

УДК 378.016:37

DOI <https://doi.org/10.24919/2308-4863/35-4-39>**Наталія ОНИЩЕНКО,**

orcid.org/0000-0001-7794-8949

доктор педагогічних наук, доцент,
професор кафедри загальної педагогіки і педагогіки вищої школи
Університету Григорія Сковороди в Переяславі
(Переяслав, Київська область, Україна) Onischenkon@gmail.com

ЗАСТОСУВАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ ПІД ЧАС ВИКЛАДАННЯ ПЕДАГОГІЧНИХ ДИСЦИПЛІН У ВИЩІЙ ШКОЛІ

У статті розкрито особливості застосування ігрових технологій під час викладання педагогічних дисциплін у вищій школі, досліджено поняття «гра» та «ігрові технології». Визначено, що у процесі викладання педагогічних дисциплін для проведення гри важливими є два етапи: аналіз самого процесу і обговорення можливостей використання досвіду в інших ситуаціях, при цьому провідна роль належить викладачу.

У статті виділено специфічні ознаки педагогічної гри: 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.

Обґрунтовано поняття «ігрова технологія». Зазначено, що специфіка ігрових технологій полягає у тому, що вони спираються на механізми ігрової діяльності, актуалізацію емоційного змісту, пов'язаного з ідентифікацією з певною роллю, активною взаємодією, досягненням індивідуального та загального «виграшу». В освітньому процесі вищої школи доцільно використовувати такі ігрові технології як ділові і рольові ігри, ток-шоу, ігрові дискусії, ігрові виховні ситуації, розв'язання професійних дилем, ігри-вправи (ребуси, вікторини); ігри-змагання між студентськими командами, блиц-ігри, квести (ігри-мандрівки, уявні подорожі).

Практичний досвід викладання педагогічних дисциплін у ДВНЗ «Переяслав-Хмельницький державний педагогічний університет імені Григорія Сковороди» засвідчує, що наявність чіткої етапності та послідовності організації й проведення ігрових технологій є однією з головних ознак і обов'язковою умовою якісної практичної підготовки студентів. Зазначено, що чітка структура, зрозуміла для сприйняття, зразки вихідних інструкційних документів і досвід застосування ігрових технологій у вищій школі полегшують студентам самостійне проєктування і реалізацію вказаних технологій у процесі проходження педагогічної практики та у майбутній професійній діяльності.

Ключові слова: ігрові технології, педагогічні ігри, «Діловий театр», ток-шоу, комп'ютерні ігри, викладання педагогічних дисциплін, вища школа.

Nataliia ONYSHCHENKO,

orcid.org/0000-0001-7794-8949

Doctor of Pedagogical Sciences, Associate Professor,
Professor at the Department of General Pedagogy and Higher School Pedagogy
Hryhoriy Skovoroda University in Pereiaslav
(Pereiaslav, Kyiv region, Ukraine) Onischenkon@gmail.com

APPLICATION OF GAME TECHNOLOGIES WHEN TEACHING PEDAGOGICAL DISCIPLINES IN HIGHER SCHOOL

The article reveals the features of the use of game technologies in the teaching of pedagogical disciplines in higher education, explores the concepts of "game" and "game technology". It is determined that in the process of teaching pedagogical disciplines two stages are important for the game: analysis of the process itself and discussion of the possibilities of using experience in other situations, with the leading role belongs to the teacher.

The article highlights specific features of the pedagogical game: modeling of conditions that mimic professional and pedagogical activities (quasi-activities); gradual development of the game; the presence of complex and problematic situations; joint activities of game participants; description of the psychological and pedagogical situation and the object of game simulation; game time control; evaluation system; rules of the game; elements of the competition.

The concept of "game technology" is substantiated. It is noted that the specificity of game technologies is that they rely on the mechanisms of game activity, the actualization of emotional content associated with identification with a certain role, active interaction, the achievement of individual and overall "win". In the educational process of higher education it is advisable to use such game technologies as business and role-playing games, "talk shows", game discussions, game

educational situations, solving professional dilemmas, games-exercises (puzzles, quizzes), games-competitions between student teams, blitz-games, quests (travel games, imaginary travels), etc.

Practical experience of teaching pedagogical disciplines at Higher School Pedagogy State Higher Educational Institution "Pereiaslav-Khmelnytskyi Hryhorii Skovoroda State Pedagogical University" shows that the presence of a clear stage and sequence of organization and conduct of game technologies is one of the main signs and a prerequisite for quality practical training of students. It is noted that a clear structure, understandable, samples of output instructional documents and experience in the use of game technologies in higher education facilitate students' independent design and implementation of these technologies in the process of pedagogical practice and in future professional activities.

