

2. Honcharuk, A. (2012). Neformal'na osvita doroslykh u krayinakh YES [Informal adult education in EU countries]. *Pedahohichni nauky*. 54. 31–36 [in Ukrainian].

3. Kashuba, O. M. (2011). Zarubizhnyy dosvid realizatsiyi systemy bezpererвної osvity ta perspektyvy yoho vprovadzhennya v Ukraini [Foreign experience in implementing the system of continuous education and prospects for its implementation in Ukraine]. *Investytsiyi: praktyka ta dosvid*. 10. 43–48. [in Ukrainian]

4. Lohvynenko, T. O. (2014). Vyscha osvita Daniyi, Norvehiyi, Shvetsiyi u suchasnomu yevropeys'komu vymiri [Higher education in Denmark, Norway, Sweden in the modern European dimension]. *Naukovyy visnyk Uzhhorods'koho universytetu Uzhhorod: Hoverla: Seriya: Pedahohika. Sotsial'na robota*. 30. 86–89. [in Ukrainian]

5. Fol'varochnyy, I. V. (2009). Humanistychni tendentsiyi yevrointehratsiyonoho rozvytku osvity doroslykh na suchasnomu etapi [Humanistic trends in the European integration development of adult education at the present stage]. *E-zhurnal «Pedahohichna nauka: istoriya, teoriya, praktyka, tendentsiyi rozvytku»*. 2. URL: [http://www.intellect-in-vest.org.ua/ukr/pedagog\\_editions\\_emagazine\\_pedagogical\\_science\\_vypuski\\_n2\\_2009\\_st\\_8/](http://www.intellect-in-vest.org.ua/ukr/pedagog_editions_emagazine_pedagogical_science_vypuski_n2_2009_st_8/) [in Ukrainian]

6. Chertok, L. P. (2008). Osobennosti posledyp-lomnoho obrazovannya v Shveytsaryi [Peculiarities of postgraduate education in Switzerland]. *Zb. nauk. prats'. Vyscha osvita Ukrainy: tematychnyy vypusk «Vyscha osvita Ukrainy u konteksti intehratsiyi do Yevropeys'koho osvityn'oho prostoru»*. Dodatok 3. T. IV (11). K. 612–620. [in Ukrainian]

7. Kuchai, O., Hrechanyk, N., Pluhina, A., Chychuk, A., Biriuk, L., & Shevchuk I. (2022). World Experience in the Use of Multimedia Technologies and the Formation of Information Culture of the Future Primary School Teacher. *International Journal of Computer Science and Network Security*. 22(3). 760–768. [in English]

8. Kuzminskyi, A. I., Kuchai O. V., & Bida, O. A. (2018). Use of polish experience in training computer science specialists in the pedagogical education system of Ukraine. *Information Technologies and Learning Tools*. 68(6). 206–217. [in English]

9. Participation in adult education: a bounded agency approach. Available from. URL: [https://www.researchgate.net/publication/305115262\\_Participation\\_in\\_adult\\_education\\_a\\_bounded\\_agency\\_approach](https://www.researchgate.net/publication/305115262_Participation_in_adult_education_a_bounded_agency_approach) [in English]

10. Polishchuk, G., Khlystun, I., Zarudniak, N., Mukoviz, O., Motsyk, R., Havrylenko, O., & Kuchai, O. (2022). Providing the Practical Component of the Future Specialist with Multimedia Technologies in the Educational

Process of Higher Education. *International Journal of Computer Science and Network Security*. 22(9). 714–720. [in English]

11. Puhach, S., Avramenko, K., Michalchenko, N., Chychuk, A., Kuchai, O., & Demchenko, I. (2021). Formation of Specialists' Legal Competence in the System of Life Long Education. *Revista Romaneasca Pentru Educatie Multidimensionala*. 13(4). 91–112. [in English]

#### ВІДОМОСТІ ПРО АВТОРІВ

**ОРОС Ільдико** – доктор філософії, доцент, президент Закарпатського угорського інституту ім. Ференца Ракоці ІІ.

**Наукові інтереси:** розвиток системи безперервної освіти.

**БЕРЕГСАСІ Аніко** – доктор з гуманітарних наук, професор кафедри філології Закарпатського угорського інституту ім. Ференца Ракоці ІІ.

