of the construct «educational gaming technologies» are analyzed, which we interpret as a profound pedagogical value, a unique form of implementing the educational process that maximally ensures an activity-based approach to the professional training process of future educators. Its multidimensionality is in stimulating the development of all spheres of educational attainment, including motivational, intellectual, emotional-volitional, communicative, activity-related, moral-ethical aspects.

The conceptual foundations and factors of pedagogical influence on the process of implementing educational gaming technologies in higher education institutions as a vector for developing the innovative potential of future educators are defined and scientifically justified. This includes gamification of professional training for future educators as a means of increasing the effectiveness of the educational process, activation of the creative resources of students as a factor in developing their game-technical competence, creation of an atmosphere of research-cognitive cooperation among all participants in the educational process through the use of problem-search methods of teaching, and the development of reflective regulation of future educators as a mechanism for improving their professional training.

Key words: gamification, educational gaming technologies, professional training, future educator, creative activity, innovational potential, creative development, research activities, competence-oriented education.