Key words: *game technologies, pedagogical games, "Business theater", talk shows, computer games, teaching of pedagogical disciplines, higher school.*

Постановка проблеми. Відповідно до Законів України «Про вищу освіту» (2014), «Про повну загальну середню освіту» (2020), Стратегії розвитку вищої освіти в Україні на 2021-2031 роки відбувається активне залучення до освітнього процесу закладів вищої освіти інноваційних технологій. Особливої уваги під час викладання педагогічних дисциплін у ЗВО заслуговують ігрові технології, які набули поширення у студентській аудиторії. Ігрові технології є складником сучасних педагогічних технологій, які дозволяють активізувати професійну підготовку студентів у закладах вищої освіти.

Аналіз досліджень. За результатами аналізу педагогічних досліджень виявлено, що використання ігрового методу в педагогіці обґрунтовано у працях класиків вітчизняної педагогіки А. Макаренка, В. Сухомлинського, К. Ушинського. Виховний аспект гри вивчений і висвітлений у роботах Н. Анікеєвої, О. Газмана, С. Шмакова. Дослідженню проблеми використання ігрових технологій у закладах вищої освіти в науковій літературі присвячені праці Л. Варзацької, І. Вачкова, Н. Головка, О. Жукової, Н. Кравець, Є. Литвиненко, М. Марко, І. Романюк, Г. Топчій, Г. Щукіної.

Мета статті – розкриття особливостей застосування ігрових технологій під час викладання педагогічних дисциплін у вищій школі.

Виклад основного матеріалу. Гра є соціальною потребою і виконує певні суспільні функції, насамперед забезпечує передавання суспільного досвіду протягом століть від одного покоління до іншого, а впровадження ігрових технологій у підготовку майбутніх вчителів має давню історію. Так, науковці (В. Зайчук, А. Нісімчук, О. Панасюк) зазначають, що першими іграми були військові, які допомагали навчанню бойової майстерності. Здавна відомі спортивні ігри (Олімпійські ігри у Греції).

В. Арестенко, досліджуючи роль ігрових технологій у підготовці майбутніх вчителів, доводить, що гра робить перерву у нашому повсякденному житті; дає вихід в інший стан душі; дає впорядко-

ваність; створює гармонію, формує спрямування у довершеність; гра підпорядкована захопленості, вона володіє людиною повністю, активізує її здібності; дає змогу згуртувати колектив, а кожній людині – самовиявитися; створює умови для фізичної досконалості, оскільки у своїх активних формах гра є і навчанням, і відпочинком, для уяви, тому що сприяє створенню нового світу, часом нереального; створює стійкий інтерес до літератури, як наукової, так і художньої; дає змогу розвивати розум, кмітливість, тому що при проведенні гри створюються проблемні ситуації; дає радість спілкування з друзями, однокласниками; створює умови для вироблення вмінь орієнтуватися у життєвих ситуаціях; знімає рівень тривожності (Арестенко, 2017: 20–28).

У контексті нашого дослідження вважаємо доцільним розмежувати поняття «гра» та «ігрові технології», оскільки вони хоча й досить близькі, але суттєво відрізняються. Щоб з'ясувати етимологію поняття «ігрова технологія», слід звернути увагу на її перший складник – гру. Гра є складним соціокультурним феноменом, якому присвячена значна кількість філософсько-культурологічних, психологічних і педагогічних досліджень. Сучасною педагогічною наукою це явище трактується з певних позицій. Так, у термінологічному словнику «Педагогічна інноватика» гра визначається як вид креативної діяльності людини, у процесі якої в уявній формі відтворюються способи дій із предметами, стосунки між людьми, норми соціального життя та культурні надбання людства, які характеризують історично досягнутий рівень розвитку суспільства (Педагогічна інноватика, 2019: 138).

У педагогічних дослідженнях «гра» розглядається як вид діяльності в умовах ситуацій, спрямованих на відтворення і засвоєння суспільного досвіду, в якому розвивається й удосконалюється особистість; у педагогічній психології поняття «гра» трактується як конкретний вияв індивідуальної та колективної ігрової діяльності дитини, яка має конкретно історичний, багатовидовий, креативний і багатофункціональний характер.