**Наукові інтереси:** розвиток системи безперервної освіти.

**ГУТТЕРЕР Єва** – координатор початкової освіти, старший викладач кафедри педагогіки, психології, початкової, дошкільної освіти та управління закладами освіти Закарпатського угорського інституту ім. Ференца Ракоці ІІ.

**Наукові інтереси:** розвиток системи безперервної освіти.

#### INFORMATION ABOUT THE AUTHORS

**OROS Ildiko** – Doctor of Philosophy, Associate Professor, President of the Ferenc Rakoti II Transcarpathian Hungarian Institute.

**Scientific interests:** development of the continuing education system.

**BEREGSZÁSZI Anikó** – Habilitated Doctor, professor of the Department of Philology of the Ferenc Rakoti II Transcarpathian Hungarian Institute.

**Scientific interests:** development of the continuing education system.

**HUTTERER Eva** – Primary Education Coordinator, Senior Teacher of the Department of Pedagogy, Psychology, Elementary, Preschool Education and Management of Educational Institutions of the Ferenc Rakoti II Transcarpathian Hungarian Institute.

**Scientific interests:** development of the continuing education system.

Стаття надійшла до редакції 12.03.2025 р.

Стаття прийнята до друку 25.03.2025 р.

УДК: 37.371.3.371.385.004

DOI: 10.36550/2415-7988-2025-1-218-296-303

**ПІДБЕРЕЗНИХ Інна** –

доктор юридичних наук, професор, професор кафедри історії Чорноморського національного університету

імені Петра Могили

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9906-4327>

e-mail: [innaevgenievna2017@gmail.com](mailto:innaevgenievna2017@gmail.com)

**АМБАРЦУМЯН Артем** –

магістр спеціальності 014.13 Середня освіта (Історія)

Чорноморського національного університету

імені Петра Могили

ORCID: <https://orcid.org/0009-0002-0480-2492>

e-mail: [artem56652003@gmail.com](mailto:artem56652003@gmail.com)

## ПРОБЛЕМАТИКА ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА УРОКАХ

Останнім часом все більше активно впроваджуються інноваційні методи до навчання, серед них велике місце займають ігрові технології. Серед їхніх переваг слід виділити: підвищення мотивації учнів, покращенню засвоєння навчального матеріалу та розвитку критичного мислення. Однак поряд з перевагами є досить велика низка викликів таких як: недостатнє матеріальне забезпечення, недостатній рівень обізнаності вчителів у новій сфері використання ігрових технологій та можливі труднощі в адаптації ігрових методів до освітніх стандартів.

Стаття присвячена особливостям використання ігрових технологій на уроках.

Увага приділяється ролі вчителя в процесі адаптації ігор до початкових цілей навчання, також потреба злагодженості підходу до розробки уроку з впровадженням ігрових елементів у навчальні програми. статті проведено аналіз основних проблем, що виникають під час впровадження ігрових технологій у навчальний процес, а також розглянуто їхній потенційний вплив на якість освіти. Особлива увага приділена розмежуванню понять «гейміфікація» та «ігрові технології» з метою чіткого визначення підходів до їхнього використання у навчальній діяльності.

У статті пропонується напрям на стратегію гармонізації навчання та розваг, при залученні ігрових технологій до плану уроку, що дає змогу для досягнення навчальних цілей та для зберігання контролю між навчанням та дозвіллям. Досліджено окремі рушії для внутрішнього та зовнішнього впливу до навчання при застосуванні ігрових елементів та технологій на уроках. Велику увагу присвячено використанню інтерактивних ігор та їх вплив на розвиток креативного мислення, співпраці, комунікації, творчості.

Окремо розкрито виклики та рекомендації для вчителів при використанні ігрових методів. Загалом зосереджується увага на необхідності підготовки педагогів до використання інноваційних навчальних технологій та методик, адаптації навчальних програм до умов гейміфікованого навчання, а також забезпечення відповідних ресурсів для ефективного використання ігрових технологій. На основі вище переліченого пропонуються рекомендації для ефективного впровадження ігрових технологій у навчальний процес.

Також дана стаття має практичні рекомендації для оцінювання ефективності ігрових технологій. Розглядається в майбутньому збільшити та додати сучасні цифрові технології та ігри до навчального процесу.

