

the history of physics. Tutorial. The second edition, revised, supplemented]. Kyiv : Vyd-vo NPU im. M. P. Drahomanova. [in Ukrainian]

#### ВІДОМОСТІ ПРО АВТОРА

**МАКАРЕНКО Олександр Володимирович** – кандидат педагогічних наук, доцент кафедри фізики Полтавського державного медичного університету.

**Наукові інтереси:** проблеми методики викладання у вищій освіті.

#### INFORMATION ABOUT THE AUTHOR

**MAKARENKO Oleksandr Volodymyrovych** – PhD, Associate Professor of the Physics Department of Poltava State Medical University.

**Scientific interests:** problems of teaching methods in higher education.

*Стаття надійшла до редакції 28.09.2023 р.*

УДК 378

DOI: 10.36550/2415-7988-2023-1-211-176-180

**МАРИНЧЕНКО Інна Віталіївна** –

кандидат педагогічних наук, доцент, завідувач кафедри професійної освіти та комп'ютерних технологій Глухівського національного педагогічного університету імені Олександра Довженка  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5424-8085>  
e-mail: [inna\\_sheludko@ukr.net](mailto:inna_sheludko@ukr.net)

### ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГІЧНІ ПРОБЛЕМИ МЕТОДИКИ КОМП'ЮТЕРИЗАЦІЇ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ПРОЦЕСІ ПІДГОТОВКИ ЗДОБУВАЧІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ

*Актуальність наукової теми ґрунтується на пошуку та вирішенні психолого-педагогічних проблем методики комп'ютеризації ігрових технологій у процесі підготовки здобувачів вищої освіти. Мета статті полягає у вивченні процесу використання комп'ютерних ігрових технологій в освітньому процесі вищого навчального закладу у процесі підготовки здобувачів вищої освіти. В основі методологічного підходу дослідження лежать методи аналізу, синтезу, порівняння, узагальнення поглядів вітчизняних та європейських дослідників у науковій та навчальній літературі щодо проблеми дослідження методики підготовки здобувачів вищої освіти на засадах використання технологій комп'ютеризації ігрових технологій, графічні – для наочного ілюстрування та порівняння результатів дослідження. Визначено зміст основних понять «STEAM-технології», «комп'ютеризація», «ігрові технології»; розкрито їх ознаки та особливості. Здійснено детальне вивчення психолого-педагогічних проблем комп'ютеризації ігрових технологій у процесі підготовки здобувачів вищої освіти та визначено шляхи їх вирішення. Розроблено та впроваджено тренінговий курс на тему «Особливості побудови та використання STEAM-орієнтованого освітнього середовища вищої освіти», спецкурс для студентів у Глухівському національному педагогічному університеті імені Олександра Довженка на тему: «Технології розробки комп'ютерних ігор», здійснено розробку та запропоновано заявку на міжнародний грантовий проект для покращення інвестування щодо впровадження ігрових технологій в освітній процес щодо підготовки здобувачів вищої освіти. Сформовано перспективні напрямки удосконалення методики комп'ютеризації ігрових технологій у процесі підготовки здобувачів вищої освіти. Практична цінність роботи полягає у визначенні психолого-педагогічних проблем методики комп'ютеризації ігрових технологій у процесі підготовки здобувачів вищої освіти, а саме: розвиток STEAM-орієнтованого освітнього середовища, зміст комп'ютеризації ігрових технологій, покращення інвестування щодо впровадження ігрових технологій в освітній процес підготовки здобувачів вищої освіти.*

**Ключові слова:** STEAM-технології, комп'ютеризація, ігрові технології, здобувачі вищої освіти, графічні файли, комп'ютерна гра, мобільні програми.

**MARYNCHENKO Inna Vitaliyvna** –

Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor, head of the department of professional education and computer technologies Oleksandr Dovzhenko after Hlukhiv National Pedagogical University named ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5424-8085>  
e-mail: [inna\\_sheludko@ukr.net](mailto:inna_sheludko@ukr.net)

### PSYCHOLOGICAL AND PEDAGOGICAL PROBLEMS OF THE METHODS OF COMPUTERIZATION OF GAME TECHNOLOGIES IN THE PROCESS OF TRAINING OF HIGHER EDUCATION ATTENDERS

*The relevance of the scientific topic is based on the search and solution of psychological and pedagogical problems of the method of computerization of game technologies in the process of training students of higher education. The purpose of the article is to study the process of using computer game technologies in the educational process of a higher educational*

