

ХАРКІВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
імені В. Н. КАРАЗІНА

Навчально-науковий інститут «Академія вчительства»
Кафедра інноваційної педагогіки, освітніх трансформацій і лідерства

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА
на тему:
**«ІГРОВІ МЕТОДИ НАВЧАННЯ У ПІДГОТОВЦІ МАЙБУТНІХ
ПЕДАГОГІВ В УМОВАХ ДИСТАНЦІЙНОЇ ОСВІТИ»**

Студента 2 курсу, групи ПМ-61
другого (магістерського) рівня вищої
освіти, освітньо-професійної програми
«Педагогіка вищої освіти»,
спеціальності А1 «Освітні, педагогічні
науки»
Павла БАКУМЕНКА

Керівник: д. пед. н., професор кафедри
інноваційної педагогіки, освітніх
трансформацій і лідерства
Лідія КАЙДАЛОВА

м. Харків – 2025 рік

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

Харківський національний університет імені В.Н. Каразіна

Навчально-науковий інститут «Академія вчительства»
Кафедра інноваційної педагогіки, освітніх трансформацій і лідерства
Рівень вищої освіти (освітньо-кваліфікаційний рівень) магістр
Спеціальність A1 «Освітні науки»
Освітньо-професійна програма «Педагогіка вищої освіти»

ЗАТВЕРДЖУЮ

В.о. завідувача кафедри

Наталія НАЛИВАЙКО

“16” вересня 2025 року

**З А В Д А Н Н Я
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ**

Бакуменко Павло Валерійович

1. Тема роботи «Ігрові методи навчання у підготовці майбутніх педагогів в умовах дистанційної освіти»

Керівник роботи: Кайдалова Лідія Григорівна, д.пед.н., проф.
(прізвище, ім'я, по батькові, науковий ступінь, вчене звання)

затверджені наказом по університету від 11 жовтня 2025 року № 4901-5/3774

2. Строк подання студентом роботи 01 грудня 2025 року

3. Перелік питань, які потрібно розробити:

1. Теоретичний аналіз наукових праць з питання ігрових методів у вищій освіті.
2. Методичні розробки та завдання для семінарських та практичних занять магістрів педагогіки
3. Методичні рекомендації щодо ігрових методів у підготовці магістрів педагогіки за умов дистанційного навчання.

4. План роботи

№ з/п	Назви етапів роботи
1	Узгодження змісту кваліфікаційної роботи
2	Підготовка першого розділу кваліфікаційної роботи
3	Підготовка тез з викладенням основних результатів кваліфікаційного дослідження
4	Доопрацювання першого розділу згідно з рекомендаціями науково керівника. Написання другого розділу кваліфікаційної роботи
5	Доопрацювання другого розділу згідно з рекомендаціями науково керівника
6	Написання вступу, висновків кваліфікаційної роботи. Оформлення списку літератури
7	Подання кваліфікаційної роботи на кафедру

5. Дата видачі завдання «16» вересня 2025 року

Студент _____ Павло БАКУМЕНКО
підпис

Керівник роботи _____ Лідія КАЙДАЛОВА
підпис

ЗМІСТ

ВСТУП.....	7
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ІГРОВИХ МЕТОДІВ НАВЧАННЯ У ПІДГОТОВЦІ МАЙБУТНІХ ПЕДАГОГІВ.....	10
1.1. Сутність ігрових методів у педагогіці вищої школи.....	10
1.2. Ігрові методи як засіб формування професійної компетентності майбутніх педагогів.....	15
1.3. Особливості дистанційного навчання у підготовці магістрів педагогіки.....	23
Висновки до розділу 1	31
РОЗДІЛ 2. ДОСЛІДЖЕННЯ ІГРОВИХ МЕТОДІВ У ДИСТАНЦІЙНІЙ ПІДГОТОВЦІ МАЙБУТНІХ ПЕДАГОГІВ.....	34
2.1. Організація педагогічного експерименту.....	34
2.2. Методика упровадження ігрових методів у дистанційну підготовку магістрів педагогіки.....	38
2.3. Аналіз та результатів одержаних результатів.....	51
2.4. Методичні рекомендації щодо удосконалення методики упровадження ігрових методів у дистанційну підготовку магістрів	59
Висновки до розділу 2	64
ВИСНОВКИ.....	67
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	70
ДОДАТКИ.....	78

Анотація. Магістерська робота присвячена дослідженню ігрових методів у підготовці майбутніх педагогів за умов дистанційного навчання. Наголошено на важливості володіння цифровими технологіями майбутніми педагогами, вибором та обґрунтуванням ігрових методів із застосуванням цифрових платформ.

У дослідженні проаналізовано ігрові методи, ігрові технології та гейміфікацію. Ігрові методи визначено як сукупність педагогічних прийомів і способів організації навчального процесу, де провідну роль відіграє гра, спрямована на активну діяльність студентів, формування професійних компетентностей, розвиток креативного мислення, посилення мотивації та самостійної діяльності.

У роботі проаналізовано дистанційне навчання та обґрунтовано цифрові платформи для онлайн-занять. Дистанційне навчання ґрунтується на таких загально відомих принципах: доступності навчання, використання комп'ютерних освітніх програм для занять та самостійної роботи різних рівнів складності, цифрових ресурсів та інноваційного цифрового середовища доставки навчального матеріалу та спілкування.

Розроблено методики проведення семінарських та практичних занять з використанням ігрових методів за умов дистанційного навчання за допомогою цифрових ресурсів. Реалізовано розроблені методики на прикладі професійно орієнтованих дисциплін для майбутніх педагогів у закладах вищої освіти з упровадженням ігрових методів. Результати дослідження підтвердили ефективність запропонованих ігрових методів, їх вплив на якість успішності, посилення мотивації, задоволення результатами навчання.

Робота завершується практичними рекомендаціями для викладачів закладів вищої освіти щодо використання ігрових методів у підготовці педагогів.

Ключові слова: ігрові методи, дистанційне навчання, цифрові платформи, майбутні педагоги.

Abstract. This master's thesis deals with research in game methods in the training of future teachers under distance learning conditions. The importance of mastering digital technologies by future teachers, selection and justification of game methods using digital platforms have been stressed.

The study analyses game methods, game technologies, and gamification. Game methods have been defined as a set of teaching techniques and means of the organisation of teaching process, with a leading role of gaming aimed at encouraging students' activity, forming professional competences, developing creative thinking, boosting motivation and independent activity.

The thesis analyses distance learning and justifies the use of digital platforms in online classes. Distance learning is based on the principles of open learning, widely uses various computer assisted study applications and creates by means of the current telecommunications an information learning environment to deliver learning materials and promote communication.

Methods of conducting seminars and workshops with the use of gaming methods in conditions of distance learning assisted by digital resources have been worked out. The developed methods have been implemented in professionally oriented subjects for future teachers at tertiary schools introducing game methods. The research results have proved the suggested game methods effective as well as their positive influence on quality students' performance, boosting motivation and studying satisfaction.

The thesis concludes with practical recommendations for tertiary teachers as to the use of game methods in teacher training,

Key words: game methods, distance learning, digital platform, future teachers.

ВСТУП

Актуальність доослідження. Інтеграція національної освіти у європейський освітній і науковий простір є складним багаторівневим процесом, який вимагає модернізації у системі організації навчального процесу, основним завданням якої є підготовка професійно компетентного фахівця, освіченої, творчої, конкурентно-спроможної на ринку праці особистості, виховання молодого людини як громадянина на основі оволодіння гуманістичними цінностями, нормами демократичної культури. Одним із пріоритетних завдань сучасної вищої освіти є упровадження інноваційних методів, педагогічних технологій, цифрових ресурсів та інструментів у підготовку майбутніх педагогів у закладах вищої освіти за умов дистанційного навчання.

Правильно організована й педагогічно обґрунтована передача суспільного й професійного досвіду сприяє вирішенню цих важливих завдань. Саме тому одним з досконалих інструментів навчання та виключно важливою характеристикою сучасної освіти, зокрема є упровадження ігрових методів навчання у підготовку майбутніх педагогів, що становить досить важливе значення для організації навчально-виховного процесу за умов дистанційного навчання у закладах вищої освіти.

Ігрові методи навчання надають для здобувачів освіти можливість співпраці зі своїмиоднокурсниками, при цьому задовольняють бажання до комунікацій, навчання, розвитку, саморозвитку, досягнення успіхів у навчанні. Взаємодія студентів стає основою активного навчання, посиленої цілеспрямованої діяльності педагога та студентів з організації взаємодії між собою та взаємодії всіх учасників педагогічного процесу для створення оптимальних умов розвитку і навчання.

Аналіз літературних джерел. Дослідженню ігрових методів та ігрових технологій присвячені наукові публікації вітчизняних та зарубіжних дослідників, серед яких: В. А. Доня, Л. М. Конопляник, О. Є. Коржавіна, Т. Савельєва, О. С. Сударик, А. Коста, Мелло Сантос, О. Олівера, К.

Крісмадіната, Е. Елфізон, Т. Сантіка, П. Діта, С. Утомо, Д. Секар та ін.

Дослідженню ігрових методів, які є підґрунтям для формування професійної компетентності майбутніх педагогів у закладах вищої освіти, присвячені наукові праці вітчизняних та зарубіжних учених: О. Г. Губарь, І. С. Котяш, А.В. Ларюкової, В. В. Спіцина, Н. Онищенко, Н. П. Плахотнюк, Н. Руденко, Д. Широкова та ін.

Наукове підґрунтя для впровадження ігрових методів навчання у підготовку майбутніх педагогів за умов дистанційного навчання становлять наукові праці дослідників: Є. В. Антонова, К. Л. Бугайчука, О. Дудаш, В. О. Іванова, О. Г. Корбут, Н. М. Куценок, В. М. Кухаренка, А. О. Ольшевського, Т. Ю. Чернової та ін.

Об'єкт дослідження – підготовка майбутніх педагогів у закладах вищої освіти

Предмет дослідження – ігрові методи як засіб професійної підготовки майбутніх педагогів за умов дистанційного навчання.

Мета дослідження – теоретично обґрунтувати та перевірити вплив ігрових методів на професійну підготовку майбутніх педагогів за умов дистанційного навчання.

Завдання дослідження.

1. Проаналізувати у психолого-педагогічній літературі використання ігрових методів у підготовці педагогів у закладах вищої освіти.
2. Визначити особливості дистанційної освіти майбутніх педагогів.
3. Обґрунтувати ігрові методи та дослідити їх вплив на підготовку майбутніх педагогів за умов дистанційного навчання.
4. Розробити методичні рекомендації щодо використання ігрових методів у підготовці майбутніх педагогів за умов дистанційного навчання.

Методи дослідження: – *теоретичні* :аналіз наукових праць і нормативно-методичної документації (освітньо-професійні програми, навчальні плани, робочі програми з дисциплін, навчально-методичні

комплекси, методичні розробки до занять, електронний курс з дисципліни та ін.); аналіз, синтез, порівняння, моделювання педагогічних ситуацій; *емпіричні* – спостереження; анкетування, бесіди, тестування, педагогічний експеримент; кількісні методи – для обробки одержаних результатів.

Наукова новизна. Уточнено та теоретично обґрунтовано поняття ігрових методів в умовах дистанційного навчання майбутніх педагогів з урахуванням використання цифрових платформ та ресурсів; запропоновано авторські методики проведення семінарських і практичних занять з використанням ігрових методів для майбутніх педагогів; сформульовано методичні рекомендації для викладачів із застосування ігрових методів за умов дистанційного навчання для майбутніх педагогів.

Практична значущість: одержані результати можуть бути використані викладачами під час проведення професійно орієнтованих занять з використанням ігрових методів (за умов дистанційного навчання у підготовці майбутніх педагогів, а також здобувачами другого (магістерського) ступеня педагогічних спеціальностей. під час самостійної роботи.

Апробація результатів дослідження. Матеріали роботи доповідались на Міжнародній науково-практичній конференції «Вплив глобалізації на розвиток науки, освіти та суспільства: міжгалузеві перспективи», 04.жовтня 2025 р., м. Ізмаїл; на науково-практичній конференції «Актуальні питання педагогіки: досвід, новації та перспективи», 17-18 жовтня 2025 р., м. Чернівці.

Структура та обсяг дослідження. Робота мстить вступ, 2 розділи, висновки, список використаних джерел, додатки. Зміст кваліфікаційної роботи викладено на 95 сторінках, основний текст – 66 сторінок. Список використаних джерел складає 62 найменування.

РОЗДІЛ 1.

ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ІГРОВИХ МЕТОДІВ НАВЧАННЯ У ПІДГОТОВЦІ МАЙБУТНІХ ПЕДАГОГІВ

1.1. Сутність ігрових методів у педагогіці вищої школи

Ігрові методи в сучасній вітчизняній і зарубіжній педагогіці є предметом багатьох досліджень науковців. У наукових працях та методичних виданнях автори досліджують поняття «ігрові методи», «ігрові технології», «гейміфікацію».

У нашому дослідженні ми проаналізуємо їх розуміння авторами, як вони їх розмежовують, але розглядатимемо ігрові методи у підготовці майбутніх педагогів у закладах вищої освіти.

Ігрові методи. У процесі викладання педагогічних дисциплін для впровадження ігрових методів варто звернути увагу на те, що для проведення гри важливими є два етапи аналіз самого процесу і обговорення можливостей використання досвіду в інших ситуаціях. При цьому провідна роль належить викладачу. Педагогічна гра має специфічні ознаки: моделювання умов, що імітують професійно-педагогічну діяльність (квазідіяльність); поетапний розвиток гри; наявність складних і проблемних ситуацій; спільна діяльність учасників гри; опис психолого-педагогічної ситуації та об'єкта ігрового імітаційного моделювання; контроль ігрового часу; система оцінок; правила гри; елементи змагання [55].

При дослідженні та впровадженні інтерактивних методів акцент наголошено на те, що при їх реалізації важливо залучати студентів до активної участі у навчально-виховному процесі, під час якого вони зможуть обмінюватись думками, підтримувати під час групового обговорення і забезпечити таке середовище, що буде спрямоване на активне опанування навчальним матеріалом. Змінюється роль викладача, він стає аніматором у навчальному процесі, підтримує дискусію, стимулює до спільної праці та

взаємодії.

Упровадження інтерактивних методів в освітній процес дійсно може стати важливим кроком до демократизації освіти [24].

У підготовці майбутніх фахівців у науковій статті висвітлюється обґрунтування, використання та можливості ігрових методів навчання; ігрову діяльність, ділові ігри для розвитку креативності майбутніх менеджерів, при цьому наголошує на організаційно-методичних та педагогічних умовах їх застосування [12].

Варто зауважити, що ігрові методи навчання у підготовці майбутніх педагогів у закладах вищої освіти передбачають попередню підготовку викладачів, бажання їх і студентів до інноваційної діяльності, ініціативи, відповідальності та взаємодії і підтримки. При такому навчанні відбувається рівноправне, партнерське ставлення, де як при індивідуальному, так і груповому навчанні як викладач, так і здобувачі є суб'єктами навчання, підтримують один одного і несуть відповідальність за результати навчання. Ігрові методи спрямовані на розкриття потенціалу магістрантів педагогічних спеціальностей під час навчальної гри.

Перш за все, викладач плануючи упровадження навчальної гри на практичних заняттях моделює майбутні професійні ситуації, розподіляє ролі, ставить цілі відповідно до ролей, чітко формулює мету і завдання для кожного учасника з метою забезпечення рівня сформованості компетентностей та розвитку особистісних якостей майбутніх педагогів. У той час магістрант стає лідером групи, що несе відповідальність за результати навчання. Викладач моделює ситуації, які характеризують професійну педагогічну діяльність.

У контексті теоретичного аналізу з досліджуваної проблеми, нами встановлено, ігрові методи навчання ґрунтуються на індивідуальній та груповій інтерактивній взаємодії, при якій спостерігається спільна комунікація, обмін думками, обговорення результатів, зворотній зв'язок.

Інтерактивність під час впровадження ігрових методів забезпечує комунікацію між викладачем та студентом, між самими студентами в групі. За

рахунок інтерактивності досягається результат відповідно до мети, і поставлених завдань. Студенти демонструють уміння вести діалог, критично мислити, обґрунтовувати і відстоювати свою точку зору, підтримувати товаришів у групі, допомогати у разі утруднення. Це забезпечує спільні і взаємна діяльність під час рольових і дидактичних ігор.

Ігрові методи навчання ґрунтуються на спільній взаємодії тих, хто навчає і навчається. При цьому змінюється традиційна роль і функції викладача: він стає організатором, менеджером, наставником, модератором, фасилітатором і тренером в освітньому процесі, який планує, забезпечує, координує спільну діяльність всіх суб'єктів навчально-виховного процесу. Викладач підбирає такі ігрові методи, які стимулюють розумову і пошукову діяльність здобувачів, допомагає їм у навчанні, як рід час занять, так і під час самостійної позааудиторної роботи. Саме ігрові методи здатні забезпечувати не тільки опанування новими знаннями та компетентностями, а й розкриття особистого потенціалу, навички застосування здобутих умінь у подальшій професійній діяльності. Навчальна гра спрямована на уміння робити вибір, обґрунтовувати своє рішення, розвивати творчість, індивідуальний підхід у навчанні.

Ігрові методи навчання у дослідженні розуміємо як сукупність педагогічних прийомів і способів організації навчального процесу, де провідну роль відіграє гра, спрямована на активну діяльність студентів, формування професійних компетентностей, розвиток креативного мислення, посилення мотивації та самостійної діяльності.

Ігрові технології. Дослідженню ігрових технологій присвячено багато вітчизняних та зарубіжних наукових праць, серед яких В. А. Доня, О. Є. Коржавіна, А. В. Ларюкова, Н.Онищенко, Т. Савельєва та ін. [14, 26, 29, 31, 35, 41, 48, 51, 56, 60].

Дослідженні ігрових технологій, їх сутності, класифікації та можливостей підтверджує, що гра є одним із найдавніших педагогічних методів навчання та виховання і є предметом досліджень багатьох науковців, що досліджують особливості використання ігрових методів навчання на

заняттях у закладах вищої освіти [26, 48].

Зарубіжний досвід та вітчизняні особливості використання ігрових технологій у закладах вищої освіти представлено демонструє, що ігрові дискусії, ігри-вправи, ігрові ситуації, метод інценденту, баскет-метод ділові ігри, метод моделювання та інші й через ігрову діяльність впливають на розкриття творчого потенціалу, розвитку наполегливості в освоєнні дисципліни, формують навички роботи в колективі [41].

Приклад використання ігрових технологій як засобу професійної підготовки майбутніх викладачів польської мови наводить у науковій статті і розглядає підходи до класифікації ігрових технологій, при цьому враховуючи критерії, форму, мету, тип завдань тощо. Також наводить приклади, при цьому наголошує як впливають ігрові технології на формування професійної компетентності та їх роль у навчанні [14].

Таким чином, ігрові технології є системою організації навчально-виховного процесу, в основі якого ігрові методи є провідними і передбачають планомірне й методичне обгрунтоване впровадження ігор на всіх етапах навчання.

Гейміфікація розглядається переважно дослідниками як використання елементів гри в освітньому процесі. Питання гейміфікації розглянуто у наукових статтях Є. В. Антонова, О.А. Вінницької, К. Л. Бугайчука, В. О. Іванова, Т.О. Корнієнко, М. І. Мачинської, А. О. Ольшевського, Т. Ю. Чернової та ін. [3, 5, 6, 32, 45, 53].

Даючи характеристику «гейміфікації», її характерні ознаки, наголошується на відмінностях від ігор та навчання, що ґрунтується на іграх. При цьому автор публікації визначає переваги та недоліки гейміфікації як методу у навчальному процесі у закладах вищої освіти та в корпоративному навчанні [5].