**Ключові слова:** ігрові технології, гейміфікація, освітній процес, навчальний процес, інтерактивність, нові освітні технології, мотивація.

**PIDBEREZNYKH Inna –**

Doctor of Legal Sciences, Assistant Professor  
Black Sea National Petro Mohyla University  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9906-4327>  
e-mail: [innaevgenievna2017@gmail.com](mailto:innaevgenievna2017@gmail.com),

**AMBARTSUMIAN Artem –**

Master of Science in the specialty  
014.13 Secondary Education (History) of Petro Mohyla Black  
Sea National University  
ORCID: <https://orcid.org/0009-0002-0480-2492>  
e-mail: [artem56652003@gmail.com](mailto:artem56652003@gmail.com)

## PROBLEMS OF USING GAME TECHNOLOGIES IN LESSONS

The article is devoted to the relevance of the issue in modern trends of introducing game technologies in the educational process, for all age groups. Recently, innovative methods of learning are being increasingly actively introduced, among which game technologies occupy a large place. Among the advantages, it is necessary to highlight: increasing student motivation, improving the assimilation of educational material and developing critical thinking. However, along with the advantages, there is a fairly large number of challenges, such as: low material support, technical base, insufficient level of awareness of teachers in the new area of using game technologies and possible difficulties in adapting game methods to educational standards and risks of losing educational perception.

Attention is paid to the role of the teacher in the process of adapting games to the initial learning goals, as well as the need for a coherent approach to lesson development with the introduction of game elements into the curriculum. The article analyzes the main problems that arise during the introduction of game technologies into the educational process, and also considers their potential impact on the quality of education. Special attention is paid to the distinction between the concepts of "gamification" and "game technologies" in order to clearly define approaches to their use in educational activities.

The article reveals the psychological aspects of different age groups of students and their interest in learning. A direction is proposed for a strategy of harmonizing learning and entertainment, when involving game technologies in the lesson plan, which allows for achieving educational goals and maintaining control between learning and leisure. Separate drivers for internal and external influence on learning when using game elements and technologies in lessons are investigated. Much attention is paid to the use of interactive games and their impact on the development of creative thinking, cooperation, communication, and creativity.

Separately, challenges and recommendations for teachers when using game methods are revealed. The main focus is on the need to train teachers to use innovative educational technologies and methods, adapt curricula to the conditions of gamified learning, and provide appropriate resources for the effective use of game technologies. Based on the above, recommendations are offered for the effective implementation of game technologies in the educational process.

Also, this article has practical recommendations for assessing the effectiveness of gaming technologies, and also reveals the moments of psychological features for different age categories. It is considered in the future to increase and add modern digital technologies and games to the educational process.

**Key words:** gaming technologies, gamification, educational process, educational process, interactivity, new educational technologies, motivation.

**Постановка та обґрунтування актуальності проблеми.** Ігрові технології освіти в сучасному світі та в реаліях COVID-19 і війни стали більш популярними та важливими. На підставі досліджень психологів було встановлено, що стара форма навчання на уроках не задовольняє потреб

сучасних учнів. Дітям і підліткам не цікаво бути пасивними слухачами.

Унікальною формою навчання є ігрові технології. Вони дозволяють зробити заняття не лише веселими та захопливими на творчо-пошуковому рівні, але й корисними під час вивчення

предметів у повсякденному житті. Нові технології віртуальної реальності показують позитивні результати у запам'ятовуванні та засвоєнні інформації. Найголовніше – вони активізують усі психологічні функції та процеси. Використання інтерактивних ігрових елементів сприяє розвитку критичного мислення, вмінню комунікувати в команді, а також допомагає розкрити лідерські якості.

Однак, незважаючи на численні переваги, використання ігрових технологій у навчальному процесі має свої виклики й проблеми. Серед основних можна виділити технічну незабезпеченість та ризик відволікання від навчання.

Нові сучасні зміни в навчальному процесі з використанням ігрових технологій є перспективним кроком у майбутнє. Невизначеність доцільності використання ігрових технологій є новим перехідним етапом у системі освіти та поки не має чітких критеріїв у навчанні.

