

5. Wiggins, G., McTighe, J. Understanding by design guide to advanced concepts in creating and reviewing units. ASCD. 2011

## **ВІД ЛЕКЦІЇ ДО КВЕСТУ: ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ У ПІДГОТОВЦІ ЗДОБУВАЧІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ**

***Мельник Наталя Сергіївна***

*здобувачка вищої освіти першого бакалаврського рівня  
спеціальність А 5 «Професійна освіта»*

***Курепін Вячеслав Миколайович***

*канд.екон.наук, доцент  
доцент кафедри методики професійного навчання  
Миколаївський національний аграрний університет, м Миколаїв*

Використання ігрових технологій в освітньому процесі позитивно впливає на розвиток критичного мислення, комунікативних умінь та навичок командної взаємодії здобувачів вищого освіти. Активне залучення студентів до аналізу проблемних ситуацій, пошуку альтернативних способів їх розв'язання та прийняття обґрунтованих рішень у змодельованих професійних та життєвих умовах сприяє створенню освітнього середовища, в якому формуються вміння аргументовано висловлювати власну позицію, здійснювати аналіз інформації та критично оцінювати результати власної діяльності.

Використання в освітньому процесі інтерактивних завдань ґрунтуються на співпраці, обміні інформацією та координації спільної діяльності учасників занять. Застосування квестів, рольових ігор та цифрових симуляцій сприяє розвитку навичок ефективної взаємодії, комунікації та здатності працювати в колективі. Використання ігрових технологій також позитивно впливає на формування відповідальності за досягнення спільного результату та усвідомлення значущості командної роботи [1, с. 9]. Такий підхід забезпечує не лише підвищення рівня навчальної активності здобувачів освіти, а й розвиток соціальних та професійних компетентностей, необхідних для успішної майбутньої професійної діяльності.

Практична спрямованість ігрового навчання в умовах цифровізації освіти набуває особливої актуальності у зв'язку зі стрімким розвитком інформаційно-комунікаційних технологій та трансформацією сучасного освітнього середовища. Використання цифрових платформ, інтерактивних сервісів, симуляцій та віртуальних середовищ забезпечує можливість поєднання теоретичної підготовки з практичною діяльністю, що сприяє більш ефективному засвоєнню навчального матеріалу. Ігрове навчання дозволяє моделювати професійні та життєві ситуації, наближені до реальних умов, формуючи у здобувачів освіти навички аналізу, прийняття рішень та застосування знань на практиці [2, с. 65].

В умовах цифровізації освіти ігрові технології сприяють активізації навчально-пізнавальної діяльності студентів та підвищують рівень їхньої мотивації до навчання. Використання цифрових квестів, інтерактивних завдань та сценарних симуляцій забезпечує динамічність освітнього процесу, розвиває самостійність, адаптивність та здатність працювати з інформацією у цифровій середовищі. Такий підхід створює умови для формування сучасних професійних компетентностей та забезпечує підготовку майбутніх фахівців до діяльності в умовах швидких технологічних змін та цифрової трансформації суспільства.

Використання ігрових механік у навчанні є одним із перспективних напрямів інновацій освітнього процесу закладів вищої освіти (ЗВО) [3, с. 2]. Вона сприяє підвищенню мотивації здобувачів освіти, активізації їх пізнавальної діяльності та розвитку професійних компетентностей. Водночас процес інтеграції гейміфікації супроводжується низкою проблем, які потребують вирішення. Зокрема: недостатня готовність ЗВО до системного використання ігрових технологій - обмеженість матеріально-технічним забезпеченням, недостатній рівень цифрової компетентності окремих викладачів [4, с. 82], відсутністю адаптованих методичних рекомендацій під гейміфікацію; значні часові витрати на розроблення якісного гейміфікованого контенту - створення освітніх квестів, цифрових симуляцій чи сценарних завдань тощо.

Інтеграція гейміфікації є перспективним напрямом розвитку технологій змішаного та дистанційного навчання, оскільки використання онлайн-квестів, цифрових місій, інтерактивних кейсів та командних змагань сприяє підтриманню комунікації між учасниками освітнього процесу та забезпечує активну взаємодію в умовах

дистанційного формату навчання. Особливої актуальності такий підхід набув в умовах воєнного стану, що зумовило необхідність оперативної адаптації освітньої системи до кризових викликів.

Отже, впровадження гейміфікації в ЗВО сприяє підвищенню ефективності освітнього процесу, розвитку професійних компетентностей здобувачів освіти та адаптації навчання до сучасних цифрових та соціальних викликів.

#### *Список використаних джерел*

1. Nagayev V., Danchenko I., Mitiashkina T., Kyrepin V. (2022) Administrative Fundamentals of Ecological Competence Forming in Agricultural Engineering Students Under Conditions of Their Professional Training. In: Tonkonogyi V., Ivanov V., Trojanowska J., Oborskyi G., Pavlenko I. (eds) *Advanced Manufacturing Processes III. Inter Partner 2021. Lecture Notes in Mechanical Engineering*. Springer, Cham. URL: <https://dspace.mnau.edu.ua/jspui/handle/123456789/12570>.

2. Kurepin V., Ivanenko V. (2024). Applying Digital Technologies in Agriculture to Achieve Sustainable Development Goals. *Modern Economics*, 47(2024), 62-69. DOI: [https://doi.org/10.31521/modecon.V47\(2024\)-09](https://doi.org/10.31521/modecon.V47(2024)-09).

3. V. Nagayev, T. Gerliand, V. Kyrepin, G. Nagayeva, N. Sosnytska and K. Yablunovska, «Pedagogical Technology of Management of Students' Educational and Creative Activities in the Process of Professional Training of Engineers,» *2021 IEEE International Conference on Modern Electrical and Energy Systems (MEES)*, 2021, pp. 1-4, URL: <https://dspace.mnau.edu.ua/jspui/handle/123456789/14040>.

4. Іваненко В. С. Розвиток управлінських компетенцій майбутніх викладачів-менеджерів в освітніх закладах України. Цифрові інновації та соціальні трансформації в освіті та професійному середовищі : матеріали IV міжнародної науково-практичної конференції (м. Київ, 28 листопада 2024 р.). Ч. 2. Київ : АПСВТ, 2024. С. 81-85. <https://dspace.mnau.edu.ua/jspui/handle/123456789/19659>.