Також гра визначається як форма діяльності в умовних ситуаціях, спрямована на відтворення і засвоєння суспільного досвіду, фіксованого в соціально закріплених способах здійснення предметних дій, у предметах науки і культури. Отже, поняття «гра» тлумачиться вченими як вид креативної діяльності, вид діяльності в умовах ситуацій, конкретний вияв індивідуальної та колективної ігрової діяльності, форма діяльності. Можна зробити висновок, що гра розглядається як певний вид колективної чи індивідуальної діяльності, яка носить творчий характер з метою відтворення і засвоєння суспільного досвіду.

Під час аналізу різних теорій ігор хочемо зазначити, що їхні розробники вказують як на позитивний вплив ігор на розвиток особистості (К. Гросс, Д. Узнадзе), так і негативний (З. Фрейд). Можна частково погодитися із З. Фрейдом, що надмірне захоплення грою призводить до втрати зв'язку з об'єктивною реальністю. Таке явище отримало назву «геймерство». Однак більшість теорій висвітлюють позитивний аспект гри – виконання у грі певних ролей (Л. Виготський, Д. Ельконін, Д. Узнадзе). Привабливість ігор для дітей і дорослих можна пояснити ігровою ситуацією, яка пов'язана з виконанням певних ролей; наявністю правил гри, яких потрібно дотримуватися; колективним характером гри, що дає змогу спілкуватися з іншими; змагальністю, яка заохочує до перемоги й відчуття успіху.

Характерними особливостями педагогічних ігор для дорослих науковці вважають імпровізоване виконання ролей; умовність ситуацій, у яких відбувається гра; соціальний характер педагогічної гри; наявність рольових очікувань (експектацій); стимулювання колективно-особистісного і професійно педагогічного спілкування; прив'язка модельованих у грі подій до певного часу; наявність розгалуженої системи індивідуального і групового оцінювання діяльності учасників гри. Отже, гра приваблює людей різного віку.

Оскільки наше дослідження стосується студентської молоді, то увага у ньому звернута саме на педагогічні ігри. Ці ігри, на думку Н. Манчинської, мають низку переваг: збуджують допитливість студентів до способів розв'язання професійних і навчальних проблем в ігровому середовищі та посилюють інтерес до міжособистісної взаємодії; сприяють розвитку особистості, оскільки в оптимальному варіанті створюють тривалу зацікавленість у саморозвитку та розкритті свого людського потенціалу; полегшують введення нових комунікативних і поведінкових норм; допомагають студентам побачити особливості власного життя й

відчутти дотичність до навколишнього світу загалом; спонукають краще зрозуміти і навчитися використовувати всю складність психічних, соціальних та організаційних процесів спілкування між студентами; сприяють опануванню студентом досвіду діяльності, подібної до тієї, яку він буде реалізовувати у професійному житті; спонукають учасників гри тренувати певні особистісні навички, необхідні у груповому навчальному процесі; балансують активність усіх студентів, оскільки в роботу включаються навіть пасивні члени групи, адже гра дає студентам змогу вирішувати складні проблеми, не залишаючись пасивними спостерігачами; знижують тривожність учасників гри, особливо на початковій стадії роботи; сприяють зняттю певних захисних механізмів, оскільки інструкції та дотримання групових норм дають змогу моделювати у грі складні форми поведінки; у результаті можуть навіть сприяти зміні життєвих установок учасників гри: вони стануть більш толерантними до думок і ціннісних орієнтацій інших, у них може змінитися уявлення про себе (Мачинська, 2013). Отже, науковець називає значний перелік переваг педагогічних ігор, які можна звести до їх розуміння як можливостей для студентів вирішувати складні проблеми, розвивати емпатію і взаємодію з іншими людьми. З огляду на значні переваги педагогічних ігор, робимо висновок про необхідність їх застосування у практиці роботи вищої школи.

У процесі викладання педагогічних дисциплін 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 (Щербань, 2014: 288).

Важливе значення має правильний вибір гри в освітньому процесі вищої школи на основі їх класифікацій. За діяльністю ігри поділяють на фізичні (рухові); інтелектуальні (розумові); трудові; соціальні; психологічні. За характером педагогічного процесу – на навчальні, контролюючі, тренувальні та узагальнюючі; пізнавальні, виховні, розвивальні; репродуктивні, продуктивні і творчі; комунікативні, діагностичні, профорієнтаційні, психотехнічні. За ігровою методикою – на

предметні, сюжетні, рольові, ділові, імітаційні та ігри-драматизації. Отже, виокремлення ігор здійснюється за ознакою – характером педагогічного процесу, що означає їхній зв'язок із організацією педагогічної діяльності, її інтерпретацією згідно з поставленою метою.