*institution in the process of training students of higher education. The methodological approach of the study is based on the methods of analysis, synthesis, comparison, and generalization of the views of domestic and European researchers in the scientific and educational literature regarding the problem of researching the methodology of training students of higher education on the basis of the use of technologies of computerization of game technologies, graphic – for visual illustration and comparison of results research. The content of the main concepts «STEAM technologies», «computerization», «game technologies» is determined; their features and characteristics are disclosed. A detailed study of the psychological and pedagogical problems of the computerization of game technologies in the process of training students of higher education was carried out, and ways to solve them were determined. A training course on the topic «Peculiarities of building and using a STEAM-oriented educational environment of higher education» was developed and implemented, a special course for students at the Oleksandr Dovzhenko Hlukhiv National Pedagogical University on the topic: «Technologies of computer game development», the development was carried out and an application was offered for an international grant project to improve investment in the introduction of gaming technologies into the educational process for the training of higher education seekers. Prospective directions for improving the method of computerization of game technologies in the process of training students of higher education have been formed. The practical value of the work consists in determining the psychological and pedagogical problems of the computerization of game technologies in the process of training students of higher education, namely: the development of a STEAM-oriented educational environment, the content of the computerization of game technologies, the improvement of investment in the introduction of game technologies into the educational process of training students of higher education.*

**Key words:** STEAM-technologies, computerization, game technologies, students of higher education, graphic files, computer game, mobile programs.

**Постановка та обґрунтування актуальності проблеми.** Стрімкий розвиток комп'ютерних технологій та залучення цифрових гаджетів у повсякденний ритм суспільного життя, тенденція психологічної схильності молоді до ігрової діяльності та прагнення реалізації у віртуальному світі потребує впровадження ігрових технологій в освітній процес вузів, зокрема у процесі підготовки здобувачів вищої освіти.

Через перенасиченість студента інформацією стрімко зростає роль цифрових технологій в освітньому процесі. Використання комп'ютерних ігор в освітньому процесі забезпечує психологічне розслаблення студентів, стресостійкість, залучення до співпраці, надає фізичне, психічне та моральне виховання учасників [12; 15].

Процес розробки комп'ютерної гри потребує залучення фахівців різних галузей: програмістів, педагогів, психологів, які мають інтегрувати результати для реалізації складного процесу розробки та домогтися створення програмного продукту з подальшим впровадженням у ігрову індустрію. Цей процес є досить витратним у фінансовому плані. Таким чином, необхідно здійснити аналіз та визначити існуючі психолого-педагогічні проблеми методики комп'ютеризації ігрових технологій у процесі підготовки здобувачів вищої освіти, знайти шляхи їх вирішення.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Сучасним підходам до розуміння поняття «гейміфікації» в освіті присвячено роботи вітчизняних дослідників: В. Биховця, О. Кочкурової, Є. Новікової, О. Пасічник, Н. Саєнко. В дослідженнях зарубіжних науковців (К. Вербаха, П. Новоструєва, П. Храмкіна, А. Marczewski та ін.) також визначено різні аспекти гейміфікації як освітньої технології.

**Мета статті.** Проаналізувати, визначити та експериментально перевірити психолого-педагогічні проблеми методики комп'ютеризації

ігрових технологій у процесі підготовки здобувачів вищої освіти різних спеціальностей.

**Методи дослідження.** Представлена науково-дослідна робота була виконана у три основні етапи. Виконано аналіз, синтез, порівняння, узагальнення наукової та навчальної літератури з проблеми дослідження, що дозволило визначити напрями розвитку педагогічних ідей у досліджуваній галузі та методологічні основи дослідження. Визначено головні психолого-педагогічні проблеми методики комп'ютеризації ігрових технологій. Другий етап експерименту присвячений дослідженню методики комп'ютеризації ігрових технологій у процесі підготовки здобувачів вищої освіти. На даному етапі наукового дослідження було виконано проектування STEAM-орієнтованого освітнього середовища під час комп'ютеризації ігрових технологій у процесі підготовки здобувачів вищої освіти через запровадження тренінгового курсу на тему «Особливості побудови та використання STEAM-орієнтованого освітнього середовища вищої освіти». Завершальний етап дослідницької роботи дозволив сформулювати остаточні висновки проведеного наукового дослідження, які виступають підсумковим відображенням отриманих результатів та визначають загалом основні тенденції шляхів удосконалення методики комп'ютеризації ігрових технологій у процесі підготовки здобувачів вищої освіти та намітити перспективи подальших досліджень.