У контексті дослідження встановлено, що «гейміфікація освітнього процесу» дозволяє сформулювати його як використання ігрових технік, ігрових механік та ігрових елементів у неігрових ситуаціях для покращення

опанування здобувачами освіти навчального матеріалу шляхом застосування ігрового контексту із залученням сучасних цифрових технологій [3].

Гейміфікацію у якості інструменту мотивації до самостійного професійного розвитку майбутніх педагогів використовують науковці і визначають основні принципи гейміфікації у професійній підготовці педагогів та аналізують можливості Kahoot, Scratch, Alice, MinecraftEdu та WorldofClasscraft у формуванні професійних компетентностей [53].

Питання упровадження технологій гейміфікації в освітній процес закладів вищої освіти констатує, що гейміфікація забезпечує студентам автоматичний зворотний зв'язок, що дозволяє постійно розуміти якість та доцільність власної діяльності, оцінювати свою динаміку і порівнювати з досягненнями інших [6].

У якості інноваційного кейсу гейміфікацію у професійній підготовці педагогічних фахівців у закладах вищої освіти дослідники і представляють схему реалізації гейміфікації у дистанційному навчанні майбутніх педагогів [32].

Цікавим для нас є досвід гейміфікації у Тернопільському національному педагогічному університеті імені Володимира Гнатюка, де реалізовується двоступеневий підхід до гейміфікації освітнього процесу: перший етап – це часткова гейміфікація, процес введення ігрових елементів у вивчення окремих тематичних блоків, змістових модулів навчальних дисциплін; другий етап повна гейміфікація, здійснення процесу навчання через ігрові платформи чи навчальні ігрові середовища [46].

На наш погляд, ігрові методи навчання у підготовці майбутніх фахівців педагогічних спеціальностей у закладах вищої освіти забезпечують не тільки формування компетентностей та професійно важливих якостей, а й спрямовані на подальшу самостійну позааудиторну роботу з науковими працями, статтями, монографіями, навчальною літературою для формування умінь вирішення поставлених завдань.

При розробці сценарію упровадження ігрових методів у методику

викладання професійно орієнтованих дисциплін майбутнім фахівцям педагогічних спеціальностей викладач враховує вимоги до компетентностей, зміст робочої програми, навчально-методичне забезпечення, досвід викладання дисциплін. Метою реалізації ігрових методів під час практичних і семінарських занять є визначення цілей заняття, та розробка сценарію його проведення на навчального і цифрового забезпечення. Тут знову змінюється функція викладача: він стає організатором, фасилітатором, стимулює ігрову діяльність, заохочує ініціативи та акігрову активність магістрантів, при цьому демонструє демократичний, а іноді і ліберальний, товаристській стиль спілкування, націлює магістрантів на спільну взаємодію та відповідальність за результати навчання.

Взаємодія студентів стає основою активного навчання. Коли студенти навчаються, взаємодіючи з іншими, вони відчують з їх боку емоційну та інтелектуальну підтримку, яка їм дає можливість вийти за рамки їх нинішнього рівня знань і умінь.

Зважаючи на вищевикладене можемо констатувати, щоупровадження ігрових методів у викладанні є такою спільною діяльністю всіх його учасників, що забезпечує розвиток розумових здібностей, здобуття нових знань, формування компетентностей і розвиток професійно важливих якостей під час індивідуальної та групової взаємодії під керівництвом викладача.

1.2. Ігрові методи як засіб формування професійної компетентності майбутніх педагогів

Дослідженню ігрових методів, які є підґрунтям для формування професійної компетентності майбутніх педагогів у закладах вищої освіти, присвячені наукові праці вітчизняних та зарубіжних учених: О. Г. Губарь, І. С. Котяш, А.В. Ларюкова, В. В. В. Спіцин, Н. Онищенко, Н. П. Плахотнюк, Н. Руденко, Д. ироков, А. Коста, Мелло Сантос, О. Олівера, К. Крісмадіната, Е. Елфізон, Т. Сантіка, П. Діта, С. Утомо, Д. Секар та ін. [8, 25, 36, 49, 56, 57, 58,

59, 60, 61].

У процесі дослідження використання ігрових методів визначено вплив інтерактивних технологій на якість підготовки майбутніх педагогів у закладах вищої освіти. Як зазначено ці технології відкривають нові можливості для активної взаємодії, забезпечують індивідуалізацію навчання, сприяють розвитку критичного мислення, сприяють формуванню та захисту власної точки зору, підвищенню мотивації [8].

Цікавою у дослідженні є проблемі використання ігрових технологій для у підготовці магістрів педагогіки. Нашу увагу привертає дослідження ігрових технологій для педагогічних спеціальностей, у якому наведено класифікацію за рівнем застосування, філософською основою та ін. та наведено специфіку застосування ігрових технологій, які ґрунтуються на ігровій діяльності та активній взаємодії. До таких ігрових технологій належать ділові та рольові ігри-вправи, ток-шоу та інші [35].

Для ігрових методів навчання характерною і інтерактивна діяльність студентів, під час якого реалізується ефективна взаємодія викладача й студента, студента та студента, занурення студентів у комунікацію. Мета застосування інтерактивних методів полягає не лише у спонуканні студентів до активної роботи, а й ініціюванні їх творчості, розвитку комунікативних навичок тощо. Інтерактивні методи навчання доцільно використовувати як на лекційних так і на семінарських заняттях [7, 38, 43, 44, 47].

Підготовка майбутніх викладачів вищої школи до педагогічної взаємодії засобами ігрових технологій представлена у кваліфікаційній роботі, де схарактеризовано ігрові технології та проведено експериментальне дослідження щодо їх упровадження у навчальний процес [29].

Також наводимо класифікацію у підготовці майбутніх учителів до інноваційної діяльності, виділяючи їх сутнісні ознаки та визначає навчально-ігровий проєкт через аналіз понять «гра» та «навчальний проєкт» шляхом узагальнення наявних класифікацій педагогічних проєктів та педагогічних ігор, виділяючи при цьому п'ять критеріїв та відповідно до них види навчально-

ігрових проєктів у професійній підготовці майбутніх учителів [36].

Зважаючи на проведений теоретичний аналіз ігрових методів вітчизняними та зарубіжними науковцями зазначаємо, що у підготовку майбутніх педагогів можуть бути запроваджені такі ігрові методи: ігрові дискусії, ігрові вправи, ігрові ситуації, рольові та ділові ігри, сучасні ігрові платформи, ігрові проєкти, симуляції та ін.

Розглянемо основні з них:

Ігри-вправи. Це кросворди, вікторини, ребуси. Їх проводять під час занять з метою активізації розумової, пізнавальної діяльності студентів, закріплення теоретичних знань, формуванню умінь та навичок. Також цей вид ігор студенти можуть виконувати під час самотійної роботи.

Ігрова дискусія передбачає обговорення якогось проблемного, спірного питання, під час якого виявляються відмінності і встановлення істини, вибір оптимального рішення.

До ігрових також відносяться *ігрові ситуації*, прикладом яких можна вважати дискусійні заняття, що проводяться у вигляді незапланованих виступів, коли заздалегідь невідомо хто і в якому статусі (доповідача, критика, провокатора) братиме участь в обговоренні. Також ігрові ситуації використовуються у рольових, театралізованих іграх, спрощених управлінських тренінгах.

Квести чи кейси як метод можуть бути використані у навчальному процесі майбутніх педагогів з метою вирішення професійних завдань, залучення до пошуку інформації, прийняття рішень [33].

Дослідженню квестів у підготовці майбутніх педагогів присвячені наукові праці: із застосування веб-квест технології у підготовці майбутніх учителів початкової школи. Автори аналізують вітчизняний і зарубіжний досвід веб-квест-технології у підготовці майбутніх учителів і розглядають особливості застосування веб-квесту, переваги інтегрування сучасних технологій у навчальний процес як на заняттях, так і під час самотійної роботи [10, 17].

Українські науковці розглядають вебквест як інформаційно-навчальну технологію, метою якої є самостійний пошук відповіді на поставлене завдання, що постає у форматі пригодницької гри [17].

У нашому розумінні квест – технологія належить до ігор технологій, під час якої за допомогою інформації з Інтернет-мережі здійснюють пошук, аналіз та обробку інформації відповідно до поставлених завдань квесту. Це розвиває активну діяльність, підвищує мотивацію, стимулює навчальну активність та критичне мислення.

Сучасні ігрові платформи для групових вікторин у навчальному процесі майбутніх педагогів можна використати інтерактивну платформу *Kahoot!*. Викладач розробляє групову вікторину для студентів, з тестами та запитаннями і відповідями, а студенти можуть грати.

Прикладом інтерактивної платформи для навчання, створення персонажів і роботі в команді може слугувати платформа *Classcraft*. Для вивчення мов під час ігор можна використати платформу *Duolingo, Habitica* – для виконання завдань за допомогою персонажів. Також можуть бути використані платформи для створення інтерактивних пристроїв, таких як *Learning Apps, Kahoot, Wordwall, Quizlet, Genially, Interacty, JeopardyGames*.

Нашу увагу привертає як один з ігрових методів *ток-шоу*, що є за своєю побудовою логічно структурованою дискусією,

У цій дискусії приймають активну участь усі студенти групи. Щодо можливостей, то ток-шоу дає змогу контролювати як проходить дискусія, та робити оцінку участі кожного студента. У студентів формуються навички публічного виступу та уміння вести дискусії. Також важливим є уміння висловлювати та захищати свою точку хору і позицію Під час проведення ток-шоу на підготовчому етапі викладач повідомляє тему, виділяє певну кількість експертів (2-5) [35].

На особливу увагу у дослідженні заслуговують *дидактичні ігри*. Під час проведення дидактичних ігор моделюються максимально наближені до

професійних ситуації. Студенти під час дидактичних ігор опановують загальні та фахові компетентності, виконуючи під час гри професійну діяльність, пропонують вирішення завдань, обґрунтовують свої відповіді, генерують ідеї, висловлюють своє ставлення до відповідей інших учасників гри.

Викладачеві важливо так змодельовати умови дидактичних ігор та сценарій їх проведення, щоб студенти могли максимально заглибитись і сформувати фахові компетентності, які мреалізуються у майбутній професійній діяльності. Також під час дидактичних ігор важливими є: робота к команді, активна позиція, ініціатива, відповідальність за власні відповіді.

Дидактичні ігри ґрунтуються на принципі системності, логічності, зв'язків теоретичного матеріалу з практичним, напрацюваннями та досвідом впровадження дидактичних ігор у підготовку майбутніх педагогів. На викладачеві відповідальність за реалізацію дидактичних ігор у методиці проведення практичних та семінарських занять.

Під час проведення дидактичних ігор магістрантам важливо відповідати своїми діями закріпленим на початку гри ролі, пробувати себе поставити на місце іншого під час гри, набуваючи поступово професійний досвід.

Можемо виокремити найважливіші завдання дидактичної гри як методу підготовки майбутніх педагогів, а саме:

- формування загальних та професійних компетентностей;
- накопичення навичок прта професійного досвіду майбутньої педагогічної діяльності;
- заохочення та стимулювання до подальшої самостійної роботи та посилення навчальної мотивації;
- формування умінь та навичок індивідуальної та групової роботи.

Ситуативні і ділові ігри розглядаються як засіб формування творчої активності і самостійності. Авторка вважає, що головним завданням цього методу є вироблення навичок поведінки залежно від ситуації Для цього

викладач користується ситуаційними вправами (кейсами які містять у собі опис конкретної життєвої ситуації яка насправді існувала в реальному житті Ситуаційні вправи мають складатися таким чином, щоб рішення не було очевидним тоді вони розвивають у студентів критичне мислення навички вирішення проблем і прийняття зважених рішень [55]

Щодо мети проведення ситуаційних та ділових ігор зауважимо, що під час таких заходів важливо створити таку ситуацію, що вона максимально наблизить до професійної та відтворить під час виконувannya ролей самостійно продемонструвати поведінку та дії заради результату ігор. Основним є під час ігор розвиток та реалізація творчих здібностей, вроді акторська майстерність, самостійне вирішення проблем тощо.

Зауважимо, що у кожній грі передбачено ігрові й педагогічні цілі. Ігрова мета передбачає реалізацію ігрової діяльності, отримання балів, прийняття рішень, уникнення штрафів тощо. Педагогічною метою ігрових методів під час практичних чи семінарських занять є уміння комунікувати з іншими, формування професійних компетентностей та розвиток особистісних якостей тощо.

Рольові ігри під час навчання майбутніх педагогів у ЗВО дають змогу відтворити або ж максимально наблизити, чи змодельовати ситуацію в ролях. Кожен студент під час рольової гри отримає свою роль і несе відповідальність за прийняті під час гри рішення. Такий формат прискорює закріплення теоретичного матеріалу, формування компетентностей. Під час гри розкривається потенціал студентів, змінюються відносини на рівні «викладач-студент», «студент-студент». Студенти під час гри надають одне одному допомогу, підтримують, створюючи комфортні, сприятливі умови. Зазвичай рольові ігри проходять емоційно, насичено, жваво. Викладач оцінює діяльність студентів, їх активність та результати. Під час педагогічної рефлексії проводить аналіз, вносить корективи у разі потреби.

Ділові ігри передбачають моделювання майбутньої професійної діяльності в навчальних умовах.

Схарактеризуємо позитивні можливості ділових ігор на практичних заняттях з професійно орієнтованих дисциплін:

- у здобувачів посилюється мотивація до ігрової діяльності, підвищується інтерес та зацікавленість до майбутньої професійної діяльності;
- підвищується самооцінка і рівень відповідальності;
- формуються професійні уміння та навички.

Під час ділових ігор реалізується системний підхід до розв'язання поставленої проблеми, оскільки можна простежити хід прийняття рішень від початку до кінця в умовах “стиснутого часу”, що є досить актуальним для майбутнього педагога [7].

Симуляції набули популярності при дистанційному навчанні. Приклади симуляції – симуляція засідання кафедри чи методичної ради, віртуальні проблемні ситуації, імітація консультації, віртуальні симуляції педагогічних ситуацій. Це ігри, що дозволяють студентам зануритись в реалістичні сценарії, випробувати себе в різних ролях: викладач, науковець, декан, методист, асистент, лаборант та ін.

Проблемі використання симуляцій у навчанні присвячені дослідження, де розглядається симуляційні ігри як нова методика і успішна навчальна технологія, що надає можливості не тільки застосовувати теоретичні знання, а й отримувати практичні навички, а головне розуміти взаємозв'язок предметів, міждисциплінарних понять та мети навчання. Автор розуміє симуляційну гру як модель реальності, яка відтворює певний конфлікт чи складну ситуацію, надає можливість учасникам проводити експеримент з рішенням у безпечному середовищі. І центральною у грі є проблема, яку треба розв'язати [52].

Нашу увагу привертає *створення ігрових проєктів* як ігровий метод у навчанні, при якому у студентів формуються професійні компетентності та розвиваються особистісні якості. Ми погоджуємось, що проєкт у навчанні є

комплексом пошукових, дослідницьких, розрахункових, графічних та інших видів робіт, виконуваних самостійно. Але такі проекти виконуються під керівництвом викладача. Це забезпечує практичне або теоретичне вирішення поставленого завдання. Ігрове проектування може містити проекти різного типу: дослідницький, пошуковий, творчий, прогностичний, аналітичний [30].

Освітні онлайн-ігри використовуються в дистанційному навчанні, передбачають інтерактивні завдання з метою посилення мотивації, активізації у навчанні, формуванню умінь та навичок, закріплення знань [22].

Аналізуючи викладене, можемо припустити те, що ігрові методи не відмінюють і не замінюють повністю класичні методи навчання, але в умовах дистанційного навчання та застосування сучасних технологій мають певні особливості, які органічно і суттєво їх доповнюють. Така інновація навчального процесу, де природно поєднуються старі, апробовані та нові, створені за вимогами часу, методи реалізації навчання, на нашу думку, дозволяють найефективніше організувати сучасний процес підготовки майбутніх педагогів у вищій школі.

Необхідно акцентувати увагу й на тому, що ігрові методи не можна перетворювати на засіб розважання студентів під час занять. Створювана під час ігор сприятлива психологічна атмосфера не може бути єдиним і достатнім результатом. Не можна приховати некомпетентність у змістовному й методичному плані, переповнюючи освітній процес різноманітними методами. Тільки відпрацьоване й обмірковане застосування обґрунтованих методів у поєднанні з ґрунтовним знанням теми забезпечує планомірний розвиток навчальної ситуації

При обґрунтуванні й проведенні дослідження нами враховано, що ігрові методи мають низку переваг перед іншими методами:

- посилення мотивації до навчання в ігровій діяльності;
- індивідуалізація навчання;
- розвиток навичок командної роботи;

- відповідальність за результати гри;
- розвиток креативного та критичного мислення;
- зворотній зв'язок;
- створення сприятливих умов та ін.

Під час розробки методики проведення занять із застосуванням ігрових методів викладач враховує, що цей процес є достатньо складним і суперечливим. Тому під час упровадження ігрових методів викладач продумує сценарій, етапи і послідовність ігрових методів, враховуючи особливості та можливості. Важливо продумати не тільки дидактичні матеріали, а й використати систему діагностування та оцінювання відповідно до розроблених критеріїв. Важливим є зворотний зв'язок та внесення коректив у разі потреби у методику проведення занять з ігровими методами.

Таким чином, упровадження ігрових методів навчання в навчальний процес підготовки майбутніх педагогів за умов дистанційної освіти у закладах вищої освіти сприятиме реалізації завдань сучасної освіти та входженню в єдиний європейський освітянський простір. Упровадження ігрових методів у навчальний процес буде ефективним, якщо дотримуватися об'єктивних закономірностей, що обумовлюють та регулюють використання методів навчання у підготовці майбутніх педагогів на прикладі професійно орієнтованих дисциплін.

1.3. Особливості дистанційного навчання у підготовці магістрів педагогіки

Особливості дистанційного навчання майбутніх педагогів ми вивчали через нормативну базу [28, 37]; сутність, технології досвід, особливості, переваги, перешкоди дистанційного навчання [13, 27]; принципи дистанційного навчання [11]; дистанційне навчання в країнах Європейського Союзу та Україні: реалії та перспективи [16]; фактори розвитку та напрями

вдосконалення дистанційної форми навчання в системі вищої освіти України [39]; ігрові технології у дистанційному навчанні вищої школи на прикладі викладання іноземної мови є предметом досліджень [2]; підготовку викладачів у закладах вищої освіти [20, 21]; напрями вдосконалення методик викладання навчальних дисциплін магістрам освітніх, педагогічних наук [19].

Технологію дистанційного навчання студентів педагогічного університету в процесі фахової підготовки за такими етапами: мотиваційний, когнітивний і технологічний, які спрямовані на комплексну фахову підготовку студентів педагогічного університету до дистанційного навчання і забезпечує формування цільового, когнітивно-операційного, креативного і оцінювально-рефлексивного компонентів [1].

Цікавою для нашого дослідження стала наукова публікація, у якій висвітлено вплив дистанційного навчання на формування професійної компетентності майбутніх педагогів до роботи в початковій школі [13], де відзначено Moodle як поширену платформу для дистанційного навчання майбутніх педагогів до роботи в початковій школі завдяки простоті і зручності у користуванні, універсальністю.

У підготовці майбутніх магістрів педагогіки за умов дистанційного навчання нами використано такі: електронна пошта, соціальні мережі, телеконференції, чати, блоги та ін.

Електронна пошта дає змогу студенту листуватися з викладачем, ставити запитання й одержувати на них відповіді, обговорювати поточні проблеми й організаційні моменти.

Телеконференції дають можливість декільком студентам навчатись під час занять, визначених розкладом у віртуальній аудиторії і працювати, самотійно, як під час занять, виконуючи завдання викладача, так і у разі виникнення питань ставити при цьому запитання. У сучасних умовах змінюються підходи до застосування ігрових методів у методиці проведення онлайн-занять за умов дистанційного навчання. Науковці досліджують особливості застосування ігрових методів за умов дистанційного навчання у

закладах вищої освіти [15, 46].