Первочною проблемою є нерівномірний доступ: на жаль, не всі учні мають змогу використовувати технології. Багато школярів стикається з таким бар'єром, як технічні та методичні складнощі. Іншим важливим аспектом проблематики постає питання психології: потрібно враховувати індивідуальність кожного учня. Як адаптувати ігрові технології до потреб дітей, враховуючи їхні особливості та здібності? Постійне використання елементів гри може призвести як учителів, так і учнів до психологічної залежності або вигорання. Важливо забезпечити баланс між інтерактивними ігровими активностями та стандартними методами навчання.

Також багато дослідників привертають увагу до залежності та відволікання: ігрові технології часто привертають більше уваги, ніж сам навчальний матеріал, що негативно впливає на навчальний процес та його ефективність. Ці проблеми потребують комплексного дослідження і розробки стратегій для оптимального використання потенціалу ігрових технологій у навчальному процесі.

#### **Аналіз останніх досліджень і публікацій.**

Ігрові технології давно привертають увагу науковців, педагогів та психологів як ефективний засіб формування позитивної мотивації до навчання. У сучасному освітньому просторі все більше досліджень присвячено впливу ігрових технологій на навчальний процес, особистісний розвиток учнів, їхню емоційну залученість та когнітивні здібності. Ряд науковців, зокрема О. Пометун, Г. Балл, Ю. Кулюткін та ін., наголошують, що гра є потужним засобом формування в учнів не лише пізнавального інтересу, а й ключових компетентностей, що відповідають вимогам Нової української школи (НУШ). Їхні праці доводять, що застосування ігрових методик сприяє розвитку критичного мислення, комунікативних навичок та креативності.

Л. Виготський у своїй концепції культурно-історичного розвитку підкреслював, що гра виступає центральним елементом психічного розвитку дитини. На його думку, саме в ігровій

діяльності формується зона найближчого розвитку, що дозволяє дитині швидше засвоювати нові знання та навички.

Дослідження Г. Костюка підтверджують, що ігрові технології мають значний емоційний вплив на учнів, допомагаючи зменшити рівень тривожності, зняти напругу, розвинути соціальні навички та здатність до співпраці.

У працях В. Бондаря і Н. Гавриш розглядаються дидактичні ігри як засіб стимулювання навчальної діяльності молодших школярів. Автори зазначають, що ігрові методи дозволяють не тільки підвищити інтерес до предмета, а й зробити процес навчання більш природним та ефективним.

Окремо варто згадати зарубіжні дослідження, наприклад, роботи Дж. Брунера та Г. Гарднера, які акцентують увагу на ролі ігрового навчання в розвитку множинного інтелекту та індивідуального підходу до навчання. Вони доводять, що використання ігрових елементів сприяє диференціації навчального процесу та дозволяє адаптувати навчання під особисті особливості учня.

Сучасні освітні підходи, зокрема концепція STEAM-освіти, також активно використовують ігрові методики. Дослідження Є. Яковлева та Л. Калініної підтверджують ефективність використання рольових, симуляційних та цифрових ігор у розвитку творчого потенціалу та критичного мислення учнів.

Таким чином, аналіз останніх досліджень і публікацій засвідчує, що ігрові технології є невід'ємною частиною сучасного освітнього процесу, сприяють підвищенню мотивації, формуванню ключових компетентностей та всебічному розвитку особистості учня. Однак, залишається актуальним подальше дослідження впливу ігрових технологій на різні вікові категорії, ефективності їхнього використання у різних навчальних дисциплінах, а також розробка нових методичних рекомендацій для педагогів.

**Метою статті** є дослідити як ігрові технології впливають на формування позитивної мотивації учнів на уроках.

Основними напрямками дослідження є:

1. Дослідження науково-методичної літератури щодо особливостей ігрових технологій, проведення теоретичного аналізу.
2. Аналіз різних прийомів для покращення залучення школярів до навчання.
3. Дослідження потреб розвитку в ігрових технологіях.
4. Надання рекомендацій вчителям та учням щодо використання ігрових технологій на уроках.

Для вирішення поставленої проблематики були використані методи: синтезу, аналізу, протиставлення, класифікації науково-психологічних джерел інформації.