Зупинимося на визначенні сутнісних і функціональних ознак поняття «ігрові технології», їхніх різновидів. П. Щербань зазначає, що «поняття «ігрові педагогічні технології» включає широку групу методів і прийомів організації педагогічного процесу у формі різних педагогічних ігор. На відміну від ігор, педагогічна гра володіє істотною ознакою, яка відрізняє її від інших, – чітко визначеною метою і відповідним педагогічним результатом, які можуть бути зумовлені та виявлені в явному вигляді та характеризуються навчально-пізнавальною спрямованістю (Щербань, 2014: 289).

Г. Топчій розуміє під ігровими технологіями сукупність педагогічних ігор, підпорядкованих визначеній меті, що гарантують отримання позитивного результату – професійного саморозвитку майбутнього вчителя (Топчій, 2011: 12). Ігрові технології, на думку М. Марко, виступають «навчально-методичним інструментарієм», який сприяє «трансляції» раніше набутих теоретичних знань та їхніх трансформацій в систему практичних вмінь і навичок; «аналізу моделей реальності на зразках професійних дій із різних рольових та особистісних позицій» і підготовці до майбутньої професійної діяльності (Марко, 2018: 40).

Отже, науковці єдині у поглядах на ігрові технології як сукупність методів і прийомів у формі різних педагогічних ігор, які підпорядковані певній меті. Крім того, науковець Н. Головка також зазначає, що використання ігрових технологій сприяє «активізації системи дієвопрактичної сфери, посилення емоційності, розвитку творчого характеру, зняттю втоми, перевантаження» (Головка, 2015: 17–18). Таким чином, автор вказує на дієвий і творчий характер ігрових технологій.

Науковці виділяють основні функції ігрової технології: навчальну (розвиток загальнонавчальних вмінь і навичок), розвивальну (розвиток різних психічних функцій); виховну (розвиток якостей особистості, загальної культури). Таким чином, ігрова технологія – це система методів і прийомів навчально-виховної роботи педагога, яка підпорядкована певній меті та спрямована на розвиток стійких особистісних якостей студентів шляхом активної ігрової взаємодії. Практичний досвід викладання педагогічних дисциплін у ДБНЗ «Переяслав-Хмельницький державний

педагогічний університет імені Григорія Сковороди» засвідчує, що наявність чіткої етапності та послідовності організації й проведення ігрових технологій є однією з головних ознак і обов'язковою умовою якісної практичної підготовки студентів. Чітка структура, зрозуміла для сприйняття, зразки вихідних інструкційних документів і досвід застосування ігрових технологій у вищій школі полегшують студентам самостійне проектування і реалізацію зазначених технологій у процесі проходження педагогічної практики та в майбутній професійній діяльності.

Класифікація ігрових технологій відбувається за такими ознаками: за рівнем застосування, за філософською основою, за основним фактором розвитку, за концепцією засвоєння досвіду, за змістом, за типом керівництва, за організаційними формами, за основним методом, за цілями.

Тепер детальніше розглянемо ігрові технології в контексті викладання педагогічних дисциплін у закладах вищої освіти. Зазначимо, що специфіка ігрових технологій полягає у тому, що вони спираються на механізми ігрової діяльності, актуалізацію емоційного змісту, пов'язаного з ідентифікацією із певною роллю, активною взаємодією, досягненням індивідуального та загального «виграшу». В освітньому процесі ЗВО доцільно використовувати ділові ігри (відтворення предметної та соціальної специфіки певної діяльності), рольові ігри (розігрування певних життєвих ролей), ток-шоу-технології (структуровані дискусії, в яких беруть участь всі учасники), ігри-вправи (розгляд різних ситуацій).

Особлива роль у процесі викладання педагогічних дисциплін належить діловим іграм, які підвищують якість формування їх професійної компетентності. Науковці виділяють різні модифікації ділових ігор: «Діловий театр», імітаційні ігри, виконання ролей, психодрама, соціограма. Зазначимо, що певні різновиди ділових ігор сприяють програванню ділових ролей, які пов'язані з майбутньою професійною діяльністю студентів.