**Виклад основного матеріалу дослідження.** Сучасні ігрові технології, запропоновані розробниками на ринку ігрової індустрії, розроблені в досить зручному форматі, доступні у використанні, яскраві і мають високу релаксаційну здатність. Використання ігрових технологій дозволяють викладачеві та студенту за необхідності спілкуватися дистанційно та отримувати від цього не тільки продуктивну роботу, а й емоційне задоволення [1; 4].

Під поняттям «гейміфікація» розуміється застосування ігрових методик у неігрових ситуаціях. Стрімка комп'ютеризація освітнього процесу прискорила розвиток та використання дидактичної ігрової промисловості.

В даний час інтернет-мережею пропонується досить велика кількість комп'ютерних ігор. Проте проведені дослідження дають підстави стверджувати, що на сьогоднішній день у мережі відсутні такі ігри, які б забезпечили студентам високоякісні теоретичні знання та практичні вміння, дозволили дослідити особливості експериментальних досліджень [7].

Ігрова діяльність для студентів – це добровільність, задоволення потреб, самореалізація, розвиток творчого мислення. Головною метою використання гри щодо є розвиток пізнавального інтересу через різноманітність ігор. Комп'ютерні ігри у процесі підготовки здобувачів вищої освіти повинні розроблятися з урахуванням принципу індивідуалізації та природовідповідності [5].

Таким чином, аналіз численних робіт на тему дослідження дозволили виділити такі психолого-педагогічні проблеми методики комп'ютеризації ігрових технологій під час підготовки здобувачів вищої освіти у Глухівському національному педагогічному університеті імені Олександра Довженка: розвиток STEAM-орієнтованого освітнього середовища; зміст комп'ютеризації ігрових технологій; поліпшення інвестування з впровадження ігрових технологій в освітній процес підготовки здобувачів вищої освіти [2; 11; 12].

З приходом пандемії COVID-19 активне впровадження отримало використання цифрових гаджетів та смартфонів, що дозволяють відтворити об'єкти доповненої реальності та використання комп'ютерних ігор, що дозволить суттєво підвищити рівень запам'ятовування інформації за допомогою візуалізації об'єктів та процесів та відтворення їх у 3D-форматі [9; 11].

У процесі дослідження виділено психолого-педагогічні умови покращення методики комп'ютеризації ігрових технологій, а саме: розвиток STEAM-орієнтованого освітнього середовища, зміст комп'ютеризації ігрових технологій, покращення інвестування щодо впровадження ігрових технологій в освітній процес у процесі підготовки здобувачів вищої освіти.

Експериментальне дослідження проводилося у Глухівському національному педагогічному університеті імені Олександра Довженка. В експерименті задіяно 124 студенти та 56 викладачів. Мета освітньої програми на якій проводилося дослідження – забезпечити оволодіння студентами фахових компетентностей та створення нових продуктів та технологій. Оскільки освітня програма тісно

пов'язана із промисловим виробництвом, освітній процес потребує комп'ютеризації.

На початку експерименту студентам запропоновано опитування про доцільність створення STEAM-орієнтованого освітнього середовища, впровадження комп'ютерних ігор в освітній процес, перспективність використання таких технологій. У ході проведеного опитування було встановлено, що 85% опитаних вважають запровадження комп'ютерних ігрових технологій в освітній процес вимогою сучасності. Учасники опитування впевнені, що ігрова діяльність впливає на розвиток індивідуальних здібностей студентів, підвищення їхньої мотивації до вивчення фахових дисциплін, оволодіння професійними компетентностями відбувається у ненав'язливій формі, стимулює розумову діяльність, розвиває здатність до нестандартного мислення, підвищує інтелектуальну активність та пізнавальну самостійність.

Для самостійної обробки пропонуємо наступні мобільні програми, які допоможуть студенту опанувати теми для самостійного вивчення.

1. «Mozaik Education» – інтернет-сервіс, який служить для забезпечення інтерактивного навчання. У різноманітній інструментарій університетських занять численними ілюстративними, анімаційними та творчими презентаційними можливостями. Видовищні інтерактивні елементи та вбудовані програми сприяють розвитку навичок, полегшують проведення дослідів, пробуджують інтерес студентів та допомагають у легкому засвоєнні навчального матеріалу.