#### **Виклад основного матеріалу дослідження.**

##### **1. Основа ігрових технологій.**

Шкільні освітні стандарти вимагають від учнів всебічно розвинутої та креативної особистості, яка володіє основними компетентностями, такими як: спілкування державною та англійською мовами, математична грамотність, володіння інформаційно-цифровими технологіями, соціальні

й громадські компетентності, підприємливість, загальнокультурна грамотність, екологічна грамотність і здоровий спосіб життя. Тому перед вчителями постає задача: як із великої кількості методів вибрати ті, що не тільки залучать, а й спонукатимуть учнів до навчання та засвоєння знань.

Ігрові технології є найбільш актуальними для виконання цієї задачі. Як говорив А. Макаренко, який високо оцінював ігрову діяльність учнів: «Гра має важливе значення в житті дитини, яка дитина в грі, такою багато в чому вона буде в роботі, коли виросте. Тому виховання майбутнього діяча відбувається, передусім, у грі». Для дітей гра – це один із найцікавіших видів діяльності та методів виховання. Гра для дітей і підлітків є природною, саме тому вони ладні гратися та приймати умови вчителя. Під час гри вони рухаються, змагаються та не помічають, як навчаються, запам'ятовують інформацію, виходять із незвичайних ситуацій.

Великим і одним із перших засновників теорії гри був психолог, автор відомих праць «Ігри

тварин» та «Ігри людей», філософ Карл Грос. Він порівнював ігрову діяльність дітей та тварин і довів, що гра є біологічно природною. Також він вважав, що гра є головним змістом життя людини.

Сучасні психолого-педагогічні дослідження характеризують, як ігрові технології впливають на психологічну гнучкість, розкриття особистості, комунікабельність, емоційно-вольовий розвиток.

Перш за все, слід враховувати, що гра, навчання, накопичення досвіду – це складний соціокультурний феномен. При цьому дитина має право на помилку: вона є дуже цінною, адже саме через помилки дитина проявляє свій емоційно-психологічний стан. Загалом, навчальні ігри мають на меті формування вмінь і навичок, надання учневі можливості самовизначитися, розвиток творчих здібностей, сприяють емоційному сприйняттю змісту навчання тощо [7, с. 41].

Ігри надзвичайно різноманітні за змістом, характером, організацією, тому точна їхня класифікація спричиняє багато труднощів, значною мірою вона є досить умовною [4, с. 78].

| За видом діяльності                                                                                  | За характером педагогічного процесу                                                                                                                                                                             | За характером ігрової методики                                                                 | За ігровим середовищем                                                                                                                                             |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| - фізичні (рухові);<br>- інтелектуальні (розумові);<br>- трудові;<br>- соціальні;<br>- психологічні. | - навчальні, тренувальні, контролюючі, узагальнюючі;<br>- пізнавальні, виховні, розвиваючі;<br>- репродуктивні, продуктивні, творчі;<br>- комунікативні, діагностичні, профорієнтаційні, психотехнічні та інші. | - предметні;<br>- сюжетні;<br>- рольові;<br>- ділові;<br>- імітаційні;<br>- ігри-драматизації. | - ігри з предметами і без них;<br>- настільні;<br>- кімнатні;<br>- вуличні;<br>- на місцевості;<br>- комп'ютерні;<br>- з ТСО;<br>- з різними засобами пересування. |

Ігрова діяльність має важливе місце, бо в грі дитина має право на помилку, і саме в цій ситуації вона розкриває своє найважливіше психологічно-емоційне ставлення до труднощів. Саме через гру дитина усвідомлює навколишній світ та формує уявлення про своє «Я», розвиваючи активне самопізнання та самовираження.

Гра, як багатогранне явище, охоплює різні сторони діяльності. Це перша ланка соціалізації як дитини, так і школяра. Як зазначалося раніше, гра є потребою дитини, яка зміцнює її психіку, розвиває інтелектуальні здібності та забезпечує біологічний фундамент. Застосування ігрових технологій у навчальному процесі має важливе значення.

Перш за все, формуються звички, мислення, розвиток уваги, прагнення до знань та самостійності. Навчальний процес стає більш цікавим і продуктивним, легше долаються труднощі при вивченні матеріалу. На психологічному рівні гра сприяє більш бадьорому робочому настрою. Для вчителів гра є ефективним інструментом виховання, при цьому враховуються вікові та емоційні властивості учнів, що в подальшому дозволяє розкривати та розвивати ініціативність, самостійність, а також надавати свободу творчого розвитку.