Сучасною формою ділових ігор є комп'ютерні ігри. Останніми роками використанню ділових ігор із застосуванням ЕОМ у процесі підготовки студентів приділяється значна увага. Така модель є сукупністю машинних програм, реалізація яких на ЕОМ дає змогу відобразити основні властивості складної системи. За допомогою імітаційного моделювання можна відносно легко врахувати різні події в досліджуваній системі, що вимагає певної реакції моделюючого алгоритму.

Використання комп'ютерних ділових ігор (далі – КДІ) не завжди потребує високої кваліфі-

кації викладача. Це залежить від типу і складності гри. Багато КДІ прості в освоєнні, а тому придатні для масового використання. Виокремлюють колективні (участь кількох гравців або груп; наближеність до реальності; високий ігровий інтерес) та індивідуальні (моделювання не лише умовного середовища, а й дії всіх учасників гри, крім одного) КДІ, які знайшли поширення у різних країнах світу. Так, у США перед практикою у школі студент проходить випробування на симуляторах із застосуванням КДІ.

На відміну від ділової гри, де програвання ролей пов'язані з майбутньою професійною діяльністю, рольова гра пропонує входження у роль будь-якої бажаної особи. Рольова гра – ігрова технологія, яка потребує незначних затрат часу на розроблення та впровадження і при розв'язанні психолого-педагогічних завдань і ситуацій є надзвичайно ефективною. Головна мета – розвиток у студентів аналітичних здібностей, вмінь приймати правильні рішення. Арсенал рольових ігор досить великий, але найпоширенішими з них є моделюючі. Рольові ігри створюють сприятливий психологічний та емоційний настрій, атмосферу вільного спілкування та співробітництва викладача й студентів. За допомогою завдань педагог спонукає студентів до роздумів, пошуку рішень для нових завдань, розвиває в них необхідність у самовираженні, саморозкритті й самореалізації (Горчинська, 2010).

При вивченні педагогічних дисциплін ефективним є використання драматизацій як рольових ігор, у яких студенти спілкуються в парах один з одним або у групах. Це дозволяє зробити заняття різноманітнішим, дає змогу студентам виявити самостійність, реалізувати комунікативні вміння та мовленнєві навички. Вони можуть допомагати один одному, успішно коригувати висловлювання своїх співрозмовників, навіть якщо викладач не дає такого завдання.

Драматизація – це свого роду «вистава», відтворення певних сцен, повідомлень, створення сюжетних картин. На практичних і семінарських заняттях студенти можуть виконувати різні соціальні ролі, а також ролі вигаданих персонажів. При цьому їхнім завданням є вирішення проблемної ситуації. При організації ігрових занять необхідно враховувати те, що успішність їх проведення залежить від відповідності змісту ігрової діяльності знанням, які вивчалися; чіткості визначення проблеми гри; організації діалогічного спілкування учасників; врахування індивідуального комунікативного досвіду студентів; розв'язання задач на основі теоретичних знань, а

не власної позиції чи бажання. Ігрові технології є організаційними формами педагогічного процесу, що дозволяють органічно впливати на особистісний і професійний розвиток практично всіх студентів. Розвивальний ефект гри визначається сприятливою атмосферою, в яку потрапляють її учасники (Стрельников, 2013).

«Ток-шоу» – структурована дискусія, в якій беруть участь усі студенти. Ток-шоу дає змогу контролювати перебіг дискусії, оцінювати участь кожного студента з метою отримання студентами навичок публічного виступу та дискутування, висловлення й захисту власної позиції, формування громадянської та особистої активності. Робота організується таким чином: підготовчий етап – попередньо повідомляється тема дискусії (бажано у формі дискусійного питання), запрошуються від двох до п'яти експертів. Студентам пропонується придумати запитання до експертів та визначитися зі своєю позицією щодо поставленого запитання.

Експерти попередньо готують додаткову довідкову інформацію з теми дискусії. Визначається назва ток-шоу та обирається ведучий. Аудиторія організується за типом студії (студенти сідають півколом біля експертів). Повідомляються правила ток-шоу (всі учасники дискусії мають говорити стисло і конкретно; слово для виступу надається лише ведучим; виступ експертів (по 1-2 хв. кожен); студенти ставлять запитання експертам або роблять повідомлення. Експерти ставлять один одному запитання. Підбиваються підсумки дискусії за змістом і за формою її проведення (Рогульська, 2019: 114).

Ігрова дискусія передбачає колективне обговорення спірного питання, обмін думками, ідеями між кількома учасниками. Основним її призначенням є виявлення відмінностей у тлумаченні проблеми і встановлення істини в процесі товариської суперечки. Ця технологія дає змогу, проаналізувавши суть явища чи процесу, з існуючих варіантів рішень вибрати оптимальний (Методика викладання у вищій школі, 2011: 18).