2. «MEL Chemistry» – це мобільний додаток для візуалізації молекул, які можна розглянути під будь-яким кутом на звичайному екрані або за допомогою окулярів віртуальної реальності. Рекомендується використовувати для розуміння сутності хімічних експериментів та влаштування речовини [7; 9].

Оскільки якісне навчання здобувачів вищої освіти має здійснюватися у сприятливому STEAM-орієнтованому освітньому середовищі, нами запропоновано для студентів, які здобувають освіту в Глухівському національному педагогічному університеті імені Олександра Довженка тренінговий курс на тему: «Особливості створення освітнього середовища вищої освіти».

Після проходження тренінгового курсу та вивчення спецкурсу на тему: «Технологія створення комп'ютерних ігор» студентам запропоновано розробити та подати презентацію власних проєктів, за якими здійснювалася оцінка набутих компетентностей.

Оскільки процес розробки та впровадження комп'ютерної гри для навчання є досить витратним у фінансовому плані студентами дослідницької групи розроблено та

запропоновано заявку на міжнародний грантовий проєкт для покращення інвестування щодо впровадження ігрових технологій в освітній процес підготовки здобувачів вищої освіти.

У ході проведення опитування та анкетування серед викладачів та студентів нами з'ясовано, що застосування комп'ютерних технологій у процесі підготовки здобувачів вищої освіти обумовлено такими факторами: різні форми подачі матеріалу, високий ступінь наочності, можливість змоделювати цифрові об'єкти та процеси за допомогою комп'ютерів, комп'ютерної техніки, можливості організації колективної та індивідуальної роботи, диференціація роботи студентів залежно від рівня їхньої підготовленості, організація комп'ютерного контролю з боку викладача.

Таким чином, після проведеного експериментального дослідження простежується позитивна динаміка підвищення набутих компетентностей у студентів, які навчаються у Глухівському національному педагогічному університеті імені Олександра Довженка, завдяки залученню студентів до ігрової діяльності на заняттях з фахових дисциплін.

**Висновки з дослідження та перспективи подальших розвідок напрямку.** У ході проведення дослідження нами визначено поняття «STEAM-технології», «комп'ютеризація» та «ігрові технології»; виділено найважливіші психолого-педагогічні проблеми методики комп'ютеризації ігрових технологій під час підготовки здобувачів вищої освіти. До них відносимо: розвиток STEAM-орієнтованого освітнього середовища, зміст комп'ютеризації ігрових технологій, покращення інвестування щодо впровадження ігрових технологій в освітній процес щодо фахових дисциплін у процесі підготовки здобувачів вищої освіти.

Перспективним напрямом подальших досліджень є розгляд сучасних програм, у тому числі дистанційних, підвищення професійної компетентності як викладачів, так і студентів. Отримані результати наукового дослідження, а також сформульовані на їх основі висновки та перспективи подальших досліджень можуть бути використані надалі як ефективна наукова база для покращення підготовки здобувачів вищої освіти, участь у міжнародних грантах та проєктах з розробки та впровадження ігрових технологій на міжнародному рівні.

#### СПИСОК ДЖЕРЕЛ

1. Дічев К., Дічева Д. Гейміфікована освіта: що відомо, у що вірять і що залишається невизначеним: критичний огляд. *Міжнародний журнал освітніх технологій у вищій освіті*. 2017. № 14 (1). 9. URL : <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0042-5> (дата звернення: 04.12.2022).
2. Карабін О. Й. Гейміфікація в освітньому процесі як засіб розвитку молодших школярів. Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах. 2019. № 67. Т. 1. С. 44–47.

3. Пасічник О. Гейміфікація процесу навчання іноземної мови студентів закладів вищої освіти. *Збірник наукових праць*. Вип. 24 (1–2018). Ч. 2. С. 344–349.

4. Родріго Смідерле, Сандро Хосе Ріго, Леонардо Б. Маркес та ін. Вплив гейміфікації на навчання, залучення та поведінку студентів на основі їх особистісних рис. *Розумне середовище навчання*. 2020. № 7. 3. URL: <https://doi.org/10.1186/s40561-019-0098-x> (дата звернення: 04.12.2022).