У контексті нашого дослідження ми дослідження інтеграція цифрової гейміфікації в професійній підготовці майбутніх педагогів і наголошує, що цифрова гейміфікація сприяє формуванню ключових компетентностей, а саме критичного мислення, здатності до самоосвіти, вміння працювати в команді, використання інформаційних технологій. Виявлено, що цифрова гейміфікація, яка поєднує елементи гри та сучасні технології, є перспективним підходом для підвищення мотивації та ефективності навчання, оскільки моделює ситуації наближені до реальних умов роботи, сприяючи розвитку професійних компетенцій [15].

Крім того, особливості застосування інтерактивних ігор в умовах дистанційного навчання зумовлюють, що під час дистанційного навчання важливо створити такі умови, щоб студенти були залучені до групової роботи, роботи в парах та виконання індивідуальних завдань. Саме завдяки інтерактивній грі студенти навчаються самостійно знаходити потрібну інформацію та приймати правильне рішення, покращують комунікативні навички, під час гри розвивають дух суперництва та командний дух, підвищуючи мотивацію та зацікавленість самим процесом вивчення іноземної мови [46].

Зокрема у публікації [18], присвяченій удосконаленню методики проведення онлайн-занять за умов дистанційного навчання висвітлено теоретико-практичний аспект і наголошує, що онлайн-заняття за умов дистанційного навчання мають певні відмінності з традиційними і ґрунтуються на принципах, які є загальними і мають відмінності від очного навчання. Автором сформульовано найбільш важливі принципи, характерні для онлайн-занять: науковості, послідовності, відкритості, мобільності, гнучкості, інтерактивної взаємодії, унаочнення матеріалу, персоналізації навчання (з урахування потреб і можливостей здобувачів), відповідальності, конфіденційності, самостійності та ін.

Нашу увагу привертають ігрові технології за умов їх використання у

дистанційному навчанні вищої школи. Зфокусували це на прикладі викладання іноземної мови, де підкреслюється, що активність студентів проявляється яскраво, має тривалий характер під час проведенні гри.

Також зазначимо, що ігри позитивно впливають на формування у студентів пізнавальних інтересів, цілісної картини культурного простору, сприяють усвідомленому освоєнню іноземної мови [2]. Щодо впровадження ігрових технологій за умов дистанційного навчання зауважимо, що ця проблема є найбільш актуальною і досліджуваною на сучасному етапі.

Використання ігрових технологій у дистанційному навчанні у вищій школі є одним з найбільш ефективних інноваційних методів. Варто зазначити що саме ігрова діяльність у навчанні дуже цікавить студентів і сприяє кращому опануванню та засвоєнню навчального матеріалу.

Тому в межах дослідження запропоновано приклади ігор, що пов'язані з методикою викладання професійно орієнтованих дисциплін майбутніх педагогів у закладах вищої освіти.

Інноваційні цифрові інструменти є предметом дослідження багатьох вітчизняних і зарубіжних дослідників. У наукових працях Беспалий, Р. Гуревич, Л. Дегтярьова, О. Єгорова О. Жмуренко, М. Кадемія, Т. Олефіренко, Н. Опушко, Р. Полевик, Г. Ткачук, В. Стеценко, Н. Стеценко та ін. розкривають можливості цифрових інструментів при дистанційному та змішаному навчанні [4, 9, 22, 27, 34, 40, 51].

Звертаємо увагу на використання цифрових інструментів для забезпечення ефективного дистанційного і змішаного навчання в кризових умовах, де схарактеризовано можливості цифрових інструментів при дистанційному та змішаному навчання, висвітлили переваги онлайн-навчання, визначили ролі викладачів і студентів у дистанційному навчанні [4].

У багатьох дослідженнях наведено особливості та досвід використання онлайн-платформ у підготовці майбутніх фахівців, особливості та можливості використання платформ у онлайн-навчанні. Проведення онлайн-занять за допомогою платформи Zoom в умовах дистанційного

навчання студентів у закладах вищої освіти д є предметом сучасних досліджень в умовах онлайн-освіти [18; 50, с. 189].

Також важливо врахувати особливості читання лекцій онлайн, на підґрунті зробленго порівняння відео лекцій з традиційними, запропонованими рекомендації для удосконалення, враховуючи методичні, технічні, організаційні й психологічні особливості читання відео лекцій.

Ми погоджуємось з думкою, що впровадження цифрових інструментів, включно з інтерактивними платформами, мобільними додатками, віртуальними лабораторіями та електронними підручниками забезпечують підвищення мотивації студентів, інтерактивність навчання та можливість індивідуального підходу. Слушним є те, що за допомогою цифрових освітніх ресурсів можна створити інноваційне освітнє середовище, яке відповідає сучасним вимогам ринку праці та сприяє всебічному розвитку майбутніх фахівців [34].

Нами зроблено аналіз функціональних можливостей Zoom, Google Meet та Microsoft Teams для проведення онлайн-занять з використанням ігрових методів [4, 18, 22, 34, 46, 51] і наведено в табл. 1.1:

Таблиця 1.1

Функціональні можливостей Zoom, Google Meet та Microsoft Teams для проведення онлайн-занять з використанням ігрових методів

Критерій	Zoom	Google Meet	Microsoft Teams
1	2	3	4
Відео-конференції	HD-відео (до 1080р на платних планах), до 49учасників на екрані одночасно	D-відео (до 720р без-коштовно, 1080р на платних), до 25 учасників на екрані	HD-відео (до1080р), до 49 учасниківна екрані з AI-оптимізацією

Продовження табл.1.1.

1	2	3	4
Максимальна кількість учасників	Безкоштовно: 100 осіб (40 хв).Платно: до 1000 осіб	Безкоштовно: 100осіб (60 хв).Платно: до 500 осіб	Безкоштовно: 100 осіб (60 хв).Платно: до 1000 осіб
Запис занять	Безкоштовно: локальний запис. Платно: хмарний запис (до1 ГБ)	Безкоштовно: немає. Платно: хмарний запис у Google Drive	Безкоштовно: немає. Платно: хмарний запис у Microsoft Strea
Інтер-активні інструменти	Breakout rooms, дошка, опитування, анотації, підняття руки	Breakout rooms(платно), дошка через Jamboard, субтитри в реальному часі	Breakout rooms, дошка, опитування,спільна робота в Office 365
Простота використання	Інтуїтивний інтерфейс, легкий доступ без акаунта для гостей	Простий інтерфейс, потребує Google акаунт для всіх учасників	Складніший інтерфейс, інтеграція з Microsoft 365 потребує адаптації
Чат	Простий чат із можливістю збереження історії (платно)	Чат у межах зустрічі, інтеграція з Google Chat	Розширений чат із історією, стікерами та груповими каналами
Цифрові ресурси	Підтримка дошки, локальних файлів, інтеграція з платформами (напр.,Kahoot)	Інтеграція з Google Docs, Jamboard, Forms для завдань	Інтеграція з One Note, Forms, SharePoint для завдань і нотаток
Переваги для онлайн занять	Ідеально для великих груп, інтерактивних семінарів, простота для студентів	Зручний для користувачів Google, легкий старт для малих груп	Найкраще для комплексної роботи в команді й проектного навчання
Недоліки	Обмеження часу (40 хв) у безкоштовній версії, платний запис	Обмежені інтерактивні функції у безкоштовній версії	Висока складність для новачків, потреба в Microsoft 365

На основі проведеного аналізу було обґрунтовано вибір платформ для

різних форм занять (лекція, семінарське чи практичне заняття, консультація).

Обґрунтування вибору платформи для різних типів онлайн-занять.

На основі аналізу функціональних можливостей Zoom, Google Meet та Microsoft Teams можна визначити оптимальну платформу для кожного типу занять – лекцій, практичних і семінарських, самостійної роботи і консультацій. Вибір залежить від потреб викладача та студентів, технічних характеристик платформ і специфіки навчального процесу. Нижче наведено обґрунтування для кожної форми занять.

Цифрова платформа: Zoom. Лекція передбачає передачу інформації від викладача до великої аудиторії з мінімальною взаємодією. Zoom є найкращим вибором завдяки кільком перевагам. По-перше, він підтримує до 100 учасників у безкоштовній версії та до 1000 у платній, що ідеально для великих груп студентів. По-друге, функція відображення до 49 учасників на екрані дозволяє викладачу бачити реакцію аудиторії, навіть якщо зворотний зв'язок обмежений. По-третє, Zoom пропонує локальний запис у безкоштовній версії, що зручно для студентів, які хочуть переглянути матеріал пізніше. Google Meet також підходить для лекцій (до 100 осіб безкоштовно), але відсутність запису у безкоштовній версії та менша кількість учасників на екрані (25) роблять його менш ефективним. Microsoft Teams, хоч і має подібні можливості, більше орієнтований на командну роботу, що для лекційного формату менш актуально, а його складніший інтерфейс може ускладнити доступ для студентів.

Для семінарських та практичних занять нами обрано платформу Zoom.

Семінарське чи практичне заняття передбачає упровадження ігрових методів, інтерактивності, групових дискусій і активної участі студентів. Zoom вирізняється завдяки функції breakout rooms (доступна навіть у безкоштовній версії), яка дозволяє ділити студентів на малі групи для обговорення завдань, а потім повертати їх до основної сесії. Додаткові інструменти, такі як віртуальна дошка, опитування та анотації, сприяють залученню студентів до

аналізу матеріалу. Google Meet має breakout rooms лише у платній версії, а його інтерактивні можливості обмежуються Jamboard і субтитрами, що недостатньо для динамічного семінару. Microsoft Teams також пропонує breakout rooms і дошку, але його переваги (наприклад, інтеграція з Office 365) більше проявляються в проєктній роботі, а не в короткострокових дискусіях. Отже, Zoom забезпечує найкращий баланс інтерактивності та простоти для семінарів.

Для проведення індивідуальних чи групових консультацій можна також обрати Zoom або Google Meet. Враховуючи, що консультація це індивідуальна або мала групова взаємодія, де важливі простота доступу та базові функції. Google Meet є оптимальним вибором, оскільки він безкоштовний для зустрічей до 100 осіб (60 хвилин), інтегрується з Google Calendar для швидкого планування та не вимагає складного налаштування – достатньо Google-акаунта, який є у більшості студентів. Його простий інтерфейс і можливість демонстрації екрану достатні для пояснення матеріалу чи відповідей на запитання. Zoom також зручний для консультацій (до 100 осіб, 40 хвилин), але обмеження часу у безкоштовній версії може перервати спілкування. Microsoft Teams, хоч і підтримує консультації, більше підходить для тривалої співпраці завдяки розширеному чату й інтеграції з Microsoft 365, що для коротких консультацій є надмірним.

Як підсумок зроблено короткий аналіз для інтерактивних онлайн-занять, консультацій:

Zoom: Найкращий вибір для інтерактивних онлайн-занять завдяки, великій кількості учасників на екрані та простоті використання. Підходить для семінарських і практичних занять, лекцій із великою аудиторією, але безкоштовна версія обмежена 40 хвилинами.

Moodle – для організації навчання (текст, презентація, відео, перевірка та оцінювання результатів), асинхронні заняття, дискусійні форуми, календар подій, новини та ін.

Google Meet: є оптимальний для тих, хто вже використовує Google Workspace. Простий у запуску, підходить для невеликих груп і консультацій, але бракує розширених інтерактивних функцій у безкоштовній версії.

Microsoft Teams: Ідеальний для комплексного навчання з інтеграцією документів і проєктної роботи. Найкраще підходить для тривалого командного навчання, але має складніший інтерфейс, що може бути бар'єром для студентів.

Kahoot – вікторини, ігрові методи навчання, опитування, перевірка знань, зворотній зв'язок.

Отже, вибір цифрових платформ залежить від потреб заняття: Zoom – для інтерактивності та великих груп, Google Meet – для простоти й інтеграції з Google, Для лекцій Zoom є найкращим завдяки підтримці великих груп і запису. Для семінарів Zoom переважає за інтерактивними функціями, зокрема breakout rooms. Moodle для організації навчання; завдання для практичних, семінарських занять, контролю та оцінювання результатів; завдання для самостійної роботи. Для консультацій Google Meet виграє завдяки простоті й доступності. Microsoft Teams, хоча й універсальний, оптимальніший для комплексних завдань із документами, ніж для типових занять.

Таким чином, вибір платформи має враховувати тип заняття, розмір групи та доступність для студентів, але в більшості сценаріїв Zoom і Google Meet покривають основні потреби онлайн. Microsoft Teams – для глибокої співпраці в екосистемі Microsoft. Для типових онлайн-занять у вищій школі Zoom часто є універсальною завдяки балансу функцій і доступності.

Висновки до розділу 1

Перший розділ дослідження висвітлює теоретичні аспекти ігрових методів навчання у вищій освіті. підготовці майбутніх педагогів. Відповідно до поставлених завдань здійснено теоретичний аналіз у сучасних наукових

публікаціях вітчизняних та зарубіжних дослідників, де розмежовуються поняття «ігрові методи», «ігрові технології», «гейміфікація»; зроблено аналіз дистанційного навчання у підготовці майбутніх педагогів у закладах вищої освіти.

1. Аналіз наукових праць з досліджуваної проблеми вітчизняних та зарубіжних дослідників продемонстрував, що ігрові методи навчання є важливими у підготовці майбутніх педагогів. На основі теоретичного аналізу з'ясовано, що у підготовку майбутніх педагогів можуть бути впроваджені такі ігрові методи: ігрові дискусії, ігрові вправи, ігрові ситуації, рольові, дидактичні та ділові ігри, сучасні ігрові платформи, ігрові проєкти, освітні онлайн-ігри, симуляції, ток шоу, брейн-ринг, квести, вікторини тощо.

2. Огляд літературних джерел дає підставити стверджувати, що при виборі та впровадженні ігрових методів у підготовку майбутніх педагогів у закладах вищої освіти за умов дистанційного навчання необхідно провести віковий аналіз групи, успішність з інших дисциплін, готовність до впровадження ігрових методик тощо.

При впровадженні ігрових методів необхідно викладачеві розробити методику впровадження ігор, структуру заняття, засоби навчання та діагностування рівня навчальних досягнень, а також врахувати труднощі, які можуть виникнути при впровадженні ігрових методів.

3. Підсумовуючи теоретичні дослідження встановлено, що дистанційне навчання є формою організації освітнього процесу майбутніх педагогів за умов пономасштабного вторгнення, що ґрунтується на використанні як кращих традиційних методів навчання у закладах вищої освіти, так і нових цифрових технологій, а також на принципах самостійного навчання.

4. На основі аналізу функціональних можливостей Zoom, Moodle, Google Meet та Microsoft Teams та ін. обґрунтовано цифрові інструменти для ігрового навчання майбутніх педагогів, які можуть бути використані під час лекцій, практичних та семінарських занять, консультацій та для самостійної роботи за

умов дистанційного навчання. Вибір залежить від потреб викладача та студентів, технічних характеристик платформ і специфіки навчального процесу.

РОЗДІЛ 2.

ДОСЛІДЖЕННЯ ІГРОВИХ МЕТОДІВ У ДИСТАНЦІЙНІЙ ПІДГОТОВЦІ МАЙБУТНІХ ПЕДАГОГІВ

2.1. Організація педагогічного експерименту

Педагогічний експеримент проводився на базі кафедри інноваційної педагогіки, освітніх трансформацій і лідерства Харківського національного університет імені В. Н. Каразіна.

Перший етап дослідження – *констатувальний*, передбачав таку діяльність: аналіз психолого-педагогічної, науково-методичної, навчальної та нормативної літератури з досліджуваної проблеми; систематизація й первинне узагальнення результатів її вивчення; визначення вихідних методологічних та теоретичних положень; визначення об'єкту, предмету, гіпотези та мети дослідження; програми дослідницької роботи; вивчення існуючого стану впровадження викладачами вищої школи в практику своєї роботи методів ігрового навчання; проведення бесід зі студентами контрольної та експериментальної груп.

Другий етап (формульвальний) було спрямовано на впровадження ігрових методів у підготовку майбутніх педагогів за умов дистанційного навчання на прикладі професійно орієнтованих дисциплін «*Методика викладання у вищій школі*», «*Методика професійного навчання*» та «*Актуальні проблеми дидактики та методики викладання у ЗВО*» для здобувачів другого (магістерського) рівня та на перевірку вірогідності висунутої гіпотези; систематизації, налізу та узагальнення основних експериментальних даних.

Розроблено методику проведення занять з використанням ігрових методів з тем: «*Аналіз сучасних цифрових інструментів*», «*Сутнісні характеристики методики викладання навчальних дисциплін*», «*Ігрові методи навчання з використанням цифрових ресурсів*».

Під час семінарських занять упроваджено ігрові методи (*ігрова дискусія «Обговорення ролі викладача та студента у процесі навчання», рольова гра «Цифрові технології у викладанні педагогічних дисциплін», вправа «Ключі»* (по К. Фопелю), (відповіді на 13 запитань «Чому я обираю педагогіку» у підготовку майбутніх педагогів на прикладі професійно орієнтованих дисциплін.

На третьому етапі (порівняльний) аналіз та узагальнення результатів педагогічного експерименту з упровадження ігрових методів у методику викладання професійно орієнтованих дисциплін; систематизація науково-пошукового матеріалу та обробка результатів дослідження в магістерській роботі; формулювання методичних рекомендацій щодо подальшого використання ігрових методів у підготовці майбутніх педагогів, оформлення магістерської роботи.

До експерименту було залучено студентів *контрольної групи*, у яких заняття проводились за традиційними методиками за спеціальністю:

ОП А5 Професійна освіта. Цифрові технології – 1 здобувач денної форми навчання, другого (магістерського) ступеня (Варунц Б.А.); 1 здобувач заочної форми навчання, другого (магістерського) ступеня і (Проценко М.В);

А1. Педагогіка вищої школи – група ЦТ-1, 4 студентки заочної форми навчання (Перекупенко Анастасія, Бучина Альона, Аполохова Олена);

група ЗПМ-6 –(Рахматіл্লাєва Каміла, Федорова Владислава, Савіна Вікторія); 8 – усього здобувачів.

Студенти *експериментальної групи* з упровадження ігрових методів у методику викладання професійно орієнтованих дисциплін» зі спеціальності:

А1. Педагогіка вищої освіти: 4 здобувачі другого (магістерського) ступеня зі (Бакуменко Павло, Логінов Гліб, Ніколенко Дар'я, Найдьонов Кирило);

2 студентки 1 курсу (Левченко Анастасія та Лукіна Світлана, група ПМ-51; 6 – усього здобувачів.

Під час педагогічного експерименту було використано такі методи: *теоретичні*: аналіз наукових праць і нормативно-методичної документації (освітньо-професійні програми, навчальні плани, робочі програми з дисциплін, навчально-методичні комплекси, методичні розробки до занять, електронний курс з дисципліни та ін.); аналіз, синтез, порівняння, моделювання педагогічних ситуацій; *емпіричні* – спостереження; анкетування, бесіди, тестування, педагогічний експеримент; кількісні методи – обробки результатів дослідження; порівняльний експеримент [23].

Аналіз наукових праць і нормативно-методичної документації (освітньо-професійні програми, навчальні плани, робочі програми з дисциплін, навчально-методичні комплекси, методичні розробки до занять, електронний курс з дисципліни та ін. Метод аналізу було використано для збору інформації з проблеми дослідження, стану використання ігрових методів, умов дистанційного навчання, методики проведення занять тощо.

Метод бесіди було використано як під час констатувального, так і формувального та порівняльного етапів експерименту з метою виявлення стану освітніх явищ та збору достовірної інформації.

Спостереження як емпіричний метод збору наукової інформації використовувався з метою вивчення поведінки студентів під час експерименту, тобто у процесі використання на практичних заняттях ігрових методів навчання. Нас цікавив не будь-який прояв поведінки, а лише те, яке пов'язане з конкретним дослідницьким завданням, а також недоліки і переваги. Спостереження за типом було включеним, тобто проводилось у природній ситуації; без зміни звичайної поведінки спостережуваних осіб.