Ігрова виховна ситуація – проблемна ситуація з проблем виховання, зорієнтована на встановлення зв'язку теорії і практики, розвиток вмінь аналізувати, узагальнювати певні факти і події, робити висновки, приймати рішення у нестандартних виховних ситуаціях. Ця технологія спонукає студентів до діяльності на основі певної виховної ситуації й передбачає вияв поведінкових реакцій на певні події. Ігрова виховна ситуація сприяє покращенню емоційно-психологічного стану студентів, знімає напругу, втому, дає

змогу оволодіти стратегіями дій у певних виховних ситуаціях.

Розв'язання професійних дилем – це розв'язання проблемних ситуацій-дилем за певними кроками: Крок 1. Аналіз ситуації (розпізнати і пояснити дилему, одержати всі можливі факти). Крок 2. Усвідомлення мотивів вчинків, специфіки умов, особливостей взаємин (перелічити всі можливі варіанти вибору, перевірити кожен варіант, ставлячи три запитання: «Це законно?», «Це правильно?», «Це корисно?»). Крок 3. Розробка проекту рішення (висунути гіпотези, вибудувати проект майбутнього рішення (що робити, як, якими засобами) у вигляді певної конструктивної схеми). Крок 4. Ухвалення рішення (дійти одностайної позиції у групі). Крок 5. Аналіз результату (двічі перевірити рішення, ставлячи два запитання, наприклад, такого типу: «Як я буду себе почувати, якщо про моє рішення довідається моя родина?», «Як я буду себе почувати, якщо про моє рішення повідомлять у місцевій пресі?»). Оскільки для суб'єкта дії далеко не байдужим є його моральне самопочуття, оцінка і ставлення до нього колег і знайомих (одногрупників, друзів, наставників), опрацьовуючи цей крок, студенти можуть поставити і обговорити додаткові запитання. Обговорення відбувається у мікрогрупах (Методика викладання у вищій школі, 2011: 43).

Отже, при розв'язанні професійних дилем кожен учасник повинен прийняти певне рішення, обміркувати його, перед тим як прийняти, проаналізувати прийняте рішення. Викладач дотримується певної тактики поведінки, не нав'язуючи власних переконань, однак залучає студентів до дискусії, спонукає їх ставити запитання, піддавати сумнівам окремі позиції, генерувати креативні думки, усвідомлювати особистісні судження й позиції.

Ігри-вправи. До них відносять кросворди, ребуси, вікторини. Застосування цього методу сприяє активізації певних психічних процесів студентів, закріпленню їхніх знань, перевірці їх якості, набуттю навичок. Ігри-вправи проводять на практичних заняттях; вони можуть бути елементами домашніх завдань, позааудиторних занять. Ігри-вправ використовують і у вільний час (Методика викладання у вищій школі, 2011: 18).

Бліц-гра є різновидом ігрових технологій, основними особливостями якої є мінімальний комплект ролей, швидкість проведення й отримання результату. Характерними особливостями бліц-гри є несподіваність і неординарність змісту; привабливість і легкість форми; обов'язковість оцінки результатів (кількісної або якісної); обме-

жена функціональна спрямованість, реалізована відповідно до педагогічних цілей; можливість включення їх у структуру традиційних видів навчальних занять; динамічність виникнення та вирішення ситуації (проблеми, завдання); проєктована і керована емоційна напруженість у процесі гри; обмеженість часу, відведеного на вирішення проблеми; можливість об'єднання в єдиний комплекс (систему) ігор відповідно до педагогічних цілей; включення визначеного контексту професійної діяльності, імітації деяких її умов і форм. Практика бліц-гри складається із техніки гри (технологічної структури), теорії і методології гри (загальних підходів до проєктування й аналізу дій); етики гри (наявність моральних ідей та змісту) (Мачинська, 2011).

Заслуговує на увагу під час викладання педагогічних дисциплін така ігрова технологія як квест (від англійського *quest* – «пошук»). Квест є модифікованою формою відомої ігрової техніки «станційний експрес», проте виконання його завдань вимагає значно більшої самостійності й творчості учасників. Мета квесту полягає у тому, щоб швидше і якісніше виконати завдання та досягнути кінцевої цілі, у результаті чого гравець або команда отримують приз. Варто зауважити, що, готуючи завдання для квесту, слід орієнтуватися на вікові особливості та можливості учасників.