5. Сеган О., Лазарук В. Трансформації освітніх технологій на основі принципів цифрової дидактики. *Збірник наукових праць «Педагогічні науки»*. 2020. № 92. С. 91–95. URL : <https://doi.org/10.32999/ksu2413-1865/2020-92-15> (дата звернення: 04.12.2022).

6. Inna Marynchenko, Oksana Braslavskaya, Oleh Levin, Yuliia Bielikova, Tetyana Chumak. Modern tools for increasing the efficiency of distance education in the conditions of digitalization. *AD ALTA-Journal of Interdisciplinary Research*. 2023. Vol. 13. Issue 1, Special Issue XXXII. Pp. 87–92. URL: <http://www.magnanimitas.cz/13-01-xxxii>

7. Inna Marynchenko, Mariana Malchyk, Yurii Iliash, Valentyna Papushyna, Mykola Yakymchko. Use of digital technology tools for forming the readiness of future specialists in accordance with the requirements of the current labor market of Ukraine. *AD ALTA-Journal of Interdisciplinary Research*. 2023. Vol. 13. Issue 1, Special Issue XXXIV. pp. 222–229. URL: [https://www.magnanimitas.cz/ADALTA/130134/papers/J\\_32.pdf](https://www.magnanimitas.cz/ADALTA/130134/papers/J_32.pdf)

8. Kovalchuk Vasyly, Prylepa Ivan, Chubrei Oleksandra, Marynchenko Inna, Opanasenko Vitalii, Marynchenko Yevhenii. Development of Emotional Intelligence of Future Teachers of Professional Training. *International Journal of Early Childhood Special Education*. Volume 14. No 1. 2022, Pp. 39–51. URL: <https://www.int-jecse.net/data-cms/articles/20220317114217am221006.pdf>

9. Marynchenko Inna. Pedagogical conditions for improving the pedagogical skills of future teachers of vocational training in university conditions. *Topical aspects of social science disciplines and innovative methods and technologies of their learning and teaching: scientific monograph*. Riga, Latvia : «Baltija Publishing». 2023, С. 136–161.

10. Marczewski A. Gamification: a simple introduction. New York, 2013. 288 p.

#### REFERENCES

1. Dichev, C., Dicheva, D. (2017). Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review. *Int J Educ Technol High Educ* 14, 9. Retrieved from: <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0042-5> (Last accessed: 04.12.2022). [in English]
2. Karabin, O. J. (2019). Ghejmifikacija v osvitnjomu procesi jak zasib rozvytku molodshykh shkoljariv [Gamification in the educational process as a means of developing primary school children]. *Pedagogy of formation of creative personality in higher and general education schools*. No 67. Vol. 1, pp.44–47. [in Ukrainian].
3. Pasichnyk, O. (2018). Ghejmifikacija procesu navchannja inozemnoji movy studentiv zakladiv vyshhoji osvity [Gamification of the process of learning a foreign language by students of higher education institutions]. *Collection of scientific works*. Vol. 24 (1), part. 2, pp. 344–349. [in Ukrainian]
4. Smiderle, R., Rigo, S.J., Marques, L.B. et al. (2020) The impact of gamification on students' learning, engagement and behavior based on their personality traits. *Smart Learn. Environ.* 7. 3. Retrieved from: <https://doi.org/10.1186/s40561-019-0098-x> (Last accessed: 04.12.2022). [in English]
5. Sagan, O., Lazaruk, V. (2020) Transformations of educational technologies based on the principles of digital didactics. *Collection of scientific works «Pedagogical Sciences»*. No. 92. P. 91–95. Retrieved from:

<https://doi.org/10.32999/ksu2413-1865/2020-92-15>(Last accessed: 04.12.2022). [in English]

6. Inna Marynchenko, Oksana Braslavskaya, Oleh Levin, Yuliia Bielikova, Tetyana Chumak. Modern tools for increasing the efficiency of distance education in the conditions of digitalization. *AD ALTA-Journal of Interdisciplinary Research*. 2023. Vol. 13. Issue 1, Special Issue XXXII. Pp. 87–92. URL: <http://www.magnanimitas.cz/13-01-xxxii> [in English]