Порівняння використано для співставлення результатів на початку педагогічного експерименту та після його завершення з метою виявлення відмінностей та з метою оцінювання впливу упроваджених ігрових методів на результати дослідження.

Опитування було проведено з метою збору інформації щодо

використання ігрових методів викладачами кафедр Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна.

Педагогічний експеримент передбачав спеціально організований та досліджений навчальний процес підготовки майбутніх педагогів з упровадженням ігрових методів у методику викладання педагогічних дисциплін на кафедрі інноваційної педагогіки, трансформації освіти та лідерства ННІ «Академії вчительства» Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна.

Кількісні методи у дослідженні застосовані для обробки результатів дослідження; та в порівняльному експерименті.

З метою визначення стану та необхідності впровадження ігрових методів у підготовку майбутніх педагогів а умов дистанційного навчання було проведено бесіду серед викладачів кафедри освітніх наук, цифрового навчання та академічного підприємництва (у кількості 11 осіб) протягом 2024-2025 навчального року.

Результати бесіди показали, що впровадження і, та ігрових методів, зокрема, у навчально-виховний процес підтримали майже 77% викладачів кафедри освітніх наук, цифрового навчання та академічного підприємства, щОце свідчить про готовність викладачів кафедри до впровадження сучасних освітніх інновацій. Прихильниками традиційного навчання 25% опитаних (2 викладачі), посилення вимог до студентів відзначили 30%; 78% викладачів вважають необхідним збільшення самостійної роботи майбутніх педагогів вказують.

При опитуванні 7 викладачів зазначили, що використовують у своїй педагогічній діяльності сучасні технології, цифрові онлайн-ресурси, комп'ютерні засоби, інтерактивні методи тренінги тощо. Стосовно ж використання ігрового методу роботи за умов дистанційного навчання при викладанні професійно орієнтованих дисциплін більшості серед викладачів не спостерігалось.

Вибір викладачами ігрових методів, які викликають у них найбільше

зацікавлення, дало змогу визначити такі пріоритети (за умови, що можна було назвати 2-3 інновації):

- ігрові методи навчання виявили бажання вивчати і впроваджувати в роботу зі студентами 72% опитаних;

- ігрові методи під час онлайн-занять навчання визнали важливими 60% викладачів;

- розширити знання з методики впровадження ігрових методів виявили бажання 75%.

Загалом результати опитування показали: значна частина викладачів прагне підвищити рівень інноваційної педагогічної діяльності, адже 77% опитаних вважають, що рівень підготовленості студентів може зростати за умови використання інноваційних освітніх технологій та, зокрема, використання ігрових методів у процесі навчання майбутніх педагогів у ЗВО.

2.2. Методика упровадження ігрових методів у дистанційну підготовку магістрів педагогіки

Експериментальне дослідження проходило перший рік на базі ННІ міжнародної освіти на кафедрі освітніх наук, цифрового навчання та академічного підприємництва. Другий рік експерименту було продовжено на базі ННІ «Академія вчительства» на кафедрі інноваційної педагогіки, освітніх трансформацій і лідерства. До педагогічного експерименту було залучено студентів контрольної та експериментальної груп.

Заняття *в контрольних групах* проходило за традиційною методикою (без упровадження ігрових методів) в синхронному, асинхронному або змішаному режимах. Синхронні онлайн-заняття проводились викладачами в режимі за допомогою цифрових ресурсів Zoom, Moodle, Google Meet та Microsoft Teams для конференцій, лекцій, практичних і семінарських занять, вебінари, тренінги, коуч-сесії, опитування, тестування, консультацій.

Результати успішності студентів КГ-1 та ЕГ-1 на констатувальному

етапі представлено в табл. 2.1.

Таблиця 2.1.

Результати успішності студентів КГ-1 та ЕГ-1 на констатувальному етапі

Група	Кількість студентів (%) які отримали оцінки «5», «4»	Кількість студентів (%) які отримали оцінку «3»
КГ-1	71 %	29 %
ЕГ-1	72 %	28 %

Дані табл. 2.1 представлені у вигляді діаграми (рис. 2.1):

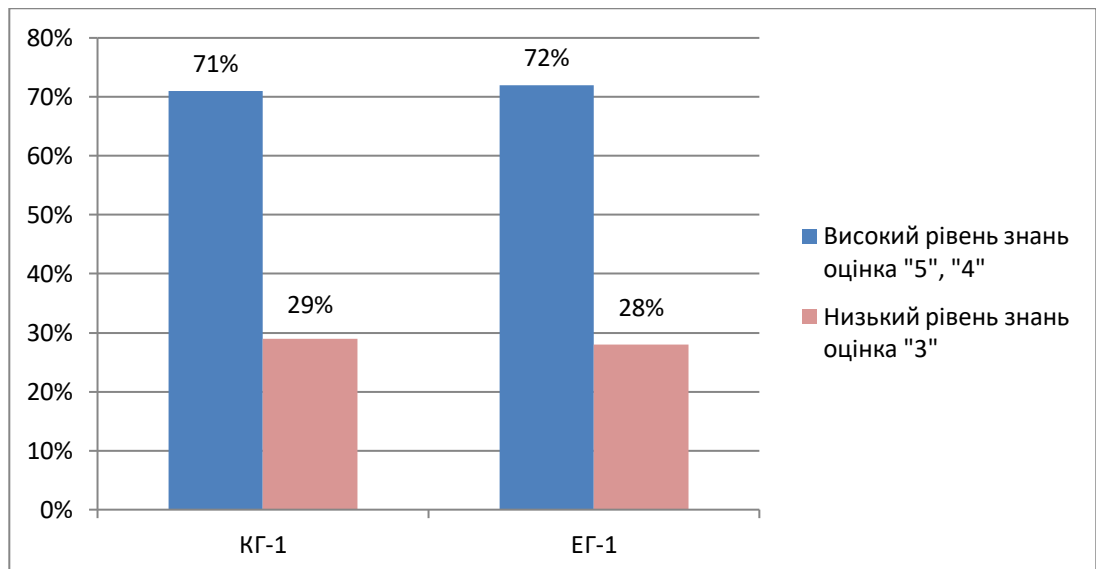


Рис. 2.1. Результати успішності студентів КГ-1 та ЕГ-1 на констатувальному етапі

Отримані дані свідчать, що перед початком експерименту середній бал успішності контрольної та експериментальної груп майже однаковий.

У ході вивчення отриманих результатів ми зробили висновок щодо показників успішності: студенти контрольної та експериментальної груп показали майже однакові стартові можливості. Якісний показник знань у двох

групах майже однаковий. Різниця між КГ-1 та ЕГ-1 становить 1 %.

В експериментальних групах на формувальному етапі експерименту під час практичних та семінарських занять упроваджено ігрові методи (ігрова дискусія «Обговорення ролі викладача та студента у процесі навчання», рольова гра «Цифрові технології у викладанні педагогічних дисциплін», вправа «Ключі» по методиці К.Фопеля (відповіді на 13 запитань «Чому я обираю педагогіку»), проведення занять з ігровими методами за допомогою цифрових ресурсів (Zoom, Moodle, Google Meet та Microsoft Teams та ін.) для конференцій, лекцій, практичних і семінарських занять, самостійної роботи, участі у вебінарах, тренінгах, коуч-сесіях, опитуваннях, тестуванні, консультаціях у підготовку майбутніх педагогів.

Методику впровадження ігрових методів (ігрова дискусія, рольова гра, вправа «Ключі» (відповіді на 13 запитань «Чому я обираю педагогіку») було реалізовано на прикладі навчальних дисципліни «Методика викладання у вищій школі», «Методика професійного навчання» та «Актуальні проблеми дидактики та методики викладання у ЗВО» для здобувачів другого (магістерського) рівня.

Для практичних та семінарських занять в експериментальній групі було створено навчально-методичне забезпечення із впровадження ігрових методів навчання

Розроблено методику проведення заняття з використанням ігрових методів і цифрових інструментів (екранний режим, інтерактивні опитування, *робота в групах, чат-активність тощо*).

Сценарій семінарського заняття: «Аналіз сучасних цифрових інструментів» наведено в додатку А.

Наводимо приклади методичної розробки заняття: Тема 1. «Сутнісні характеристики методики викладання навчальних дисциплін». Спеціальність 011 Освітні, педагогічні науки. Навчальні дисципліни «Методика викладання у вищій школі», «Методика професійного навчання».

Група ОН-1Д.

Розробник Бакуменко Павло Валерійович(консультація у викладача, проф. Кайдалової Лідії Григорівни).

Мета заняття – сформуванню вміння обґрунтовувати методи і засоби навчання для проведення лекцій, практичних і семінарських занять.

Завдання для обговорення:

Завдання 1. Бесіда.

Схарактеризуйте , що означає «методика викладання у вищій школі»?

Відповідь. Методика викладання у вищій школі є системою науково-обґрунтованих підходів, методів та засобів навчання, які використовуються для організації освітнього процесу у закладах вищої освіти. Вона спрямована на ефективну передачу знань, формування компетентностей та професійно важливих якостей студентів.

Що є предметом вивчення методики викладання у вищій школі?

Відповідь. Предметом методики викладання у вищій школі є закономірності, принципи, методи, форми та засоби організації освітнього процесу, що забезпечують ефективне засвоєння знань студентами.

Що є завданням методики викладання у вищій школі?

Відповідь. Розробка ефективних методів навчання та викладання.

Підвищення мотивації студентів до навчання.

Формування професійних компетентностей.

Використання інноваційних педагогічних технологій.

Забезпечення інтеграції теоретичних знань та практичних навичок.

У чому сутність освітнього процесу у вищій школі?

Сутність освітнього процесу у вищій школі полягає у взаємодії викладача і студента, спрямованій на здобуття освіти, розвиток професійних та особистісних якостей, формування критичного мислення та готовності до самостійної діяльності.

В експериментальних групах було проведено ігрову дискусію «Обговорення ролі викладача та студента у процесі навчання».

1. Роль викладача та студента в освітньому процесі

Викладач – організатор навчального процесу, наставник, мотиватор і джерело знань. Його завдання:

- подавати матеріал доступно та цікаво;
- формувати в студентів критичне мислення;
- розвивати самостійність у навчанні;
- підтримувати ініціативу та інтерес до дисципліни.

Студент – активний учасник освітнього процесу. Він не просто отримує знання, а й:

- самостійно шукає додаткову інформацію;
- ставить запитання та аналізує матеріал;
- ділиться думками та досвідом під час занять;
- застосовує отримані знання на практиці.

2. Як викладач може підвищити мотивацію студентів?

Індивідуальний підхід – розуміння потреб та інтересів студентів, адаптація матеріалу під рівень групи.

Практична спрямованість – використання реальних кейсів, веб-квестів, розбір ситуацій з професійного життя.

Інтерактивні методи навчання – залучення студентів через дискусії, групові проєкти, дебати, симуляції.

Гейміфікація – введення елементів гри (змагання, брейн-ринг, ток-шоу, квести, тестування з бонусами).

Використання сучасних цифрових технологій – цифрових ресурсів Zoom, Google Meet та Microsoft Teams та ін., інтеграція відео, інтерактивних презентацій, навчальних платформ .

Підтримка атмосфери довіри та взаємоповаги – створення середовища, де студенти не бояться висловлювати свої думки.

Зворотний зв'язок – аналіз результатів студентів, обговорення їхніх досягнень, поради щодо покращення.

Які методи навчання є найбільш ефективними?

Ігрові методи:

Проектний метод – студенти виконують реальні завдання, що моделюють професійну діяльність.

Метод кейсів – розбір конкретних проблемних ситуацій з пошуком рішень.

Дискусії та дебати – обговорення суперечливих тем, що стимулюють критичне мислення.

Квести – як метод можуть бути використані у навчальному процесі майбутніх педагогів з метою вирішення професійних завдань, залучення до пошуку інформації, прийняття рішень.

Ділові ігри – моделювання майбутньої професійної діяльності в навчальних умовах. ділових ігор у процесі навчання студентів

Підсумок дискусії

Упровадження ігрових методів є засобом формування професійних компетентностей майбутніх педагогів за умов дистанційного навчання. Завдання викладача – створення умов для ігрової навчальної діяльності, для їх активного засвоєння, а студенти стають співторцями власного навчання. Найкращі результати досягаються тоді, коли викладання є цікавим, інтерактивним і практично орієнтованим.

Завдання 3. Виявлення мотиваційно-ціннісного ставлення магістрантів до педагогічної діяльності. Вправа «Ключі» (по К. Фопелю).

Мета: Розвивати символічне мислення, уміння визначати та приймати професійну роль, визначаючи власну мету зазначеної діяльності.

Мій ключ – це масивний бронзовий ключ із витонченими візерунками. Він здається трохи старовинним, ніби символізує традиції педагогіки, що передаються з покоління в покоління. Проте його міцність і блиск говорять про надійність та впевненість у майбутньому.

Коли я вставляю цей ключ у замкову щілину і повертаю його, двері легко відчиняються. За ними – просторий світлий клас, наповнений студентами, які з цікавістю дивляться на мене. У цей момент я відчуваю хвилювання, відповідальність, але водночас – натхнення та радість від усвідомлення, що я

можу впливати на їхній розвиток і допомагати їм зростати.

Зміст оцінок та розподіл балів за Вправою «Ключі» (по К. Фопелю) наведено в табл. 2.2.:

Таблиця 2.2

№	Зміст оцінок	Бали				
		5	4	3	2	1
1	Інтерес до професії викладача	✓				
2	Спілкування з викладачами			✓		
3	Бажання спілкуватися з молоддю		✓			
4	Можливість реалізувати себе творчо	✓				
5	Потреба у самоосвіті			✓		
6	Бажання навчати конкретному предмету	✓				
7	Бажання присвятити себе вихованню молоді		✓			
8	Бажання реалізувати свої педагогічні здібності	✓				
9	Бажання внести будь-які зміни в освіту	✓				
10	Бажання зробити кар'єру	✓				
11	Бажання займатися науковою діяльністю	✓				
12	Бажання розуміти людей				✓	
13	Бажання продовжити сімейну традицію – бути викладачем		✓			
14	Бажання бути схожим на улюбленого педагога		✓			

Під час виконання вправи опитувані по 5 балів надали такі відповіді

- інтерес до професії викладача;
- можливість реалізувати себе творчо;

- потреба у самоосвіті;
- бажання навчатись конкретному предмету;
- бажання реалізувати педагогічні здібності;
- бажання зробити кар'єру;
- бажання займатись науковою діяльністю.

Як бачимо з таблиці по 3-4 бали набрали решта критеріїв.

Ця вправа змусила мене замислитися, чому я обрав саме педагогіку. Я зрозумів, що для мене важливо не просто передавати знання, а створювати атмосферу, де студенти можуть розкрити свій потенціал.

Контрольні питання та відповіді

У Завданні 1 правильно розкрито роль викладача і студента в університеті. Зауважу, що дійсно відбуваються зміни щодо навчання та відповідальності за результати.

У відповіді на Завдання. Які методи навчання є найбільш ефективними?.

Представлено сучасні ігрові методи, які дійсно є ефективними у підготовці майбутніх фахівців. Відчувається творчий і самостійний підхід до виконання.

Під час експерименту магістрантом Бакуменко Павло спільно з викладачем проф. Кайдаловою Лідією Григорівною було розроблено та впроваджено методику проведення практичного заняття з теми: «Ігрові методи навчання з використанням цифрових ресурсів» та семінарського заняття: «Аналіз сучасних цифрових інструментів». Сценарій семінарського заняття: «Аналіз сучасних цифрових інструментів» наведено в додатку А.

Наводимо розроблену і впроваджено методику проведення практичного заняття з теми: *«Ігрові методи навчання з використанням цифрових ресурсів»*

Мета заняття: ознайомити студентів із сучасними ігровими методами навчання; сформулювати теоретичні знання та методики проведення занять із застосуванням ігрових методів за умов дистанційного навчання, за допомогою цифрових ресурсів Zoom, Moodle, Google Meet та Microsoft Team та використання у підготовці майбутніх педагогів у закладах вищої освіти.

План заняття

1. Сутнісна характеристика ігрових методів навчання.
2. Особливості проведення занять з ігровими методами за допомогою цифрових ресурсів (Zoom, Moodle, Google Meet та Microsoft Teams та ін.) для конференцій, лекцій, практичних і семінарських занять, вебінари, тренінги, коуч-сесії, опитування, тестування, консультацій.

Методичні рекомендації до теми заняття:

Засвоїти основні поняття теми: сутнісна характеристика ігрових методів навчання; класифікації ігрових методів навчання; інтерактивні методи навчання допомогою цифрових ресурсів Zoom, Moodle, Google Meet та Microsoft Teams як чинник оптимізації освітнього процесу ЗВО.

Ігрові методи є одними з поширених інтерактивних методів професійної підготовки майбутніх педагогів у закладах вищої освіти, що спрямовані формування професійних компетентностей та розвиток вапрофесійно важливих якостей.

За умов дистанційного навчання важливою є методика проведення синхронних онлайн-занять за допомогою цифрових ресурсів Zoom, Moodle, Google Meet та Microsoft Teams та ін.

Завдання для виконання

Завдання 1. «Розробка міні-заняття». Оберіть один із ігрових методів та за допомогою цифрових ресурсів (Zoom, Moodle, Google Meet та Microsoft Teams та ін.) розробіть короткий фрагмент заняття (на 10-15 хвилин) із використанням обраного методу. Продемонструйте його у міні-групах. Обговоріть переваги та труднощі з упровадження методики проведення онлайн-заняття з використання ігрового методу за допомогою цифрових ресурсів.

Завдання 2. Наведіть приклади ігрових методів за умов дистанційного навчання, вкажіть переваги і недоліки. Результати оформіть у таблицю або презентацію. Приклад наведено в табл. 2.3.

Таблиця 2.3.

Аналіз цифрових інструментів для упровадження ігрових методів

Інструмент	Можливості	Переваги	Недоліки
Miro	Створення інтерактивних дошок, мозкові штурми, візуалізація ідей.	Зручний для командної роботи, багато готових шаблонів.	Може бути складним для новачків.
Mentimeter	Опитування, голосування, інтерактивні презентації.	Легка взаємодія зі студентами, швидкий зворотний зв'язок.	Обмежені можливості в безкоштовній версії.
Kahoot	Вікторини, тести, ігрові елементи навчання.	Мотивує студентів, додає ігровий елемент.	Менше підходить для глибоких дискусій.

Завдання 3. Зробіть аналіз основних прийомів ігрового навчання. Наведіть приклад для обговорення на семінарському занятті.

Завдання 4. Зробіть порівняльну характеристику традиційних та ігрових методів навчання, поясніть сутність, мету, види методів, їх застосування та можливості. Відповіді заповніть у таблицю (табл.2.4.):

Таблиця 2.4.

Хар-ка	Традиційні методи навчання	Ігрові методи навчання
Сутність		
Мета		
Види		
Умови застосування		
Можливості		

Контрольні питання:

1. Яке значення мають ігрові методи у методиці викладання професійно орієнтованих дисциплін: можливості, переваги та недоліки?

2. Назвіть основні правила організації ігрових методів за допомогою цифрових ресурсів Zoom, Moodle, Google Meet та Microsoft Teams.

3. Які навчальні матеріали доцільно використовувати при ігрових методах?

Рекомендовані джерела

1. Олефіренко Т., Полевик Р. (2024). Освітні ресурси як інструмент професійного розвитку майбутніх учителів технологічної освіти. *Освітньо-науковий простір*. Вип. 7 (2). Т.1. 2024. С.121-130.

2. Шишкіна Н. О. Ситуативні вправи і ділові ігри як засіб формування творчої активності та самостійності студентів https://library.udpu.edu.ua/library_files/psuh_pedagog_probl_silsk_shkolu/4/visnuk.