Також є певні вимоги до ігрової діяльності: гра має відповідати навчальній програмі. Ігри повинні бути достатньо складними, щоб не бути занадто легкими, і відповідати віковим особливостям учнів.

Д. Кавторадзе визначає гру як «спосіб групового діалогічного дослідження можливої дійсності в контексті особистісних інтересів» [4].

цього визначенні підкреслено наявність:

- особистих інтересів кожного учасника;
- «можливої дійсності» (іншої реальності);
- можливості дій у цій дійсності (дослідження);
- групи (включеність у спілкування);
- діалогу (у тексті роботи автор уточнює, що більш точним було б поняття «полілогу»).

К. Ушинський писав: «Для дитини гра – дійсність, і дійсність набагато цікавіша, ніж та, яка її оточує. Цікавішою вона є для дитини саме тому, що почасти є її власним створенням. У грі дитина живе, і сліди цього життя глибше залишаються в ній, ніж сліди дійсного життя, до якого вона ще не може увійти через складність його явищ та інтересів».

## 2. Використання ігрових технологій.

Багато видатних філософів, психологів та викладачів засновували свої праці на теорії гри, але справжнім засновником школи ігор став Ф. Фребель. Він визначив гру як найважливіший фактор навчання та розробив свою класифікацію ігор, поділивши їх на три групи.

Перша класифікація: «Ігри бувають троякого роду: це – або наслідування дійсного життя, або застосування того, що засвоєно в школі, або, нарешті, різноманітні продукти творчої й зображальної діяльності, які стосуються речей різного роду».

Друга класифікація: «Ігри можуть бути, з одного боку, тілесними, тобто такими, які полягають у вдосконаленні сили й спритності, або служать просто вираженням життєрадісності. Далі

– іграми відчуттів, і, нарешті, – розумовими». Фребель наголошував, що «гра – вища ступінь людського розвитку». Особливу роль він відводив іграм після появи в дитини мови: «Гра цього віку – серцевина всього майбутнього життя». «У кожному домі, – говорив він, – має бути особливе місце для ігор дітей».

Сучасні школи роблять ставку на інтенсивність навчання. Ігри використовуються в наступних випадках: як ширші елементи технологій, як самостійні технології для вивчення нових понять та тем, позакласні роботи чи частини уроків. Поняття «ігрові педагогічні технології» охоплює широкий спектр методів та прийомів організації навчального процесу у формі різноманітних педагогічних ігор. Різниця між грою і педагогічною грою полягає в тому, що педагогічна гра має чітку мету й очікувані результати, які часто спрямовані на навчально-пізнавальну діяльність.

За класифікацією С. Газмана виділяють такі види ігор:

1. Рухливі ігри.
2. Сюжетно-рольові ігри (рольові, режисерські, ігри-драматизації).
3. Комп'ютерні ігри.
4. Дидактичні ігри.

В останній редакції Закону України «Про освіту» чітко визначено розвиток системи освіти, спрямованої на підвищення інтелектуального рівня, виховання творчості та сприяння молоді у розвитку України.

Сучасна дидактика надає учням право на гру в школі й розглядає її як інструмент для залучення до навчання з урахуванням вікових особливостей. До ігрових форм педагогічних ігор відносять такі типи: імітаційні, інноваційні, ділові, рольові ігри, дебату технологію, моделювання, організаційно-діяльнісні, організаційно-розумові ігри тощо.

Різні форми ігор сприяють мотивації учнів.

**1. Мотиви спілкування:** у грі учні обговорюють проблеми, шукають шляхи вирішення, враховують думки товаришів, висловлюють спільні емоції, що сприяє міжособистісним відносинам.

**2. Моральні мотиви:** у грі кожен учасник має змогу проявити себе, висловити власну думку, показати свої знання, характер, вольові якості.

**3. Пізнавальні мотиви:** кожна гра має свій результат, і його досягнення залежить від самого учасника або команди. Успіх чи невдача стимулюють пізнання та інтерес. Учні підсвідомо прагнуть до покращення своїх навичок.

