

GAME FOR SAFETY: LEVEL UP ОСВІТИ ЧЕРЕЗ ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ ТА БЕЗПЕКОВІ КОМПЕТЕНТНОСТІ

Курепін Вячеслав Миколайович

канд.екон.наук, доцент

доцент кафедри методики професійного навчання

Миколаївський національний аграрний університет, м. Миколаїв

Сучасні умови розвитку суспільства характеризуються зростанням кількості викликів і ризиків, що мають соціальний, інформаційний та безпековий характер. Військовий стан, підвищене психологічне навантаження, поширення дезінформації та кіберзагроз зумовлюють необхідність підготовки молоді до ефективного реагування в кризових ситуаціях [1, с. 467], оперативного прийняття рішень та здатності адаптуватися до динамічних змін. У зв'язку з цим особливого значення набуває формування безпекових компетентностей, що охоплюють сукупність знань, умінь, навичок та ціннісних орієнтацій, спрямованих на збереження життя та здоров'я людини, забезпечення психологічної стійкості та підтримання інформаційної безпеки особистості.

Сучасний освітній простір потребує створення безпечного та мотиваційно спрямованого середовища навчання, в межах якого здобувачі освіти мають можливість не лише опанувати теоретичні знання, а й набувати практичного досвіду реагування на потенційно небезпечні ситуації. Підвищенню рівня активності, залученості та зацікавленості студентів сприяє використання ігрових технологій та елементів гейміфікації в освітньому процесі. Застосування моделювання реальних ситуацій, інтерактивних методів взаємодії, квестових завдань та симуляцій забезпечує практичну спрямованість навчання та підвищує його адаптивність до сучасних громадських викликів [2, с. 129].

В умовах громадських трансформацій та зростання рівня ризиків особливого значення у професійній підготовці сучасної молоді набувають безпекові компетентності, які забезпечують здатність особистості усвідомлювати потенційні загрози [3, с. 19], відповідально діяти у нестандартних обставинах, приймати виважені рішення та підтримувати належний рівень особистої безпеки. Формування таких компетентностей спрямоване на розвиток стійкості до зовнішніх та

внутрішніх викликів , а також на підготовку здобувачів освіти до ефективної діяльності та взаємодії в умовах кризових ситуацій.

Гейміфікація розглядається як дієвий інструмент формування безпекових компетентностей здобувачів освіти, оскільки її застосування сприяє підвищенню навчальної мотивації та активізації пізнавальної діяльності. Використання ігрових механік у процесі навчання забезпечує залучення студентів до практичного опрацювання ситуацій, максимально наближених до реальних умов, що підвищує ефективність засвоєння знань та формування практичних умінь. Інтеграція елементів гейміфікації створює освітнє середовище, в межах якої здобувачі освіти мають можливість не лише опанувати теоретичний матеріал, а й розвивати навички реагування на потенційні небезпеки.

Гейміфікація надає можливість моделювати різноманітні безпекові ситуації, що позитивно впливає на розвиток критичного мислення, відповідальності та стресостійкості здобувачів освіти. Застосування інтерактивних завдань, цифрових симуляцій та сценарного навчання забезпечує практичну направленість освітнього процесу та сприяє підвищенню рівня готовності молоді до дій в умовах невизначеності та непередбачуваних обставин. Гейміфікація виступає не лише засобом підвищення зацікавленості навчальною діяльністю, а й ефективним педагогічним підходом до формування безпекової культури [4, с. 870], розвитку адаптивності та підготовки здобувачів освіти до сучасних громадських викликів.

Інтеграція ігрових механік у освітній процес забезпечує підвищення рівня залученості здобувачів освіти до навчальної діяльності та сприяє формуванню навичок, необхідних для ефективного реагування на сучасні виклики та ризики. Моделювання кризових та безпекових ситуацій у процесі навчання створює умови для відпрацювання алгоритмів дій, прийняття обґрунтованих рішень та удосконалення навичок командної взаємодії. Застосування цифрових симуляцій та сценарних завдань позитивно впливає на розвиток критичного мислення, відповідальності та стресостійкості, забезпечує практичну спрямованість освітнього процесу та підвищує рівень готовності молоді до діяльності в умовах кризових ситуацій.

Отже, використання гейміфікації в освітньому процесі сприяє ефективному формуванню безпекових компетентностей здобувачів

освіти, розвитку їхньої мотивації, критичного мислення та готовності до дій у кризових ситуаціях. Інтеграція ігрових технологій забезпечує практичну спрямованість навчання та підвищує адаптивність молоді до сучасних викликів та ризиків.

Список використаних джерел

1. Самойленко О. О., Бацуровська І. В., Курепін В. М. Кібергігієна та безпека життєдіяльності як ключові елементи цифрової компетентності здобувачів освіти. *Національні інтереси України*. 2025. № 11(16). С 461-477. DOI:[https://doi.org/10.52058/3041-1793-2025-11\(16\)-461-476](https://doi.org/10.52058/3041-1793-2025-11(16)-461-476).

2. Бацуровська І. В., Кашина Г. С., Курепін В. М. Інтеграція сучасних освітніх технологій, системи якості вищої освіти та принципів безпеки життєдіяльності у підготовці фахівців. *Перспективи та інновації науки. Серія : Педагогіка. Психологія. Медицина*. 2025. № 3(49). С. 119-136. URL: <https://dspace.mnau.edu.ua/jspui/handle/123456789/20873>.

3. Іваненко В. С. Стресостійкість, як вид психологічної особистості // Інформаційно-психологічна та техногенна безпека: історичні аспекти, особливості захисту суспільства та особистості : тези доповідей за результатами тематичного «круглого столу», м. Миколаїв, 9 грудня 2022 р. Миколаїв : МНАУ, 2022. С. 18-20. URL: <https://dspace.mnau.edu.ua/jspui/handle/123456789/12066>.

4. Іваненко В. С. Змістові особливості виховної роботи в Миколаївському національному аграрному університеті // Ресурсно-орієнтоване навчання в «3D» : матеріали III міжнародної науково-практичної інтернет-конференції (м. Полтава, 22–23 лютого 2023 року). Полтава : ПУЕТ, 2023.. С. 869-873. URL:<https://dspace.mnau.edu.ua/jspui/handle/123456789/13196>.