Студентам групи ПМ-51, ОПП «Педагогіка вищої школи» було запропоновано скласти рецензію на методичну розробку до практичного заняття «Ігрові методи навчання з використанням цифрових ресурсів», запропоновану магістрантом Бакуменком Павлом..

Відгук-рецензії здобувачів другого (магістерського) рівня експериментальної групи ПМ-51 Левченко Анастасії та Лукіної Світлани представлено в додатках Б і В.

Зокрема Левченко Анастасія зробила такі зауваження та пропозиції: рекомендація до вступного слова викладача: необхідно строго дотримуватися рекомендацій, приділяти більше уваги мотивації та актуалізації теми заняття. Викладач повинен чітко визначити місце даної теми в курсі і її важливість для майбутньої професійної діяльності і підвищити інтерес студентів та уникнути формального підходу до підготовки.

Дискусійна примітка: слід уникати найпоширеніших помилок, зокрема, перетворюючи семінар на лекцію або діалог між викладачем і студентом.

Для цього необхідно використовувати прийоми, що забезпечують активізацію всієї групи: інтерактивні методи навчання з допомогою цифрових ресурсів Zoom. Wordwall, Quizlet, Kahoot, створення QR-кодів, із шаблоном

«Випадкове колесо», створити ментальну карту з студентами на занятті, можна додатково застосувати платформу *Canva* та залучити до обговорення якомога більше студентів для того, щоб всі етапи заняття були логічні та послідовні для виключення ризику пасивності студентів.

Лукіна Світлана відзначила у відгуку позитивні аспекти: методика має науково-методичну обґрунтованість та практичну спрямованість. План заняття побудований логічно. Особливо важливим є поєднання традиційного семінарського формату з елементами тренінгу, практикуму та завдання з розробки міні-заняття. Такий підхід сприяє розвитку педагогічної творчості, рефлексії та командної взаємодії студентів.

Методичні рекомендації достатньо деталізовані: окреслюють ключові поняття, акценти навчального процесу та очікувані результати. Контрольні питання допомагають ефективно перевірити рівень теоретичних знань і практичного розуміння теми.

Зауваження та рекомендації:

1) щодо структури: важливо розмежувати етапи заняття (вступна, основна, підсумкова частини) із зазначенням орієнтовного часу для кожного етапу, для організації заняття та розуміння часу виділеного на кожен окремий етап.

2) важливо конкретизувати приклади цифрових інструментів для ігрової взаємодії у Zoom, Google Meet та Microsoft Teams (наприклад, Kahoot, Mentimeter, Miro, Padlet).

На наступному етапі студентам експериментальної групи було запропоновано рольову гру «Цифрові технології у викладанні педагогічних дисциплін».

Мета рольової гри – сформувані умінь обирати та використовувати цифрові інструменти у навчальному процесі; розвивати навички командної роботи і відстоювання власних рішень.

Викладач на початку гри розподілив між учасниками ролі:

1 роль – викладач (модерує обговорення, обґрунтовує вибір цифрових

технологій у методику викладання дисциплін; узагальнює, робить висновки та рекомендації;

2 роль – Перший студент (активно підтримує цифрові технології у викладанні педагогічних дисциплін у майбутніх педагогів);

3 роль – Другий студент (не є прихильником цифрових технологій, більш схильний до традиційного навчання і «живого» спілкування);

4 роль – Третій студент (експерт аналітик, допомагає знайти баланс між традиційним навчанням та сучасними цифровими технологіями; аналізує переваги і недоліки у підготовці майбутніх педагогів.

Етапи рольової гри:

Підготовчий (до 5 хв.) – учасники отримують ролі та завдання.

Викладач озвучує мету рольової гри.

Інсценізація (10-15 хв.). Початок обговорення. Перший студент пропонує цифрові інструменти (Zoom, Moodle, Google Meet, Microsoft та ін) для різних форм занять. Другий студент заперечує використання цифрових ресурсів і платформ, наголошує на технічних проблемах з Інтернет, втому від екрану, дороговартість окремих цифрових ресурсів.

Третій студент ставить обом уточнювальні запитання для знаходження компромісу.

Обговорення результатів (10-15 хв).

Які аргументи були найбільш переконливими?

У чому перевага і доцільність цифрових технологій?

Які навички необхідні викладачам і студентам для впровадження цифрових технологій у підготовку майбутніх педагогів?

Очікуваний результат: необхідність і доцільність упровадження цифрових технологій у підготовку майбутніх педагогів.

Запропонована у дослідженні методика проведення онлайн-занять з ігровими методами в експериментальних групах передбачає поєднання текстового, графічного подання матеріалу, відеоінформацію чи анімацію. Асинхронні онлайн-заняття проводяться в довільному порядку, за допомогою

цифрових ресурсів Zoom, Moodle, Google Meet, Microsoft та ін., що надають можливість майбутнім педагогам перегляду відеолекцій, презентацій, віртуальні музеї, онлайн-бібліотек, вебсайтів та ін).

При асинхронному режимі можна використати такі ресурси: соціальні мережі, освітні ресурси для навчання, електронна пошта, форуми та інші. Змішані заняття поєднують як синхронну, так і асинхронну форми. онлайн-заняття проводились викладачами в режимі за допомогою цифрових ресурсів Zoom, Moodle, Google Meet та Microsoft Teams, Kahoot, Copilot, Coursera, Prometheus; електронними бібліотеками для написання рефератів, виконання завдань, підготовки до занять, проходити онлайн-курси, брати участь у тренінгах, коучингах; виконувати презентації, інтерактивні завдання тощо; для конференцій, лекцій, практичних і семінарських занять, участі у вебінарах, тренінгах, коуч-сесіях, опитування, тестування, консультацій.

Таким чином, під час проведення експерименту з упровадження ігрових методів навчання у методику викладання професійно орієнтованих дисциплін майбутнім педагогам (ігрова бесіда, ігрові ситуації, рольові ігри та ін.) освітній процес було організовано з урахуванням «занурення» в процес пізнання всіх студентів групи без винятку, що передбачало використання як індивідуальну, так і групову роботу, колективне обговорення, аналіз одержаних результатів при виконанні завдань.

2.3. Аналіз результатів упровадження ігрових методів у підготовку магістрів педагогіки

Порівняльний етап експерименту має логічно завершити дослідну роботу, розкрити перевагу експериментальної методики роботи над традиційною на основі змін у розвитку студентів експерименту має логічно завершити дослідну роботу, розкрити перевагу експериментальної методики роботи над традиційною на основі змін у розвитку студентів.

Програма навчальної дисципліни «Методика викладання у вищій школі»

складена відповідно до освітньо-професійної програми підготовки «Педагогіка вищої школи» другого (магістерського) рівня, спеціальність А1. Освітні, педагогічні науки.

Мета викладання навчальної дисципліни – оволодіння магістрантами теоретичними та практичними знаннями, уміннями та навичками з урахуванням нових досягнень методичної науки, перспективного досвіду роботи викладачів; дидактичними основами відбору змісту, структуруванням навчального матеріалу з дисципліни, формами та методиками проведення навчальних занять.

Основні завдання вивчення дисципліни є:

- формування у студентів системи знань, умінь та навичок викладання навчальних дисциплін у ЗВО;
- формування здатності і готовності майбутніх фахівців до викладацької роботи;
- формування вміння наукового аналізу сутності сучасних методик викладання навчання у вищій школі; набуття умінь та навичок у відборі змісту та моделюванні структури навчальної дисципліни;
- формування вмінь та навичок володіння формами, методами та інноваційними освітніми технологіями.

Основні компетентності відповідно до освітньо-професійної програми:

ІК. Здатність розв’язувати проблеми, задачі дослідницького та/або інноваційного характеру у сфері освітніх, педагогічних наук

ЗК1. Здатність до абстрактного мислення, аналізу і синтезу.

ЗК2. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел.

СК1. Здатність проектувати і досліджувати освітні системи.

СК7. Критичне осмислення проблем у сфері освіти, педагогіки й на межі галузей знань.

СК9. Здатність до використання сучасних інформаційно-комунікаційних та цифрових технологій у освітній та дослідницькій

діяльності.

Кількість кредитів – 5.

Заплановані результати навчання:

РН1. Знати на рівні новітніх досягнень концепції розвитку освіти і педагогіки, методологію відповідних досліджень.

РН3. Формувати педагогічно доцільну партнерську міжособистісну взаємодію, здійснювати ділову комунікацію, зрозуміло і недвозначно доносити власні міркування, висновки та аргументацію з питань освіти і педагогіки до фахівців і широкого загалу, вести проблемно-тематичну дискусію.

РН5. Організувати освітній процес на основі студентоцентрованого, компетентнісного, контекстного підходів та сучасних досягнень освітніх, педагогічних наук, управляти навчально-пізнавальною діяльністю, об'єктивно оцінювати результати навчання здобувачів освіти.

РН7. Створювати відкрите освітньо-наукове середовище, сприятливе для здобувачів освіти та спрямоване на забезпечення результатів навчання.

РН8. Розробляти і викладати освітні курси в закладах вищої освіти, використовуючи методики, інструменти і технології, необхідні для досягнення поставлених цілей.

РН9. Здійснювати пошук необхідної інформації з освітніх/педагогічних наук у друкованих, електронних та інших джерелах, аналізувати, систематизувати її, оцінюючи достовірність та релевантність.

В умовах кредитної системи навчання контроль успішності здобувачів з навчальної дисципліни включає поточний (тематичний), модульний та підсумковий (семестровий контроль, підсумкову атестацію) контроль.

Поточний контроль здійснюється протягом семестру під час проведення лекційних та практичних занять і оцінюється сумою набраних балів (максимальна сума – 60 балів; мінімальна сума, що дозволяє студенту скласти іспит – 35 балів). Поточний контроль з даної навчальної дисципліни проводиться в таких формах: перевірка виконаних завдань, співбесіда.

Модульний контроль 1 та модульний контроль 2 у вигляді відповіді на запитання та завдання, оцінюється від 0 до 4 балів. Підсумковий контроль – іспит (оцінювання від 0 до 40 балів).

Оцінювання рівня навчальних досягнень відбувається за 100-бальною шкалою. Протягом семестру здобувач за всіма формами роботи може отримати 60 балів, а склавши іспит – 40.

Для допуску до складання підсумкового контролю (заліку, або екзамену) здобувач вищої освіти повинен набрати не менше 35 балів з навчальної дисципліни під час поточного контролю, самостійної роботи, виконання завдань.

Нами було розроблено критерії оцінювання виконання практичних завдань :

Практичні роботи № 1- 14 оцінюється кожна від 0 до 4 балів:

0 балів – робота не виконана,

1-3 бали – завдання виконано частково, висновки не аргументовані, робота підготовлена недбало, знання поверхові,

4- бали – творчий підхід до розкриття питання, повно і правильно виконана, демонстрація глибоких знань теорії, зауваження відсутні

Дослідження, проведене з контрольною групою студентів, де використовувались традиційні методи на практичних та семінарських заняттях, показало, що засвоєння матеріалу не завжди відповідає вимогам викладача, студенти не завжди виявляли самостійне мислення, більшу частину семінару були пасивними.

Дослідження дозволяє говорити про те, що запроваджені в експериментальних групах ігри під час викладання професійно орієнтованих дисциплін для майбутніх педагогів дають можливість для викладача: діагностувати стан студентського колективу; визначати психологічний клімат у колективі; здійснювати прямий та зворотній зв'язок, у процесі якого керівник отримує необхідне інформаційне підживлення і у той же час використовує свій вплив для впровадження власних ідей, “налаштування”

колективу, побудови управлінської стратегії; здійснювати навчальну, виховну та розвивальну функції у колективі.

На практичних та семінарських заняттях з опрацювання теоретичного матеріалу лекції зі студентами обговорювалися різноманітні питання, які стосуються методики проведення занять з використанням ігрових методів, пізнавальних процесів; виконували практичні завдання, де відразу ж застосовувались отримані знання.

Для перевірки висунутої в ході дослідження гіпотези було проведено порівняння результатів успішності студентів ЕГ-1 та КГ-1 до, та після проведення занять з використанням ігрових методів навчання. Загальна оцінка складалася з результатів успішності студентів (тестування, виконання завдань, презентацій, доповідей есе, виступи письмове фронтальне опитування), також були оцінені результати діяльності студентів; підготовлені студентами завдання (науковість, ґрунтовність), їхні виступи, активність у дискусії, вміння формулювати й обстоювати свою позицію тощо.

Оцінювання навчальної дисципліни відбувається за 100-бальною шкалою упродовж семестру. Протягом семестру здобувач за всіма формами роботи може отримати 60 балів, а склавши іспит- 40. Практичні роботи № 1-14 оцінювались кожна від 0 до 4 балів:

0 балів – робота не виконана,

1-3 бали – завдання виконано частково, висновки не аргументовані, робота підготовлена недбало, знання поверхові,

4- бали – творчий підхід до розкриття питання, повно і правильно виконана, демонстрація глибоких знань теорії, зауваження відсутні.

Під час оцінювання результатів навчання у контрольній та експериментальній групах було використано 100-бальну систему рейтингового оцінювання відповідно до шкали оцінювання результатів навчання (табл. 2.5) :

Таблиця 2.5

Шкала оцінювання результатів навчання

Сума балів за всі види навчальної діяльності протягом семестру	Оцінка	
	для чотирирівневої шкали оцінювання	для дворівневої шкали оцінювання
90 – 100	відмінно	зараховано
70-89	добре	
60-69	задовільно	
1-59	незадовільно	не зараховано

Критерії оцінювання навчальних досягнень.

Оцінювання результатів навчальної діяльності студентів під час експерименту здійснювалось за критеріями:

«Відмінно» – студент вільно володіє матеріалом, визначеним програмою, має діалектичне мислення; аргументовано, науково аналізує філософські проблеми, об'єктивно оцінює досягнення філософської думки та її вплив на розвиток формування світогляду епохи та майбутнього. Самостійна робота виконана на 100 %. Активна участь у конференціях, семінарах За и тестування – на 90 – 100 % питань правильні відповіді.

«Добре» – студент володіє матеріалом, при цьому має незначні утруднення і несуттєві технічні помилки у відповідях; потребує незначної допомоги викладача при виборі напрямку відповідей та допускає незначні помилки, неточну аргументацію. Самостійна робота виконан 100 % обсягу самостійної роботи. Тестування – правильні відповіді на 70 – 90 % питань.

«Задовільно» – студент володіє окремими знаннями дисципліни, порушує логіку відповіді, допускає суттєві помилки в знаннях та поясненні питань дисципліни мова спрощена; оцінювання досягнень філософської думки лише емоційне; викладач постійно коректує відповідь студента. Виконав не менше 70 % обсягу самостійної роботи. За результатами тестування – правильно відповідає на 50 – 69 % питань.

«Незадовільно» – студент не володіє необхідними знаннями, не володіє практичними навичками дисципліни. Виконав менше 50 % обсягу самостійної роботи або зовсім не виконав самостійної роботи. Тестування правильно відповідає на 0 – 49 % питань.

Результати оцінювання підсумків практичних та семінарських занять допомогли визначити ефективність використання ігрових методів навчання. Експериментальна перевірка ефективності розробленої методики використання ігрових занять професійної спрямованості у навчанні студентів дає підстави стверджувати, що вона сприяє підвищенню рівня професійної підготовки, мотивації навчальної діяльності, підвищенню успішності у засвоєнні знань

Результати успішності студентів КГ-1 на констатувальному і порівняльному етапах педагогічного експерименту (у %) представлено у табл. 2.6:

Таблиця 2.6

Результати успішності студентів КГ-1 на констатувальному і порівняльному етапах педагогічного експерименту (у %)

Констатувальний етап		Контрольний етап	
Кількість студентів ЕГ-1 (%) які отримали оцінки «5», «4»	Кількість студентів ЕГ-1 (%) які отримали оцінку «3»	Кількість студентів ЕГ-1 (%) які отримали оцінки «5», «4»	Кількість студентів ЕГ-1 (%) які отримали оцінку «3»
71%	28%	76%	24%

Результати успішності студентів ЕГ-1 на констатувальному і порівняльному етапах експерименту наведені у табл. 2.7.

Таблиця 2.7

Результати успішності студентів ЕГ-1 на констатувальному і порівняльному етапах педагогічного експерименту (у %)

Констатувальний етап		Контрольний етап	
Кількість студентів ЕГ-1 (%) які отримали оцінки «5», «4»	Кількість студентів ЕГ-1 (%) які отримали оцінку «3»	Кількість студентів ЕГ-1 (%) які отримали оцінки «5», «4»	Кількість студентів ЕГ-1 (%) які отримали оцінку «3»
72%	28%	84%	16%

Дані табл. 2. 7 представлені у вигляді діаграми на рис. 2. 2.

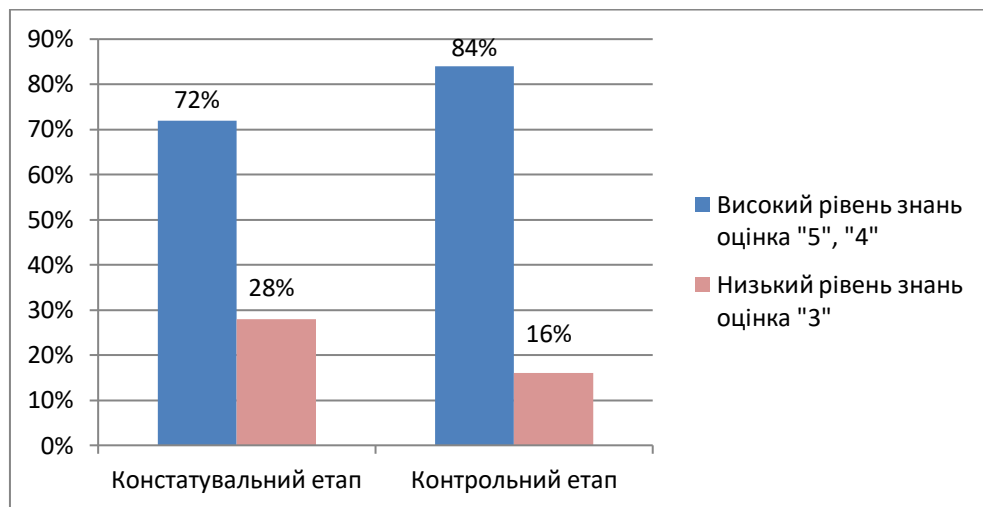


Рис. 2.2. Результати успішності студентів ЕГ-1 на констатувальному і порівняльному етапах педагогічного експерименту

Результати проведеного експерименту з упровадження ігрових методів дозволяють висунути припущення, що використання ігрових методів навчання, мають позитивні сторони, а саме, педагог має можливість раціонально розподіляти свій час, менше часу змушений витратити на подолання труднощів при викладанні професійно орієнтованих дисциплін майбутнім педагогам.

Використані нами під час експерименту методичні розробки мають, на наш погляд, певну методичну цінність, оскільки дозволяють проводити семінарське заняття цікаво, з використанням цифрових ресурсів, як студентам, так і викладачам. Як тільки студенти починають розуміти що від них очікують, вони цілковито поринають у активну діяльність, використовуючи свою уяву і

тим самим, насолоджуються цим процесом.

Результати дослідження роботи студентів під час експерименту свідчать, що застосування ігрових методів має і деякі слабкі сторони, які необхідно враховувати у майбутньому:

- важко налагодити взаємо навчання як постійно діючий механізм;
- педагогу важко контролювати процес, результат не завжди ефективний;
- можна легко перейти від гри-навчання до гри-несерйозної.

Результати кваліфікаційної роботи доповідались на Міжнародній науково-практичній конференції «Вплив глобалізації на розвиток науки, освіти та суспільства: міжгалузеві перспективи», 04.жовтня 2025р., м. Ізмаїл, на науково-практичній конференції «Актуальні питання педагогіки: досвід, новації та перспективи», 17-18 жовтня 2025 р., м. Чернівці (Додаток В, Додаток Д).