Квест може містити елементи окремих організаційних форм роботи, таких як віртуальні ігри; спортивно-туристичні змагання; костюмовані історичні реконструкції; інтелектуальні ігри. За змістом квести можуть бути історичними, літературними, природничо-технічними, мистецькими. Це захоплива гра, яка передбачає застосування як фізичних (гравці постійно в русі), так і розумових зусиль, знань, кмітливості, артистичності, вияву командного духу.

Висновки. Отже, під час викладання педагогічних дисциплін у вищій школі викладачі можуть використовувати такі ігрові технології як ділові і рольові ігри, «ток-шоу», ігрові дискусії, ігрові виховні ситуації, розв'язання професійних дилем, ігри-вправи (ребуси, вікторини); ігри-змагання між студентськими командами, бліц-ігри, квести (ігри-мандрівки, уявні подорожі). Оволодіння ігровими технологіями в студентській аудиторії відкриває нові можливості для застосування цих технологій у практиці професійної діяльності.

Перспективою подальших розвідок може бути дослідження зарубіжного досвіду застосування ігрових технологій під час викладання педагогічних дисциплін у вищій школі.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Арестенко В. Роль ігрових технологій у підготовці майбутніх вчителів природничих дисциплін до професійної діяльності. *Збірник наукових праць Національної академії державної прикордонної служби України. Серія: Педагогічні науки*. 2017. № 3(10). С. 20–28.
2. Головка Н. Ігрові технології як засіб активізації пізнавальної діяльності студентів. *Вісник Київського національного університету ім. Т. Шевченка. Серія «Педагогіка»*. 2015. № 1. С. 17–20.
3. Горчинська Л. В. Ігри як один з методів навчання на заняттях із української мови (за професійним спрямуванням). 2010. URL: http://conf.vntu.edu.ua/humed/2010/txt/Pyast_Gorchynska.php.
4. Марко М. М. Формування готовності майбутніх вчителів початкових класів до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності : дис. канд. пед. наук: 13.00.04; 015 / Мукач. пед. ун-т. Мукачево, 2018. 272 с.
5. Мачинська Н. І. Педагогічна освіта магістрантів вищих навчальних закладів непедагогічного профілю : монографія / за ред. д-ра пед. наук, проф., чл.-кор. НАПН України С. О. Сисоєвої; Львів. держ. ун-т внутр. справ. Львів : ЛьвДУВС, 2013. 415 с.
6. Мачинська Н. І. Впровадження ігрових технологій навчання у практику підготовки майбутніх магістрів. *Наукові праці*. Серія: Педагогіка. 2011. Вип. 146. Т. 158. С. 18–22.
7. Методика викладання у вищій школі (мотивація навчальної діяльності) : матеріали методичного семінару «Мотиваційний підхід до організації навчального процесу у вищій школі» / за ред. Н. Я. Кравчук, О. Є. Коваль. Тернопіль : ТНЕУ, 2011. 81 с.
8. Педагогічна інноватика : термінологічний словник / авт. кол. за заг. ред. О. І. Шапран. Переяслав-Хмельницький (Київ. обл.) : Домбровська Я. М., 2019. 384 с.
9. Рогульська О., Тарасова О. Технології підготовки майбутніх вчителів іноземних мов в умовах інформаційно-освітнього середовища закладів вищої освіти України. *Освітній простір України*. 2019. № 15. С. 111–123.
10. Стрельников В. Ю., Бритченко І. Г. Сучасні технології навчання у вищій школі : модульний посібник для слухачів авторських курсів підвищення кваліфікації викладачів МІПК ПУЕТ. Полтава : ПУЕТ, 2013. 309 с.
11. Топчий Г. С. Ігрові педагогічні технології як умова професійного саморозвитку майбутнього вчителя : автореф. дис. канд. пед. наук: 13.00.04 / Харків. нац. пед. ун-т ім. Г. С. Сковороди. Харків, 2011. 20 с.
12. Щербань П. Застосування ігрових технологій в освіті: історія і перспективи. *Витоки педагогічної майстерності*. 2014. Вип. 13. С. 86–291.