7. Inna Marynchenko, Mariana Malchyk, Yurii Iliash, Valentyna Papushyna, Mykola Yakymchko. Use of digital technology tools for forming the readiness of future specialists in accordance with the requirements of the current labor market of Ukraine. *AD ALTA-Journal of Interdisciplinary Research*. 2023. Vol. 13. Issue 1, Special Issue XXXIV. pp. 222–229. URL: [https://www.magnanimitas.cz/ADALTA/130134/papers/J\\_32.pdf](https://www.magnanimitas.cz/ADALTA/130134/papers/J_32.pdf) [in English]

8. Kovalchuk Vasyl, Prylepa Ivan, Chubrei Oleksandra, Marynchenko Inna, Oranasenko Vitalii, Marynchenko Yevhenii. Development of Emotional Intelligence of Future Teachers of Professional Training. *International Journal of Early Childhood Special Education*. Volume 14. No 1. 2022. Pp. 39 – 51. URL: <https://www.int-jecse.net/data-cms/articles/20220317114217am221006.pdf> [in English]

9. Marynchenko Inna. Pedagogical conditions for improving the pedagogical skills of future teachers of

vocational training in university conditions. Topical aspects of social science disciplines and innovative methods and technologies of their learning and teaching: scientific monograph. Riga, Latvia : «Baltija Publishing». 2023. С. 136–161. [in English]

10. Marczewski, A. (2013). Gamification: a simple introduction. New York. [in English]

**ВІДОМОСТІ ПРО АВТОРА**

**МАРИНЧЕНКО Інна Віталіївна** – кандидат педагогічних наук, доцент, завідувач кафедри професійної освіти та комп'ютерних технологій Глухівського національного педагогічного університету імені Олександра Довженка.

**Наукові інтереси:** підготовка педагогів професійного навчання.

**INFORMATION ABOUT THE AUTHOR**

**MARYNCHENKO Inna Vitaliyivna** – Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor, head of the department of professional education and computer technologies Oleksandr Dovzhenko after Hlukhiv National Pedagogical University named.

**Scientific interests:** training of vocational teachers.

*Стаття надійшла до редакції 28.09.2023 р.*

УДК 378.14

DOI: 10.36550/2415-7988-2023-1-211-180-190

**МАСЛОВА Наталія Миколаївна** –

кандидат географічних наук, доцент, старший викладач кафедри природничих наук і методик їхнього навчання Центральноукраїнського державного університету імені Володимира Винниченка

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2637-9755>

e-mail: [maslnatnic@ukr.net](mailto:maslnatnic@ukr.net)

**МИРЗА-СІДЕНКО Валентина Миколаївна** –

кандидат біологічних наук, доцент, доцент кафедри природничих наук і методик їхнього навчання Центральноукраїнського державного університету імені Володимира Винниченка

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8695-9789>

e-mail: [vmirzasidenko@gmail.com](mailto:vmirzasidenko@gmail.com)

**СІЛЬЧЕНКО Юлія Юріївна** –

кандидат географічних наук, доцент, доцент кафедри природничих наук і методик їхнього навчання Центральноукраїнського державного університету імені Володимира Винниченка

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8771-8338>

e-mail: [y.y.silchenko@cuspu.edu.ua](mailto:y.y.silchenko@cuspu.edu.ua)

**ФОРМУВАННЯ «SOFT SKILLS» У МАЙБУТНІХ ВЧИТЕЛІВ ГЕОГРАФІЇ В ПРОЦЕСІ ВИВЧЕННЯ ПРОФЕСІЙНО-ОРІЄНТОВАНИХ ДИСЦИПЛІН**

*У статті висвітлено особливості формування «soft skills» в процесі підготовки майбутніх вчителів географії. Зроблено акцент на тому, що наявність соціальних навичок дозволить вчителям ефективно планувати свою діяльність, комунікувати з колегами та учнями, легко адаптуватися до змін в освітній сфері, займатися самоосвітою та саморозвитком, застосовувати інновації в освітній діяльності. Саме таких навичок потребує Нова українська школа, в якій вчитель - новатор, дослідник, тьютор, фасилітатор.*

*Проаналізовано підходи до визначення та розмежування понять «soft skills» та «life skills», коротко окреслено стан дослідження проблеми формування «soft skills» у майбутніх вчителів в Україні. Розкрито суть різних підходів до класифікації «soft skills» та виділення їх структурних компонентів.*

*На прикладі освітньо-професійної програми «Середня освіта (Географія) та краєзнавчо-туристична робота» для першого (бакалаврського) рівня вищої освіти, яка реалізується у Центральноукраїнському державному*