Таким чином, використання ігрових методів навчання стимулювало пізнавальну діяльність студентів, допомогло сформувати професійні компетентності, знання, уміння та навички на високому рівні, поглибити їх та систематизувати, підвищити зацікавленість у вивченні професійно орієнтованих дисциплін, досягти усвідомленості ролі професійних компетентностей у майбутній професійній діяльності.

2.4. Методичні рекомендації щодо удосконалення методики упровадження ігрових методів у дистанційну підготовку магістрів

За одержаними результатами проведеного педагогічного експерименту з упровадження інтерактивних методів за умов дистанційного навчання у підготовку майбутніх педагогів у Харківському національному університеті імені В. Н. Каразіна нами розроблено методичні рекомендації, які можуть бути використані викладачами під час проведення занять, і студентам для самостійної роботи.

Перед упровадженням ігрових методів навчання у підготовку майбутніх педагогів необхідно провести бесіду і пояснити необхідність і можливості упровадження названих методів; їх сутність; які особливості, переваги та недоліки.

Важливим для викладача є створення доброзичливої атмосфери на занятті, щоб під час проведення навчальних ігор у групі панувала творча атмосфера, робоча обстановка; студенти могли самостійно працювати, критично мислити, обговорювати результати. Не пербдачається негативні відгуки, критика з боку викладача, створення конфліктних ситуацій, образливк спілкування тощо.

Для ефективного застосування ігрових методів навчання за умов дистанційного навчання на прикладі викладання професійно орієнтованих дисциплін майбутнім педагогам необхідно:

- підготувати студентів попередньо (роздати додатковий матеріал, задати самостійну роботу);
- підібрати такі ігрові методи, які надають студентам можливість набути умінь і навичок, удосконалити свої знання;
- продумати завдання (створити цікаву, але й серйозну гру) із застосування цифрових ресурсів;
- використовувати 1-2 ігрові вправи протягом заняття;
- підготувати для студентів різноманітні схеми, завдання, вправи,
- таблиці, завдання різної складності (індивідуально для кожного);
- надати можливості роботи в Інтернет, робити вибір необхідних цифрових платформ і онлайн-ресурсів;

Реалізація ігрових прийомів і ситуацій при обраному ігровому методі та визначеній формі занять відбувається за такими напрямками:

- дидактична мета ставиться перед студентами у формі ігрової задачі;
- навчальна діяльність студентів повинна підкорятися правилам гри;

- у навчальну діяльність вводиться елемент змагання, що переводить дидактичну задачу в ігрову;
- навчальний матеріал використовується у якості її засобу;
- успішне виконання дидактичного завдання пов'язується з ігровим результатом.

Прогнозованими результатами реалізації цих заходів повинні стати:

- уміння передбачати результати та організувати роботу студентів над собою щодо складання плану професійного розвитку;
- чітке виконання правил гри студентами, виникнення інтересу та зацікавленості; активної участі у проведенні гри;
- активізація розумово-пізнавальної діяльності як під час занять, так і під час самостійної роботи;
- удосконалення комунікативних навичок студентів, розвиток у них ряду важливих здібностей (спільне прийняття рішень творчого професійне мислення тощо).

Необхідно врахувати, що головними вимогами до проведення навчальних занять з використанням ігрових методів у підготовці майбутніх педагогів за умов дистанційного навчання у вищих навчальних закладах повинно бути:

1. Чітке визначення ігрових методів, їх доцільність та ефективність з метою забезпечення закріплення теоретичного матеріалу, формування компетентностей та розвитку якостей майбутніх фахівців у закладах вищої освіти.
2. Забезпечення вибору інноваційних методик проведення занять з використанням сучасних цифрових ресурсів та комп'ютерних технологій задля забезпечення індивідуалізації навчання, активності студентів, стимулювання їх самостійної діяльності.
3. Передбачити різноманітність і утрудненість ігрових завдань з урахуванням особливостей професійноорієнтованих дисциплін, їх змісту та навчально-методичного забезпечення.

До переваг використання ігрових методів за умов дистанційного навчання у підготовці майбутніх педагогів слід віднести:

- ігрові методи дозволяють майбутнім педагогам студентам під час ігор розвивати активність, критичне мислення, групову діяльність; реалізувати комунікативну компетентність та м'які навчички;

- представлено в ігровій формі можливість формування професійних компетентностей під час ігрових дискусій, ток-шоу, веб квесту, брін-рингу, ділових та рольових ігор тощо;

- надаються я можливості для розкриття творчого потенціалу і здібностей кожного студента.

Методичні рекомендації, розроблені на підставі проведеного магістерського дослідження, доцільно використовувати викладачам закладів вищої освіти при організації освітнього процесу, зокрема, при проведенні практичних та семінарських занять з метою вдосконалення професійної підготовки майбутніх фахівців.

Організація та проведення занять з використанням ділових ігор вимагає попередньої підготовки. Важливу роль у проведенні ігор відіграють попередні тестування, опитування студентів щодо їх здібностей, поглядів на майбутню професійну діяльність.

Слід розуміти, що ігрова система відрізняється від реального аналога такими умовами:

- реальна інформація щодо ситуації замінюється псевдо реальною інформацією;

- для ділової гри характерний експериментальний характер, згідно якого стискується масштаб часу й спрощується організаційна структура організації;

- учасники гри виконують ролі учасників змодельованого процесу.

У проведення занять методом ділової гри слід передбачити:

- Формулювання проблеми викладачем, визначення сценарію та послідовності проведення гри під час навчальних занять.

- Моделювання ігрової ситуації, її максимальне наближення до

професійної діяльності майбутніх викладачів у закладах вищої освіти.

– Проведення міжгрупової дискусії. Залежно від цілей заняття на заключному етапі може бути прийнято загальне рішення щодо подальшої стратегії діяльності, визначені оперативні рішення з реалізації стратегії.

Основні завдання дискусії мають зводитися до наступних моментів

- встановлення проблем, явищ, що мали місце у грі;
- аналіз запропонованих варіантів рішень проблеми з їх аргументацією;
- оцінка прийнятих рішень, їх ефективності, моральність та цінність;
- визначення відповідностей гри до реального життя;
- виявлення причин позитивної та негативної поведінки учасників у грі;
- встановлення, чи мають місце в реальному житті подібні зразки поведінки;
- надання пропозицій щодо поліпшення дій учасників гри задля покращення результату;
- визначення, який урок від ділової гри можна отримати для професійної діяльності.

Для проведення між групової дискусії доцільно підготувати аудиторію належним чином, а саме:

- місця для доповідей й презентацій: трибуна, мультимедійний проектор, фломастери, дошка, крейда, указка;
- спеціальний стіл та необхідні аксесуари для експертів;
- місце для ведучого дискусії або керівника гри та його помічника.

При проведенні дискусії важливим для викладача є вміння ставити питання, які задаються з метою досягнення остаточної цілі або виявлення рівня розуміння проблеми всіма учасниками навчального процесу.

При проведенні дискусії викладач має пам'ятати, що значна кількість закритих запитань, які потребують однозначних відповідей типу «так» або «ні» гальмують дискусію. Двосторонні комунікації вимагають відкритих запитань. Якщо група не може дійти висновку, який вимагає мета заняття, то викладач може застосовувати навідні питання.

Проводити дискусію рекомендується за наступним сценарієм:

- вступне слово викладача або керівника дискусії з числа студентів. інформація про основні цілі дискусії, процедурах, регламенті, правилах;
- доповіді – презентації від представників груп або індивідуальні виступи від окремих студентів;
- запитання від членів інших груп, які виконують ігрові ролі опонентів, адвокатів диявола та експертів;
- виступи опонентів;
- заключне слово доповідачів від груп.

На заключному етапі проводиться оцінка дій й рішень, прийнятих у процесі гри. Після проведення кожної презентації експерти індивідуально оцінюють роботу групи. Загальна експертна оцінка є середнім експертним балом.

Оцінку роботи окремих студентів й груп можуть провести як експерти, так й члени інших команд. Після кожної доповіді – презентації групам надається хвилина на підготовку оцінки, що розробляються колективно, потім всі групи, за винятком тієї, яка робила доповідь, висловлюють свою думку, ставлять команді окремий бал за презентацію й окремо оцінюють проект.

Таким чином, упровадження ігрових методів за умов дистанційного навчання є одним з найефективніших засобів активізації роботи студентів і повинні обов'язково бути впровадженими у практику підготовки магістрів педагогіки у закладах вищої освіти.

Висновки до розділу 2

Розробка методики проведення практичних та семінарських занять з упровадженням ігрових методів у підготовку майбутніх педагогів є актуальним кроком у підготовку сучасних фахівців. Відповідно до поставленої мети та завдань на прикладі професійно орієнтованих дисциплін для другого магістерського рівня було упроваджено методику проведення занять з

ігровими методами за умов дистанційного навчання, проведено їх впливта досліджено результати і якість навчання. Експериментальна перевірка ефективності використання ігрових методів навчання за умов дистанційного навчання у процесі підготовки майбутніх педагогів дозволила зробити наступні висновки:

1. Результати оцінювання підсумків практичних та семінарських занять з використанням ігрових методів за умов дистанційного навчання допомогли визначити їх доцільність та ефективність, вплив використання ігрових методів на мотивацію та якість навчання, активізацію розумової та самостійної діяльності.

2. У студентів експериментальної групи під впливом використання у навчальному процесі ігрових методів різного типу підвищився рівень професійної підготовки, мотивації навчальної діяльності, успішність навчання, зріс інтерес до навчальних занять і до проблем, які моделювались й розігрувались. Участь студентів у навчальних заняттях за ігровою формою проведення сприяла формуванню професійних компетентностей, набуттю певних умінь прийняття конструктивних рішень, розвитку адекватної самооцінки, творчого мислення при виконанні завдань.

3. Проведене опитування та спостереження дозволяють зробити висновки, що ігрові методи у методиці проведення онлайн-занять для майбутніх педагогів доступні й доцільні, вони розвили стійкий пізнавальний інтерес у студентів, сприяли міцному засвоєнню матеріалу, розширили кругозір, дозволили на практиці використати знання, вміння, навички.

4. Апробація методики з упровадженням ігрових методів дала змогу встановити, що студенти, які навчаються у групі, де використовувались ігрові методи навчання, набагато активніше працювали на практичних та семінарських заняттях, у них підвищився рівень зацікавленості навчально-пізнавальною діяльністю, здатність висловлювати думки, спроможність до обговорення питань, аналіз власної роботи та помилок.

5. Експериментальне дослідження довело, що ігрові методи навчання

є одними з найбільш ефективніших й цікавих методів у формуванні професійних компетентностей магістрів педагогіки, сприяють підвищенню пізнавальної активності студентів, створюють умови для творчої самореалізації, дозволяють розкритися прихованим здібностям та, за допомогою гри, опинитися у ситуації, яка, можливо, відбудеться у професійному житті.

б. Розроблено методичні рекомендації для викладачів щодо впровадження ігрових методів за умов дистанційного навчання, що потребує володіння викладачами методикою проведення занять з ігровими методами та цифровою компетентністю, особливостей їх використання в процесі підготовки майбутніх педагогів у закладах вищої освіти.

Другий розділ підтвердив важливість і необхідність проведення практичних і семінарських занять майбутнім педагогам з упровадження методики ігрових методів за умов дистанційного навчання, та подальше їх дослідження у підготовці фахівців педагогічних спеціальностей у закладах вищої освіти.

Досвід апробації засвідчує перспективність таких методик, особливо з використанням сучасних освітніх ресурсів і технологій., що надає можливості та індивідуалізованого навчання та посилення самоосвітньої діяльності здобувачів освіти.

ВИСНОВКИ

Магістерська робота присвячена аналізу ігрових методів та технологій у педагогіці вищої освіти, їх використанню у підготовці майбутніх педагогів за умов дистанційного навчання у закладах вищої освіти. На підставі зібраних матеріалів і проведеного дослідження сформульовано висновки, що надають змогу для більш широкого використання викладачами ігрових методів із застосуванням цифрових ресурсів у підготовці майбутніх педагогів на прикладі професійно орієнтованих дисциплін.

1. Аналіз літературних джерел показав, що вітчизняні та зарубіжні науковці використовують у своїх дослідженнях та наукових працях поняття «ігрові методи», «ігрові технології», «гейміфікація».

Ігрові методи навчання у дослідженні розуміємо як сукупність педагогічних прийомів і способів організації навчального процесу, де провідну роль відіграє гра, спрямована на активну діяльність студентів, формування професійних компетентностей, розвиток креативного мислення, посилення мотивації та самостійної діяльності. Ігрові технології є системою організації навчально-виховного процесу, в основі якого ігрові методи є провідними і передбачають планомірне й методичне обґрунтоване впровадження ігор на всіх етапах навчання. Гейміфікація є процесом упровадження ігрових механізмів у навчальний процес і дозволяє використання ігрових технік, ігрових механік та ігрових елементів у неігрових ситуаціях для покращення опанування здобувачами освіти навчального матеріалу шляхом застосування ігрового контексту із залученням сучасних цифрових технологій.

2. Визначено особливості дистанційної освіти майбутніх педагогів, Ігрові методи в умовах дистанційного навчання та застосування сучасних цифрових технологій мають певні особливості, які органічно і суттєво доповнюють традиційні методи. За допомогою сучасних цифрових освітніх ресурсів можна створити інноваційне освітнє середовище, яке відповідає сучасним вимогам ринку праці та сприяє всебічному розвитку майбутніх фахівців.

3. У ході дослідження розроблено і впроваджено методику проведення практичних та семінарських занять із застосуванням ігрових методів з тем: «Сутнісні характеристики методики викладання навчальних дисциплін», «Ігрові методи навчання з використанням цифрових ресурсів». В експериментальних групах на формувальному етапі експерименту під час практичних та семінарських занять упроваджено ігрові методи (ігрова дискусія «Обговорення ролі викладача та студента у процесі навчання», рольова гра «Цифрові технології у викладанні педагогічних дисциплін», вправа «Ключі» (К. Фопель) (відповіді на 13 запитань «Чому я обираю педагогіку»), проведення занять з ігровими методами за допомогою цифрових ресурсів (Zoom, Moodle, Google Meet та Microsoft Teams та ін.) у підготовку майбутніх педагогів.

4. Участь студентів у початкових заняттях за ігровою формою проведення сприяла формуванню компетентностей, прийняття конструктивних рішень, розвитку адекватної самооцінки, творчого мислення при виконанні навчальних завдань, здатності висловлювати думки, спроможності до обговорення питань, аналізу власної роботи та помилок. Ігрові методи засновані на принципах взаємодії, активності студентів, опорі на груповий досвід, обов'язкового зворотного зв'язку. Було створено середовище освітнього спілкування, яка характеризується відкритістю, взаємодією учасників, рівністю їхніх аргументів, накопиченням спільного знання, можливість взаємної оцінки і контролю.

5. Експериментально перевірено і встановлено, що у студентів експериментальної групи під впливом використання у навчальному процесі ігрових методів та цифрових платформ за умов дистанційного навчання типу підвищився рівень успішності навчання, мотивація навчальної діяльності, зросла активність у навчальній діяльності, інтерес до проблем, які моделювались й розігрувались. Встановлено, що використання цифрових ресурсів Zoom, Moodle, Google Meet, Microsoft та ін. під час упровадження ігрових методів за умов дистанційного навчання надають можливості

майбутнім педагогам перегляду відеолекцій, презентацій, віртуальні музеї, онлайн-бібліотек, вебсайтів та ін.; участі у вебінарах, тренінгах, коуч-сесіях, інтерактивних опитуваннях, тестуванні, консультаціях тощо.

б. Розроблено методичні рекомендації для викладачів щодо упровадження ігрових методів навчання у підготовку майбутніх педагогів другого (магістерського) рівня за умов дистанційного навчання з урахуванням стану цифровізації сучасного суспільства і використання цифрових платформ і онлайн-навчання.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Алієв Хан Магамед огли. Технологія дистанційного навчання студентів педагогічного університету в процесі фахової підготовки: теоретичний аспект. Зб. наук. праць «Педагогіка та психологія». Х., 2017. Вип. 57. <http://oaji.net/articles/2017/1054-1506337938.pdf>.
2. Андріянова Г. І., Скора Н. А. Використання ігрових технологій у дистанційному навчанні вищої школи. *Вісник Луганського національного університету імені Тараса Шевченка : Філологічні науки*. 2018. № 7 (321), жовтень. С. 138-147.
3. Антонов Є. В. Гейміфікація як засіб мотивації освітнього процесу. Діяльнісні засади підготовки майбутніх компетентних фахівців в умовах сучасних викликів. Монографія. Житомир: Вид-во ЖДУ ім. І. Франка, 2024. С.229-258. URL: <http://eprints.zu.edu.ua/39737>.
4. Беспалий, А., Дегтярьова, Л., Жмуренко, О. Використання цифрових інструментів для забезпечення ефективного дистанційного і змішаного навчання в кризових умовах. *Професіоналізм педагога: теоретичні й методичні аспекти*, (15), 224-240. <https://doi.org/10.31865/2414-9292.15.2021.243008>.
5. Бугайчук, К. Л. Гейміфікація у навчанні : сутність, переваги, недоліки / К. Л. Бугайчук // Дистанційна освіта України 2015: зб. матер. міжнар. наук.практ. конф. (м. Харків, 19-20 листопада 2015 р.). Х. : ХАДІ, 2015. С. 39-43. Режим доступу : <http://dspace.univd.edu.ua/xmlui/handle/123456789/1319>.
6. Вінницька О. А., Корнієнко Т. О. Впровадження технологій гейміфікації в освітній процес закладів вищої освіти. Сучасні методи та форми організації освітнього процесу в закладах вищої освіти: збірник матеріалів Всеукраїнської науково-методичної конференції (15 червня 2022 року) / оргком. Н. М. Черненко, О. М. Соловейчук. Одеса : Університет Ушинського, 2022. С. 38-40.

7. Волкова Н.П. Інтерактивні технології навчання у вищій школі: навч. метод. посіб. Дніпро. Ун-т Альфреда Нобеля, 2018. 360 с.
8. Губарь О. Г, Спіцин В.В., Котяш І.С. Вплив використання інтерактивних технологій на якість навчання майбутніх педагогів у закладах вищої освіти. *Академічні візії*. 2023. (26). <https://academy-vision.org/index.php/av/article/view/83>.
9. Гуревич Р .С., Кадемія М. Ю., Шестопалюк О. В. Веб-квест у навчанні: путівник : навчально-методичний посібник. Вінниця : РВВ ВДПУ ім. М. Коцюбинського, 2012. 128 с.
10. Гуревич Р., Кадемія М., Опушко Н. Цифрові технології в закладах вищої освіти технології в закладах вищої освіти: виклики сучасного суспільства. Modern science: problems and innovations. Abstracts of the 5th International scientific and practical., м. Стокгольм, 26 – 28 лип. 2020 р. / SSPG Publish. Стокгольм, 2020. С. 246-252. URL: <https://sci-conf.com.ua/wp-content/uploads/2020>.
11. Дистанційне навчання – старт із сьогодні в майбутнє [Електронний ресурс] : зб. наук.-метод. праць II Всеукр. наук.-практ. конф. з міжнародною участю, 19 травня 2016 року / [Міністерство освіти і науки України, Харківський нац. ун-т ім. В. Н. Каразіна, Українська асоціація дистанційної освіти, Казахський нац. ун-т ім. Аль-Фарабі. Х. : ХНУ ім. В. Н. Каразіна, 2016. 254 с.: <http://dspace.univer.kharkov.ua/handle/123456789/13404>
12. Добровольська Н. В. Використання ігрових методів навчання при викладанні математичних дисциплін майбутнім менеджерам *Науковий вісник Ужгородського університету. Серія : Педагогіка. Соціальна робота*. 2017. Вип. 1. С. 88-91. http://nbuv.gov.ua/UJRN/Nvuuped_2017_1_23.
13. Докучаєва В. В., Тесленко Т.В. Вплив дистанційного навчання на формування професійної компетентності майбутніх педагогів до роботи в початковій школі *Інноваційна педагогіка*. 2023. Вип. 58. Том 1. С. 65-69.
14. Доня В. А. Ігрові технології як засіб професійної підготовки майбутніх викладачів польської мови. *Вісник Луганського національного*

університету імені Тараса Шевченка: Педагогічні науки. 2024. № 5 (364), С. 108-114.

