УДК 378.147:004.9:37.091.33

ВПРОВАДЖЕННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ ГЕЙМІФІКОВАНИХ ВПРАВ У ПРОФЕСІЙНУ ПІДГОТОВКУ МАЙБУТНІХ ІНЖЕНЕРІВ

Олег МІНІН

Здобувач вищої освіти спеціальності А5 Професійна освіта

Миколаївський національний аграрний університет

м. Миколаїв, Україна

Анотація. *У тезах розглянуто особливості впровадження інтерактивних гейміфікованих вправ у професійну підготовку майбутніх інженерів. Обґрунтовано актуальність використання гейміфікації як сучасного педагогічного інструменту, здатного підвищувати пізнавальну активність, навчальну мотивацію та залученість здобувачів вищої освіти до освітнього процесу. Охарактеризовано основні види інтерактивних гейміфікованих вправ, доцільних у підготовці майбутніх інженерів. Визначено їхній потенціал для розвитку не лише професійних компетентностей, а й soft skills: комунікативності, командної роботи, критичного мислення, відповідальності, лідерських якостей та самоорганізації. Акцентовано увагу на необхідності системного та педагогічно обґрунтованого використання гейміфікованих вправ відповідно до змісту навчальної дисципліни, рівня підготовленості здобувачів та визначених освітніх результатів.*

Ключові слова: *гейміфікація, інтерактивні вправи, майбутні інженери, професійна підготовка, навчальна мотивація, пізнавальна активність, soft skills, цифрові технології.*

Одним із перспективних напрямів удосконалення освітнього процесу є використання інтерактивних технологій. У попередніх дослідженнях нами обґрунтовано значення сучасних методів навчання та інтерактивних форм організації освітньої діяльності для активізації здобувачів вищої освіти [1]. Особливої уваги в цьому контексті заслуговує гейміфікація. Її використання передбачає застосування окремих елементів ігрової діяльності в неігровому

освітньому середовищі. До таких елементів належать бали, рівні, рейтинги, завдання, квести, нагороди, змагання, досягнення, часові обмеження та командна взаємодія. Водночас гейміфікація не передбачає перетворення всього навчання на гру, а використовується як педагогічний інструмент для підвищення активності та залученості здобувачів.

Важливим є положення про необхідність поєднання інноваційних педагогічних технологій із традиційними формами навчання. У дослідженні щодо навчання сучасних менеджерів освіти на основі новітніх технологій зазначено доцільність поєднання традиційних та інноваційних педагогічних стратегій, зокрема інформаційно-комунікаційних технологій та інтерактивних форм і методів навчання [2]. Такий підхід є актуальним і для інженерної освіти, де цифрові інструменти можуть бути інтегровані у вирішення професійно орієнтованих завдань.

На нашу думку, найбільш доцільними для майбутніх інженерів є такі види інтерактивних гейміфікованих вправ: «Інженерний квест» — послідовне виконання завдань; «Професійний challenge» — виконання практичного завдання за обмежений час; «Знайди помилку» — виявлення та пояснення помилок у запропонованому технічному рішенні; «Інженерний брейн-ринг» — командне змагання за швидкість і правильність виконання завдань; «Ситуація з виробництва» — аналіз змодельованої професійної проблеми та вибір оптимального рішення; «Технічний детектив» — пошук причин несправності або проблеми за наданими характеристиками; «Побудуй рішення» — командне створення алгоритму вирішення професійної проблеми; «Захист проєкту» — презентація командою результатів виконаного завдання .Гейміфіковані вправи дають можливість студентам бути не пасивними споживачами інформації, а активними учасниками навчального процесу, які самостійно приймають рішення, взаємодіють з іншими та оцінюють отримані результати.

Таким чином, впровадження інтерактивних гейміфікованих вправ у професійну підготовку майбутніх інженерів створює можливості для активізації

освітньої діяльності, підвищення навчальної мотивації, розвитку професійних компетентностей і soft skills.

Список використаних джерел

1. Гула Л. В. Методи навчання у ЗВО: сучасні тренди. Інноваційна педагогіка. 2022. № 54. С. 133–136.

2. Гула Л. В. Навчання сучасних менеджерів освіти на основі новітніх технологій. Modern Economics. 2023. № 41. С. 40–44. DOI: 10.31521/modecon.V41(2023)-06.

3. Пометун О. І., Пироженко Л. В. Інтерактивні технології навчання: теорія, практика, досвід**.** Київ, 2022. 120 с.

Abstract. The theses examine the implementation of interactive gamified exercises in the professional training of future engineers. The relevance of gamification as a modern pedagogical tool capable of enhancing students' learning motivation, cognitive activity, and engagement in the educational process is substantiated. The main types of interactive gamified exercises appropriate for the training of future engineers are characterized. Their potential for developing not only professional competencies but also soft skills, including communication, teamwork, critical thinking, responsibility, leadership, and self-organization, is determined. Particular attention is paid to the need for systematic and pedagogically sound use of gamified exercises in accordance with the content of the academic discipline, students' level of preparedness, and defined learning outcomes.

Keywords: gamification, interactive exercises, future engineers, professional training, learning motivation, cognitive activity, soft skills, digital technologies.

Науковий керівник:

Гула Л.В.

Старший викладач кафедри методики професійного навчання

Миколаївський національний аграрний університет