REFERENCES

1. Arestenko V. Rol ihrovykh tekhnolohii u pidhotovtsi maibutnix uchyteliv pryrodnychych dystsyplin do profesiinoi diialnosti [The role of game technologies in the preparation of future teachers of natural sciences for professional activities]. *Zbirnyk naukovykh prats Natsionalnoi akademii derzhavnoi prykordonnoi sluzhby Ukrainy. Serii: Pedagogichni nauky*. 2017. № 3(10). S. 20–28 [in Ukrainian].
2. Holovko N. Ihrovi tekhnolohii yak zasib aktyvizatsii piznavalnoi diialnosti studentiv [Game technologies as a means of activating students' cognitive activity]. *Visnyk Kyivskoho natsionalnoho universytetu im. T. Shevchenka. Serii: "Pedagogika"*. 2015. № 1. S. 17–20 [in Ukrainian].
3. Horchynska L. V. Ihry yak odyin iz metodiv navchannia na zaniattiakh z ukrainskoi movy (za profesiinym spriamuvanniam) [Games as one of the methods of teaching in Ukrainian language classes (for professional purposes)]. 2010. URL: http://conf.vntu.edu.ua/humed/2010/txt/Pyast_Gorchynska.php [in Ukrainian].
4. Marko M. M. Formuvannia hotovnosti maibutnix uchyteliv pochatkovykh klasiv do zastosuvannia navchalno-ihrovykh tekhnolohii u profesiinii diialnosti [Formation of readiness of future primary school teachers to apply educational and game technologies in professional activity] : dys. kand. ped. nauk: 13.00.04; 015 / Mukach. ped. un-t. Mukachevo, 2018. 272 s [in Ukrainian].
5. Machynska N. I. Pedagogichna osvita mahistrantiv vyshchych navchalnykh zakladiv nepedagogichnoho profilu [Pedagogical education of undergraduates of higher educational institutions of non-pedagogical profile] : monohrafiia / za red. d-ra ped. nauk, prof., chl.-kor. NAPN Ukrainy S. O. Sysoievoi; Lviv. derzh. un-t vnutr. sprav. Lviv : LvDUVS, 2013. 415 s. [in Ukrainian].
6. Machynska N. I. Uprovadzhennia ihrovykh tekhnolohii navchannia u praktyku pidhotovky maibutnix mahistriv [Introduction of game technologies of training in practice of preparation of future masters]. *Naukovi pratsi. Serii Pedagogika*. 2011. Vyp. 146. T. 158. S. 18–22 [in Ukrainian].
7. Metodyka vykladannia u vyshchii shkoli (motyvatsiia navchalnoi diialnosti) [Methods of teaching in higher school (motivation of educational activities)] : materialy metodychnoho seminaru "Motyvatsiinyi pidkhid do orhanizatsii navchalnoho protsesu u vyshchii shkoli" / za red. N. Ya. Kravchuk, O. Ye. Koval. Ternopil : TNEU, 2011. 81 s. [in Ukrainian].
8. Педагогічна інноватика [Pedagogichna innovatyka] : terminolohichniy slovnyk / avt. kol. za zah. red. O. I. Shapran. Pereiaslav-Khmelnitskyi (Kyiv. obl.) : Dombrovska Ya. M., 2019. 384 s [in Ukrainian].
9. Rohulska O., Tarasova O. Tekhnolohii pidhotovky maibutnix uchyteliv inozemnykh mov v umovakh informatsiino-osvitnoho seredovysheha zakladiv vyshchoi osvity Ukrainy [Technologies for training future teachers of foreign languages in the information and educational environment of higher education institutions of Ukraine]. *Osvitnii prostir Ukrainy*. 2019. № 15. S. 111–123 [in Ukrainian].
10. Strelnikov V. Yu., Britchenko I. H. Suchasni tekhnolohii navchannia u vyshchii shkoli [Modern technologies of higher education] : modulnyi posibnyk dlia slukhachiv avtorskykh kursiv pidvyshchennia kvalifikatsii vykladachiv MIPK PUET. Poltava : PUET, 2013. 309 s [in Ukrainian].

11. Topchii H. S. Ihrovi pedahohichni tekhnolohii yak umova profesiinoho samorozvytku maibutnoho vchytelia [Game pedagogical technologies as a condition of professional self-development of the future teacher] : avtoref. dys. kand. ped. nauk: 13.00.04 / Kharkiv. nats. ped. un-t im. H. S. Skovorody. Kharkiv, 2011. 20 s. [in Ukrainian].

12. Shcherban P. Zastosuvannia ihrovykh tekhnolohii v osviti: istoriia i perspektyvy [Application of game technologies in education: history and prospects]. Vytoky pedahohichnoi maisternosti. 2014. Vyp. 13. S. 86–291 [in Ukrainian].