15. Дудаш О. С. Інтеграція цифрової гейміфікації в професійну підготовку майбутніх педагогів. Педагогічна Академія: наукові записки, (13). /10.31499/2706-6258.1(13).2025.330221.

16. Журавська, Н. С. Дистанційне навчання в країнах Європейського Союзу та Україні : реалії та перспективи. Науковий вісник Нац. ун-ту біоресурсів і природокористування України. Серія : Педагогіка, психологія, філософія. 2016. Вип. 233. С. 101-106.: http://nbuv.gov.ua/UJRN/nvnau_ped_2.

17. Кадемія М. Ю., Шестопалюк О.В. Вебквест у підготовці майбутніх учителів : навч.- метод. посібник. Вінниця : ТОВ Фірма «Планер», 2013. 155 с.

18. Кайдалова Л. Г. Удосконалення методики проведення онлайн-занять за умов дистанційного навчання: теоретико-практичний аспект. *Педагогічні науки; теорія, історія, інноваційні технології*. 2025. № 4 (144). С. 58-69.

19. Кайдалова Л.Г., Науменко Н.В. Напрями вдосконалення методик викладання навчальних дисциплін магістрам освітніх, педагогічних наук. *Теорія і практика управління соціальними системами*. 2021. Вип. 2. С. 59-69.

20. Климова К. Використання онлайн-платформ у підготовці докторів філософії з дисципліни «Сучасні методики викладання у вищій школі та педагогічна майстерність». *Нові технології навчання [інтернет]*. 2021: <https://journal.org.ua/index.php/ntn/article/view/20>.

21. Коваленко О.Е. Особистісно орієнтовані технології в підготовці майбутнього педагога. *Вісник Чернігівського національного педагогічного університету. Серія : «Педагогічні науки»* Чернігів : Чернігівський національний педагогічний університет імені Т. Г.Шевченка, 2012. Вип. 99. www.nbuv.gov.ua/portal/Soc_Gum/Vchdpu/ped/.

22. Коваль Т. І. Підготовка викладачів вищої школи : інформаційні технології у педагогічній діяльності : навч.-метод. посібник. Київ. : Вид. центр НЛУ, 2009. 380 с.

23. Кожухова Т. В., Кайдалова Л.Г., Шпалінський В.В. Основи психолого-педагогічного дослідження : навч. посіб. Х. : Вид-во НФаУ : Золоті сторінки, 2002. 240 с.
24. Конопляник Л. М. Впровадження інтерактивних методів навчання як шлях до демократизації освітнього процесу. *Педагогічна академія: Наукові записки.* , (10). <https://doi.org/10.5281/zenodo.13729641>.
25. Коржавіна О. Є. Особливості використання ігрових методів навчання на заняттях з іноземної мови у немовних ЗВО. [Електронний ресурс] Викладання мов у закладах вищої освіти на сучасному етапі. Міжпредметні зв'язки : тези доп. 26-ї Міжнар. наук.-практ. конф., 6-7 червня 2024 р. Харків : ХНУ ім. В. Н. Каразіна, 2024. С. 39-40: <https://ekhnuir.karazin.ua/handle/123456789/18502>.
26. Коробійчук Ф. В. Підготовка майбутніх вчителів до використання ігрових технологій в умовах дистанційного навчання: магістерська робота студента групи ОПНм-23 / науковий керівник – доктор педагогічних наук, професор О. О. Лаврентьєва. Кривий Ріг : КДПУ, 2024. 83 с
27. Кухаренко В. М. Про систему дистанційного навчання у відкритому дистанційному курсі. Інформаційні технології в освіті. 2012. Вип. 11. С. 32-42. http://nbuv.gov.ua/UJRN/itvo_2012_11_6.
28. Кухаренко, В. М., Рибалко О.В., Сиротенко Н.Г. Дистанційне навчання. Умови застосування : навч. посіб. для студ. ВНЗ . Х. : Торсінг, 2002. 316 с.
29. Ларюкова А. В. Підготовка майбутніх викладачів вищої школи до педагогічної взаємодії засобами ігрових технологій: кваліфікаційна робота магістра; Preparation of future teacher of higher education for professional interaction by means of game technologies Одеса, 2023. 112 с.
30. Мачинська Н.І. Впровадження ігрових технологій навчання у практику підготовки майбутніх магістрів. *Наукові праці Чорноморського державного університету імені Петра Могили комплексу «Києво-Могилянська академія»*. Серія: Педагогіка. 2011. Т. 158. Вип. 146. С. 18-22.

31. Мирончук Н. М. Застосування методу проектів у підготовці майбутніх викладачів до самоорганізації в професійній діяльності // *Проблеми освіти: зб. наук. праць* / Ін-т модернізації змісту освіти МОН України. Житомир: Вид. О.О.Євенок, 2017. Вип. 87. С. 191-196.
32. Михайлова, Л. М., Семенишина, І. В., Краснощок, І. П., Ступеньков, С. О. (2023). Гейміфікація як інноваційний кейс професійної підготовки педагогічних працівників ЗВО в умовах дистанційного навчання. *Академічні візії*, (18). вилучено із <https://academy-vision.org/index.php/av/article/view/283>
33. Наконечна Л.Й. Кейс-технологія як умова розвитку пізнавальної самостійності майбутніх учителів математики. *Дидактика математики: проблеми і дослідження*, 2007. 28. С. 105-109.
34. Олефіренко Т., Полевик Р. Освітні ресурси як інструмент професійного розвитку майбутніх учителів технологічної освіти. *Освітньо-науковий простір*. Вип. 7 (2). Т. 1. 2024. С.121-130.
35. Онищенко Наталія. Застосування ігрових технологій під час викладання педагогічних дисциплін у вищій школі. Актуальні питання гуманітарних наук: міжвуз. зб. наук. пр. молодих вчених Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка. 2021. Вип. 35. Т. 4. С.260-267. <https://doi.org/10.24919/2308-4863/35-4-39>.
36. Плахотнюк Н. П. Класифікація навчально-ігрових проектів у підготовці майбутніх учителів до інноваційної діяльності. *Педагогічний альманах: Збірник наукових праць*. 2010. № 7. С 154-161.
37. Положення про організацію освітнього процесу в Харківському національному університеті імені В. Н. Каразіна. 2024. <https://karazin.ua/storage/documents>.
38. Пометун О. І., Пироженко Л. В. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання : науково-методичний посібник. Київ, 2006. 192 с.
39. Романовський О. Г., Кайдалова Л. Г., Романовська О. О., Науменко Н. В. Цифрові освітні технології у підготовці майбутніх викладачів вищої

школи в умовах карантину. *Інформаційні технології і засоби навчання*, 2022. 87(1), 255-277.

40. Романовський, О. Г. Фактори розвитку та напрями вдосконалення дистанційної форми навчання в системі вищої освіти України [Електронний ресурс] / О. Г. Романовський, О. В. Квасник, В. М. Мороз, Н. В. Підбуцьката ін.. *Інформаційні технології і засоби навчання*. 2019. Т. 74, № 6. С. 20-42. http://nbuv.gov.ua/UJRN/ITZN_2019_74_6_4.

41. Руденко Н, Широков Д. Застосування веб-квест технології у підготовці майбутніх учителів початкової школи. *Молодий вчений*. 2020. 10 (86). С. 151-157. <https://doi.org/10.32839/2304-5809/2020-10-86-33>.

42. Савельєва Н. Сучасні підходи та інноваційні методи навчання у закладах вищої освіти: зарубіжний досвід та вітчизняні особливості використання ігрових технологій. *Мистецтво наукової думки*. (2).40-41. <https://ojs.ukrlogos.in.ua/index.php/2617-7064/article/view/111>.

43. Самойленко Н.І Особливості впровадження дистанційного навчання в освітній процес закладу вищої освіти. *Інноваційна педагогіка*. 2023. Вип. 66. С. 177-182.

44. Сисоєва С. О. Інтерактивні технології навчання дорослих : навч.-метод. посіб. НАПН України, Ін-т педагогічної освіти і освіти дорослих. К. : ВД «ЕКМО», 2011. 320 с.

45. Січкарук О. Інтерактивні методи навчання у вищій школі. К.,2006. 86 с.

46. Скасків Г. Впровадження технологій гейміфікації в освітній процес ЗВО. *Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова*. 2021. № 83. С. 156–161. URL: <http://enpuir.npu.edu.ua/handle/123456789/36669>.

47. Ставицька І. В., Куценко Н. М., Корбут О. Г., Свиридова Л. Г. Особливості застосування інтерактивних ігор в умовах дистанційного навчання. *Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова. Серія 5. Педагогічні науки: реалії та перспективи*. 2021. Вип. 79, том 2. С. 126-129.

48. Стовпник Н М., Андріяшик О. Р. Використання інтерактивних

методів у вищій школі. *Інноваційна педагогіка*. 2020. Вип. 20. Т. 3. С. 43-46.

49. Сударик О.С. Сутність поняття «ігрові технології» та їх класифікація // *Формування сучасної науки: методика та практика: матеріали I Міжнародної студентської наукової конференції (Т. 2), м. Кам'янець-Подільський, 29 жовтня, 2021 рік / ГО «Молодіжна наукова ліга»*. Вінниця: ГО «Європейська наукова платформа», 2021. С. 91-94.

50. Ткачук Г. В., Стеценко В. П., Стеценко Н. М. Особливості проведення онлайн-занять засобами сервісу Zoom в умовах дистанційного навчання студентів. *Інформаційно-комп'ютерні технології – 2020 (ІЛЕ-2020) матеріали XI Міжнародної наук .техн. конф. 09-11квітня 2020 р., Житомир, 2020. С.189-190.*

51. Ткачук Н, Стельмах В. Ігрові технології в освітньому процесі підготовки майбутніх вчителів географії: теоретичні та практичні аспекти. *Психолого-педагогічні проблеми сучасної школи*. (1(113), 110-123. [https://doi.org/10.31499/2706-6258.1\(13\).2025.330221](https://doi.org/10.31499/2706-6258.1(13).2025.330221).

52. Хруленко Г.В. Симуляційні ігри як успішна навчальна технологія. 2021. https://reicst.com.ua/asp/article/view/conf_pd_2021_13

53. Чернова, Т. Ю., Ольшевський, А. О., Іванов, В. О. Гейміфікація як інструмент мотивації до самостійного професійного розвитку майбутніх педагогів. *Педагогічна Академія: наукові записки, 2025. (18).* <https://doi.org/10.5281/zenodo.15501944>.

54. Шишкіна Н. О. Ситуативні вправи і ділові ігри як засіб формування творчої активності та самостійності студентів https://library.udpu.edu.ua/library_files/psuh_pedagog_probl_silsk_shkolu/4/

55. Щербань П. Застосування ігрових технологій в освіті: історія і перспективи. *Витоки педагогічної майстерності. Сер.: Педагогічні науки. 2014. Вип. 13. С. 286.* http://nbuv.gov.ua/UJRN/vpm_2014_13_57.

56. Aliksieieva, H., Ostenda, A., Shchetynina, O., Antonenko, O., & Ovsyannikov, O. (2022). Applying the group discussion method in vocational educational institutions on the example of computer subjects. *Scientific Notes of the*

Pedagogical Department, (51), 120-131. <https://doi.org/10.26565/2074-8167-2022-51-14>.

57. Costa A. C. F., de Mello Dita P. P. S., Utomo S., Sekar D. A. Implementation of problem-based learning (PBL) on interactive learning media. *Journal of Technology and Humanities*. 2021. Vol. 2, no. 2. P. 24–30. URL: <https://ejournal.jthkkss.com/index.php/jthkkss/article/view/42>.

58. Ferrer-Torregrosa, J., Jiménez-Rodríguez, M.Á., Torralba-Estelles, J. et al. Distance learning ects and flipped classroom in the anatomy learning: comparative study of the use of augmented reality, video and notes. *BMC Med Educ* 16, 230 (2016). <https://link.springer.com/content/pdf/10.1186/s12909-016-0757-3.pdf>.

59. Krismadinata K., Elfizon E., Santika T. Developing interactive learning multimedia on basic electrical measurement course. 5th UPI International Conference on Technical and Vocational Education and Training (ICTVET 2018). 2019. P. 305-308. Atlantis Press. DOI: <https://doi.org/10.2991/ictvet-18.2019.69>(date of access: 18.06.2024).

60. Santos V. H., e Oliveira O J. Towards the revolution and democratization of education: a framework to overcome challenges and explore opportunities through Industry 4.0. *Informatics in Education*. 2022. Vol. 21, no. 1. P. 1–32. URL: <https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=1036018>(date of access: 01.07.2024).

61. Teaching with digital games: How intentions to adopt digital game-based learning are related to personal characteristics of pre-service teachers (Rüth, 2022). <https://www.researchgate.net/publication/358587914>.

62. Virtual Gaming Simulation (VGS) in Teacher Education: Fostering Counseling Competencies in Preservice Teachers (*Carmen Herrmann & Barbara Drechsel, 2024*). <https://www.researchgate.net/publication/383195749>.

ДОДАТКИ

Додаток А

Методика проведення заняття з використанням ігрових методів і цифрових інструментів (екранний режим, інтерактивні опитування, робота в групах, чат-активність тощо)

Сценарій семінарського заняття: “Аналіз сучасних цифрових інструментів”.

Форма заняття: Семінарське заняття

Тривалість: 90 хвилин

Платформа: Zoom

Цифрові інструменти: Zoom (breakout rooms, дошка, опитування), Google Docs, Mentimeter

Кількість студентів: до 15.

Метаформувати методику проведення занять з використанням ігрових методів і цифрових інструментів через групову роботу та інтерактивну взаємодію.

1. Підготовка (до заняття)

Викладач створює Zoom-посилання та надсилає його студентам через електронну пошту чи Google Calendar.

У Google Docs підготовлено документ із ключовими питаннями для аналізу (наприклад, “У чому переваги ігрового методу”) та інструкціями для групової роботи.

На платформі Mentimeter створено інтерактивне опитування “Який метод ви вважаєте найефективнішим?” із варіантами відповідей (традиційний, фасилітаційний, проєктний, ігровий).

2. Початок заняття (0-5 хв)

Екранний режим: Викладач увімкнув демонстрацію екрану, показуючи слайд із темою та планом заняття (підготовлено в PowerPoint або Google

Slides).

Активність: Викладач вітає студентів, нагадує правила (ввімкнені камери, мікрофони вимкнені за замовчуванням), коротко вводить у тему.

Чат-активність: У чаті Zoom викладач просить студентів написати одне слово, яке асоціюється з “онлайн-навчанням” (наприклад, “інтерактивність”, “доступність”). Викладач коментує кілька відповідей для розігріву.

3. Активізація знань (5-15 хв).

Інтерактивне опитування: Викладач запускає Mentimeter через демонстрацію екрану, студенти заходять за кодом і голосують у реальному часі. Результати (наприклад, 60% за ігрові методи) відображаються як хмара слів або діаграма.

Обговорення: Викладач ставить питання в чаті: “Чому ви обрали цей метод?” Студенти пишуть короткі відповіді (1-2 речення), викладач зачитує 2-3 приклади й коментує.

4. Робота в групах (15-35 хв)

Організація: Викладач ділить студентів на 4 групи по 5 осіб через функцію breakout rooms у Zoom. Кожна група отримує окреме завдання з Google Docs (посилання надіслано в чат перед поділом):

Група 1: Порівняти традиційний і ігровий підходи.

Група 2: Описати переваги проєктного навчання.

Група 3: Визначити недоліки онлайн-навчання.

Група 4: Запропонувати цифрові інструменти для ігрових методів.

Екранний режим у групах: Студенти обирають одного учасника для демонстрації екрану з Google Docs, де вони спільно записують ідеї.

Роль викладача: Переміщується між breakout rooms (по 3-4 хв у кожній), відповідає на запитання, підказує напрямок через чат у кімнаті.

Чат-активність: У кожній групі студенти використовують внутрішній чат Zoom для швидкого обміну ідеями чи посиланнями.

5. Презентація результатів (5-10 хв)

Повернення до основної сесії: Викладач завершує breakout rooms,

студенти повертаються в головну кімнату.

Екранний режим: Кожна група (по 3 хв) демонструє свій Google Docs через функцію “Поділитися екраном” у Zoom. Лідер групи пояснює висновки.

Інтерактивність: Після кожної презентації викладач запускає швидке опитування в Zoom (“Так/Ні”: “Чи згодні ви з висновками групи?”), результати видно одразу.

6. Підсумки та рефлексія (5-10 хв).

Віртуальна дошка: Викладач відкриває дошку в Zoom і записує ключові ідеї з презентацій.

Чат-активність: Студенти пишуть у чаті відповідь на питання: “Що нового ви дізналися сьогодні?” Викладач зачитує кілька відповідей.

Завершення: Викладач дякує за участь, нагадує про запис заняття (локально збережений у Zoom) і дає домашнє завдання (наприклад, есе на 1 сторінку).

Використані цифрові інструменти

Zoom: Breakout rooms, дошка, опитування, чат, запис, демонстрація екрану.

Google Docs: Спільна робота в групах, збереження результатів.

Mentimeter: Інтерактивне опитування для залучення та рефлексії.

: Аналіз інструментів (10- 15 хв)

Повідомлення викладача: “Ось короткий список інструментів для ознайомлення: [посилання на Google Docs]. Прочитайте (5 хв), а потім напишіть у чаті: 1) Який інструмент вам сподобався? 2) Як би ви його використали на занятті?”

Чат-активність: Студенти читають документ і відповідають:

Студент 1: “Padlet – цікаво, можна зробити дошку ідей для мозкового штурму.”

Студент 2: “Google Meet – просто для консультацій.” Викладач коментує: “Padlet дійсно крутий для інтерактивності! Як думаєте, чи підійде

він для лекцій?” (студенти відповідають: “Ні, більше для семінарів”).

2. У чому відмінність онлайн-занять від аудиторних? Відзначте сильні та слабкі сторони методики проведення онлайн-занять.

Відмінності:

Формат: Онлайн-заняття відбуваються через цифрові платформи (Zoom, Teams), аудиторні – у фізичному просторі.

Доступність: Онлайн-заняття не залежать від місця, аудиторні потребують присутності.

Взаємодія: Онлайн – через чат, опитування, breakout rooms; аудиторні – через живе спілкування й невербальні сигнали.

Технічна складова: Онлайн-заняття залежать від інтернету й обладнання, аудиторні – ні.

Сильні сторони онлайн-занять:

Гнучкість: Доступ із будь-якої точки, запис занять для повторного перегляду (Zoom, Teams).

Інтерактивність: Використання цифрових інструментів (Mentimeter, Google Docs) підвищує залученість.

Економія часу: Немає потреби в переміщенні, що зручно для студентів і викладачів.

Слабкі сторони онлайн-занять:

Технічні проблеми: Перебої з інтернетом чи обладнанням можуть зірвати заняття.

Обмежена соціалізація: Відсутність живого контакту знижує емоційну взаємодію порівняно з аудиторією.

Складність контролю: Важче відстежувати увагу студентів без фізичної присутності.

3 Які критерії оцінки онлайн-занять є найбільш ефективними (змістова насиченість, залучення студентів, технічна якість, зворотний зв'язок)?

Найефективніші критерії:

Змістова насиченість:

Чому ефективний: Заняття має бути структурованим, із чіткою подачею матеріалу й релевантними прикладами. Наприклад, лекція в Zoom із презентацією та записом забезпечує доступ до змісту.

Оцінка: Чи відповідає матеріал меті заняття? Чи є баланс теорії та практики?

Залучення студентів:

Чому ефективний: Інтерактивність (опитування в Mentimeter, breakout rooms у Zoom) підвищує мотивацію й активність. Без залучення онлайн-заняття втрачають сенс.

Оцінка: Чи беруть студенти участь у дискусіях, чаті, груповій роботі?

Технічна якість:

Чому ефективний: Стабільний інтернет, якісне відео (HD у Zoom чи Teams) і звук забезпечують безперебійний процес. Проблеми з технікою руйнують заняття.

Оцінка: Чи є перешкоди в трансляції? Чи доступні функції платформи?

Зворотній зв'язок:

Чому ефективний: Швидка реакція викладача на запитання в чаті чи рефлексія через Google Forms допомагає студентам відчувати підтримку.

Контроль та оцінювання

Завдання 1. Порівняйте функціональні можливості Zoom, Google Meet та Microsoft Teams для проведення онлайн-занять виконано Вами на високому рівні. Ця тема нова і цікава, але відповіді в таблиці продемонстрували Ваші уміння аналізувати, обирати головне і надавати чіткі відповіді щодо цифрових платформ

У відповіді на Завдання 2 вдало обґрунтовано та зроблено вибір платформи для різних типів занять: лекція, семінар, консультація; зроблено висновок на користь обраних платформ.

Не менш вдалими і цікавими є розроблений у Завданні 3 сценарій семінарського заняття: “Аналіз сучасних педагогічних підходів”, у якому

представлено етапи проведення із застосуванням Zoom (breakout rooms, дошка, опитування), Google Docs, Mentimeter, для 20 студентів.

Завдання 4. Розробіть сценарій чат-заняття у месенджері або вбудованому чаті (Telegram, Microsoft Teams, Google Chat) розкриває можливості сучасних чат-занять за відповідним сценарієм.

Всі відповіді на контрольні запитання надані за вичерпними і правильними відповідями.

Оцінювання згідно за рейтингом в 0-4 бали (максимальна оцінка).

Додаток Б
Відгук-рецензія
на розроблену магістрантом Бакуменко Павло методику
проведення семінарського заняття на тему: «Ігрові методи навчання із
застосуванням цифрових ресурсів Zoom, Google Meet та Microsoft Teams
та ін.» з дисципліни «Актуальні питання дидактики і методики
викладання у ЗВО»

Представлена методика семінарського заняття містить мету, план заняття, методичні рекомендації, завдання:

1. «Розробка міні-заняття» з використанням цифрових ресурсів (Zoom, Google Meet та Microsoft Teams та ін.);

2. Навести приклади ігрових методів за умов дистанційного навчання, вказати переваги і недоліки. Результати потрібно оформити у таблицю або презентацію.

3. Зробіть аналіз основних прийомів ігрового навчання. Навести приклад для обговорення на семінарському занятті. А також включає контрольні питання до семінарського заняття; рекомендовані джерела для підготовки до семінарського заняття. Загальне враження: сучасне, актуальне, відповідає цілям підготовки педагогів. Методика відповідає сучасним вимогам до методичної роботи та спрямована на розвиток продуктивного мислення студентів, успішно реалізує основні завдання семінарського заняття, в тому числі поглиблення і закріплення знань, розвиток пізнавальної діяльності, формування вміння логічно висловлювати і аргументувати свої думки.

Коментарі, пропозиції та рекомендації щодо структури та контенту

1. Позитивний аспект: У методиці простежується традиційна структура семінару («вступне слово викладача», «обговорення питань», «заключне слово»), а також включення активних форм роботи, таких як дискусії, вирішення психолого-педагогічних проблем. Використано цифрові ресурси Zoom, Google Meet та Microsoft Teams як чинники оптимізації

освітнього процесу ЗВО. Враховано особливості дистанційного навчання.

Зауваження та пропозиції. Рекомендація до вступного виступу: Необхідно строго дотримуватися рекомендацій, приділяти більше уваги мотивації та актуалізації теми заняття. Викладач повинен чітко визначити місце даної теми в курсі і її важливість для майбутньої професійної діяльності і підвищити інтерес студентів та уникнути формального підходу до підготовки.

Дискусійна примітка: Слід уникати найпоширеніших помилок, зокрема, перетворюючи семінар на лекцію або діалог між викладачем і студентом. Для цього необхідно використовувати прийоми, що забезпечують активізацію всієї групи: інтерактивні методи навчання з допомогою цифрових ресурсів Zoom, Wordwall, Quizlet, Kahoot, створення QR-кодів, із шаблоном «Випадкове колесо», створити ментальну карту з студентами на занятті, можна додатково застосувати платформу Canva та залучити до обговорення якомога більше студентів для того, щоб всі етапи заняття були логічні та послідовні для виключення ризику пасивності студентів.

3. Оцінка та контроль. Позитивний аспект: методика передбачає контроль знань. Рекомендація щодо оцінювання: У заключному слові викладач повинен дати конструктивний аналіз усіх виступів та обґрунтувати виставлені оцінки, щоб вони були об'єктивними. Необхідно використовувати різноманітні форми моніторингу, участь у дискусіях. Розроблена методика є прогресивною та орієнтованою на розвиток творчої активності та професійної компетентності студентів. Збільшення акценту на проблемно-орієнтованому викладі матеріалу і на підтримці високого рівня активності всієї групи в процесі обговорення дозволить ще більше підвищити якість і результативність семінарських занять.

Левченко Анастасія Вікторівна

здобувачка другого (магістерського) рівня вищої освіти спеціальності А 1 «Освітні науки» освітня програма Педагогіка вищої освіти
14.10.2025 р.

Підпис

Додаток В

Відгук-рецензія

на розроблену магістрантом Бакуменко Павлом методику проведення семінарського заняття на тему: «Ігрові методи навчання із застосуванням цифрових ресурсів Zoom, Google Meet та Microsoft Teams та ін.» з дисципліни «Методика викладання в вищій школі»

Методика проведення семінарського заняття має чітко визначену мету, логічно структурований зміст і відповідає сучасним вимогам підготовки майбутніх педагогів у контексті цифровізації освіти. Методика спрямована на формування практичних умінь і компетентностей студентів щодо застосування ігрових технологій у дистанційному форматі, що є надзвичайно актуальним для сучасної педагогічної освіти.

Позитивні аспекти: Методика має науково-методичну обґрунтованість та практичну спрямованість. План заняття побудований логічно. Особливо важливим є поєднання традиційного семінарського формату з елементами тренінгу, практикуму та завдання з розробки міні-заняття. Такий підхід сприяє розвитку педагогічної творчості, рефлексії та командної взаємодії студентів.

Методичні рекомендації достатньо деталізовані: окреслюють ключові поняття, акценти навчального процесу та очікувані результати. Контрольні питання допомагають ефективно перевірити рівень теоретичних знань і практичного розуміння теми.

Зауваження та рекомендації:

3) Структура: Важливо розмежувати етапи заняття (вступна, основна, підсумкова частини) із зазначенням орієнтовного часу для кожного етапу, для організації заняття та розуміння часу виділеного на кожен окремий етап.

4) Важливо конкретизувати приклади цифрових інструментів для

ігрової взаємодії у Zoom, Google Meet та Microsoft Teams (наприклад, Kahoot, Mentimeter, Miro, Padlet).

5) Рефлексія: доцільно додати заключний етап із короткою рефлексією студентів щодо ефективності використаних методів та власного досвіду під час заняття.

Висновок:Методика семінарського заняття є змістовною, актуальною та методично продуманою. Вона забезпечує поєднання теоретичної підготовки з практичним застосуванням цифрових ігрових методів навчання. Після внесення зазначених уточнень і доповнень заняття методика стане ефективним інструментом формування професійно-педагогічних компетентностей майбутніх викладачів ЗВО.

Лукіна Світлана Юрївна

здобувачка другого (магістерського) рівня вищої освіти
спеціальності А 1 «Освітні науки»
освітня програма Педагогіка вищої освіти

Підпис



21.10.2025 р.

Додаток Д

Тези на Міжнародній науково-практичній конференції «Вплив глобалізації на розвиток науки, освіти та суспільства: міжгалузеві перспективи», 04.жовтня 2025 р., м. Ізмаїл, Україна

Педагогічні науки

УДК 378.147

Кайдалова Л.Г.

д. пед. н, професор, професор кафедри інноваційної педагогіки, освітніх трансформацій і лідерства Харківського національного університету імені В.Н. Каразіна,

Бакуменко П.В.,

магістрант освітньо-професійної програми

А1. Педагогіка вищої школи,

кафедра інноваційної педагогіки,

освітніх трансформацій і лідерства

Харківського національного університету імені В.Н. Каразіна,

ІГРОВІ МЕТОДИ ЯК ЗАСІБ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ ПЕДАГОГІВ В МОВАХ ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАННЯ

У сучасних умовах дистанційного навчання відбувається перехід від традиційних до інноваційних методів навчання, враховуючи особливості онлайн-освіти, застосування цифрових освітніх платформ та ресурсів..

Ми погоджуємось з думкою науковців Т. Олефіренко та Р. Полевик, які стверджують, що впровадження цифрових інструментів, включно з інтерактивними платформами, мобільними додатками, віртуальними лабораторіями та електронними підручниками забезпечують підвищення мотивації студентів, інтерактивність навчання та можливість індивідуального підходу. Слушним є те, що за допомогою цифрових освітніх ресурсів можна створити інноваційне освітнє середовище, яке відповідає сучасним вимогам

ринку праці та сприяє всебічному розвитку майбутніх фахівців [2, с.].

Нами продовжено дослідження з удосконалення методики проведення онлайн-занять за умов дистанційного навчання. У статті [Кайдалова Л.] висвітлено теоретико-практичний аспект і наголошено, що онлайн-заняття за умов дистанційного навчання мають певні відмінності з традиційними і ґрунтуються на принципах, які є загальними і мають відмінності від очного навчання. Нами сформульовано найбільш важливі принципи, характерні для онлайн-занять: науковості, послідовності, відкритості, мобільності, гнучкості, інтерактивної взаємодії, унаочнення матеріалу, персоналізації навчання (з урахування потреб і можливостей здобувачів), відповідальності, конфіденційності, самостійності та ін.

Упровадженню ігрових методів навчання (рольові та ділові ігри, квести, симуляції тощо) під час семінарських та практичних занять з навчальних дисциплін Методика професійного навчання, Методика викладання у ЗВО, Актуальні проблеми дидактики та методики викладання у ЗВО для магістерського (другого) рівня, з освітньо-професійних програм «Педагогіка вищої школи» та «Професійна освіта. Цифрові технології» на кафедрі інноваційної педагогіки, освітніх трансформацій Харківського національного університету імені В.Н. Каразіна було розроблено сценарій занять із застосуванням цифрових ресурсів.

Студентам було запропоновано виконати такі завдання: На основі аналізу обґрунтуйте вибір платформи для різних форм занять (лекція, семінар, консультація). Обґрунтування вибору платформи для різних типів онлайн-занять. На основі аналізу функціональних можливостей Zoom, Google Meet та Microsoft Teams можна визначити оптимальну платформу для кожного типу занять — лекцій, семінарів і консультацій. Вибір залежить від потреб викладача та студентів, технічних характеристик платформ і специфіки навчального процесу. Студенти надали таку відповідь: для лекцій Zoom є найкращим завдяки підтримці великих груп і запису. Для семінарів Zoom переважає за інтерактивними функціями, зокрема breakout rooms. Для

консультацій Google Meet виграє завдяки простоті й доступності. Microsoft Teams, хоча й універсальний, оптимальніший для комплексних завдань із документами, ніж для типових занять. Вибір платформи має враховувати тип заняття, розмір групи та доступність для студентів, але в більшості сценаріїв Zoom і Google Meet покривають основні потреби онлайн-навчання.

Наголошуємо, що реалізація ігрових прийомів і ситуацій при обраному ігровому методі та визначеній формі занять відбувається за такими напрямками:

- дидактична мета ставиться перед студентами у формі ігрової задачі;
- навчальна діяльність студентів повинна підкорятися правилам гри;
- у навчальну діяльність вводиться елемент змагання, що переводить дидактичну задачу в ігрову;
- навчальний матеріал використовується у якості її засобу;
- успішне виконання дидактичного завдання пов'язується з ігровим результатом.

Мета застосування ігрових методів за умов дистанційного навчання полягає не лише у спонуканні студентів до активної роботи під час онлайн-занять, а й ініціюванні їх творчості, критичного мислення, активізації розумової діяльності, самоосвітньої діяльності, розвитку комунікативних навичок тощо.

Констатуємо, що спостереження під час проведення педагогічного експерименту дало змогу встановити, що студенти, які навчаються у групі, де використовувались ігрові методи навчання, набагато активніше працювали на практичних та семінарських заняттях, у них підвищився рівень зацікавленості навчально-пізнавальною діяльністю, здатність висловлювати думки, спроможність до обговорення питань, аналіз власної роботи та помилок.

Використані нами під час експерименту методичні розробки мають, на наш погляд, певну методичну цінність, оскільки дозволяють проводити практичне чи семінарське заняття цікаво, з використанням ігрових методів і

цифрових ресурсів, як студентам, так і викладачам. Як тільки студенти починають розуміти що від них очікують, вони цілковито поринають у активну діяльність, використовуючи свою увагу і тим самим, насолоджуються цим процесом.

Таким чином, проведені нами дослідження продемонстрували, що ігрові методи навчання у підготовці майбутніх педагогів сприяють підготовці сучасних висококомпетентних фахівців, освічених, мобільних, здатних до постійного оновлення знань, з високою і професійною культурою, критичним мисленням.

Список літератури

1. Кайдалова Л. Г. Удосконалення методики проведення онлайн-занять за умов дистанційного навчання: теоретико-практичний аспект. *Педагогічні науки; теорія, історія, інноваційні технології*, 2025. № 4 (144). С. 58-69.
2. Олефіренко Т., Полевик Р. Освітні ресурси як інструмент професійного розвитку майбутніх учителів технологічної освіти. *Освітньо-науковий простір*. 2024. Вип. 7 (2)., Т. 1. С.121-130.

Додаток Е

Тези на науково-практичній конференції «Актуальні питання педагогіки: досвід, новації та перспективи», 17-18 жовтня 2025 р., м. Чернівці.

Секція: теорія та методика навчання

Бакуменко Павло

магістрант

Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна

Упровадження ігрових методів у дистанційну підготовку магістрів педагогіки

При упровадженні ігрових методів у професійну підготовку майбутніх педагогів з освітньої програми «Педагогіка вищої освіти» нами було проаналізовано наукові праці з досліджуваної проблеми науковців Г. І .Андріянової, О. Г. Губарь, Л. М. Конопляник, І.С. Котяш, Н. А. Скорої, В. В. Спіцина [1, 2, 3]; враховано закономірності ігрового навчання, зроблено вибір цифрової платформи для проведення семінарських та практичних занять за умов дистанційного навчання.

Упровадження ігрових методів (ігри-вправи, ігрова ситуація, ігрова дискусія, рольові ігри, освітні онлайн-ігри) було на прикладі навчальних дисциплін «Методика викладання у вищій школі» та «Актуальні проблеми дидактики та методики викладання у ЗВО».

До ігрових також відносяться ігрові ситуації, прикладом яких можна вважати дискусійні заняття, що проводяться у вигляді незапланованих виступів, коли заздалегідь невідомо хто і в якому статусі (доповідача, критика, провокатора) братиме участь в обговоренні. Також ігрові ситуації використовуються у рольових, театралізованих іграх, спрощених управлінських тренінгах.

Квести як метод можуть бути використані у навчальному процесі майбутніх педагогів з метою вирішення професійних завдань, залучення до пошуку інформації, прийняття рішень. У процесі навчальної гри відбувається залучення студента до умов майбутньої професійної діяльності. Студент входить у світ навчальної гри: засвоює оптимальні зразки професійних дій, продукує більш ефективні варіанти професійної діяльності, що сприяє становленню його професійної компетентності. Ігрова дискусія передбачає обговорення якогось проблемного, спірного питання, під час якого виявляються відмінності і встановлення істини, вибір оптимального рішення.

Моделювання професійної діяльності в умовах дидактичних ігор, які є «навчальним полігоном» для відпрацьовування практичних умінь і навичок, забезпечує трансформацію отриманих знань під час вивчення окремих дисциплін у системний комплекс професійних дій.

Рольові ігри під час навчання майбутніх педагогів у ЗВО дають змогу відтворити або ж максимально наблизити, чи змоделювати ситуацію в ролях. Кожен студент під час рольової гри отримує свою роль і несе відповідальність за прийняті під час гри рішення. Такий формат прискорює закріплення теоретичного матеріалу, формування компетентностей. Під час гри розкривається потенціал студентів, змінюються відносини на рівні «викладач-студент», «студент-студент». Студенти під час гри надають одне одному допомогу, підтримують, створюючи комфортні, сприятливі умови.

Освітні онлайн-ігри використовуються в дистанційному навчанні, передбачають інтерактивні завдання з метою посилення мотивації, активізації у навчанні, формуванню умінь та навичок, закріплення знань

Для семінарського та практичного заняття нами обрано *платформу Zoom* Враховуючи, що семінарське чи практичне заняття у здобувачів другого (магістерського) рівня передбачає упровадження ігрових методів, інтерактивності, групових дискусій і активної участі студентів. Платформа Zoom вирізняється завдяки функції *breakout rooms* (доступна навіть у безкоштовній версії), яка дозволяє ділити студентів на малі групи для

обговорення завдань, а потім повертати їх до основної сесії. Додаткові інструменти, такі як віртуальна дошка, опитування та анотації, сприяють залученню студентів до аналізу матеріалу. Google Meet має breakout rooms лише у платній версії, а його інтерактивні можливості обмежуються Jamboard і субтитрами, що недостатньо для динамічного семінару. Microsoft Teams також пропонує breakout rooms і дошку, але його переваги (наприклад, інтеграція з Office 365) більше проявляються в проєктній роботі, а не в короткострокових дискусіях. Отже, на нашу думку Zoom забезпечує найкращий баланс інтерактивності та простоти для семінарів.

Таким чином, можемо констатувати, що впровадження ігрових методів навчання у підготовку майбутніх педагогів за умов дистанційного навчання становить досить важливе значення для організації навчально-виховного процесу у закладах вищої освіти. Упровадження ігрових методів у навчальний процес буде ефективним, якщо дотримуватися об'єктивних закономірностей, що обумовлюють та регулюють використання методів навчання.

Результати оцінювання підсумків практичних та семінарських занять допомогли визначити ефективність використання ігрових методів навчання. Експериментальна перевірка ефективності розробленої методики використання ігрових занять професійної спрямованості у навчанні студентів дає підстави стверджувати, що вона сприяє підвищенню рівня професійної підготовки, мотивації навчальної діяльності, підвищенню успішності у засвоєнні знань, формуванню професійної компетентності.

Список використаних джерел

1. Андріянова Г. І., Скора Н. А. Використання ігрових технологій у дистанційному навчанні вищої школи. *Вісник Луганського національного університету імені Тараса Шевченка : Філологічні науки*. 2018. № 7 (321), жовтень. С. 138-147.

2. Губарь О. Г., Спіцин В. В., Котяш І. С. Вплив використання інтерактивних технологій на якість навчання майбутніх педагогів у закладах

вищої освіти. *Академічні візії*. 2023. (26). <https://academy-vision.org/index.php/av/article/view/83>

3. Конопляник Л. М. Впровадження інтерактивних методів навчання як шлях до демократизації освітнього процесу. *Педагогічна академія: Наукові записки*. , (10). <https://doi.org/10.5281/zenodo.13729641>