Останнім важливим елементом гри є правила. Тут учень отримує задоволення від їх виконання. Перед вчителями стоїть завдання підготувати освічених і творчих молодих людей, готових до постійного розвитку. Ці виклики вимагають від педагогіки подальшого дослідження проблем, зокрема впровадження інноваційних технологій навчання. Першим шляхом до вдосконалення знань учнів є надання їм необхідних знань і практичних навичок через активні форми навчання.

Навчально-педагогічні ігри створюють умови для залучення дітей до активної участі в

навчальному процесі, самостійного пошуку рішень і засобів розв'язання проблем. На першому місці для педагога є формування в учнів мотивів, які мають високу суспільну значущість. Учні важливо усвідомити об'єктивність оцінки, зв'язок зі знаннями та вміннями, що, своєю чергою, стимулює мотивацію до навчання.

А. Тюкова зазначила такі вимоги для проведення гри:

• **Цілісність:** гра має бути зі сюжетом або темою, яка визначається навчальними завданнями.

• **Самоорганізація:** кожен учасник є особистістю, має власну індивідуальність, погляди та думки. Виникає потреба в сильній організації й рефлексії.

• **Проблематика навчання:** під час гри створюються проблемні ситуації, які вирішуються в ході гри [2].

### 3. Особливості використання ігрових технологій у контексті проблеми дослідження.

Одним із найважливіших чинників є пізнавальний інтерес. Одними зі шляхів його виникнення є: пошук нових знань, інтелектуальна напруга та створення умов для самостійної діяльності. Якщо учні не зацікавлені певною проблематикою завдання, їхній інтерес зникає. Тому для підтримки пізнавальних інтересів, перш за все, необхідно створити зацікавленість у проблематиці, стимулювати емоції та інтелектуальні почуття. Саме ігрові технології є найбільш ефективними для навчального процесу, оскільки дозволяють зробити його більш креативним та продуктивним.

У психології та педагогіці виділяють кілька груп мотивів, які об'єднуються в соціальні та пізнавальні мотиви. Для соціальних мотивів головною метою є виховання в дітей зацікавленості у навчанні, щоб вони зробили свій внесок у розвиток країни чи отримали повагу серед друзів або класу. Щоб учні брали активну участь у пізнавальному процесі, слід раціонально організовувати навчально-виховний процес. Саме тут варто говорити про пізнавально-ігрову діяльність. При вмілому викладанні матеріалу, коли вчитель організовує самостійну роботу для оволодіння новими навичками, закріплення знань навчального матеріалу, створює проблемні ситуації, використовує елементи зацікавленості, дозволяє вдаватися до гумору та викликає позитивні емоції, у дітей з'являється внутрішня мотивація до навчання.

Як показує аналіз психолого-педагогічної літератури, теорія виникнення гри надає широкий спектр можливостей для розвитку та самореалізації дітей. Німецький філолог Г. Гросс у XIX столітті вивчав систематичне дослідження ігор та назвав гру «початковою шкалою поведінки». Він вважав, що сенс гри полягає в тому, щоб не зважати ні на зовнішні, ні на внутрішні фактори, щоб гра могла стати для дітей школою життя. На думку багатьох науковців, гра є видом розвивальної та соціальної діяльності, в якій відбувається засвоєння соціального досвіду.

Відомий дослідник гри Д. Ельконін вважав, що гра є соціальною за своєю природою та

спрямованою на відтворення світу дорослих. Називаючи гру «арифметикою соціальних відносин», Ельконін трактує її як діяльність, що виникає на певному етапі, як одну з провідних форм розвитку психічних функцій і способів пізнання дитиною світу дорослих [2].

Як зазначає В. Крутецький, «навчання, як творче засвоєння знань, залежить від трьох чинників – від того, чого навчають, від того, хто і як навчає, і від того, кого навчають». При використанні гри можна розкрити та сприяти розвитку й самопізнанню, якщо учень готовий до цього. Під час гри дитині дається можливість зрозуміти та відкрити своє внутрішнє «я», налагодити нові соціальні зв'язки, навчитися ставитися до себе інакше та не боятися критики. За допомогою гри в учнів розвиваються нові навички: критичне мислення, здатність до емпатії та кооперації, уміння вирішувати конфлікти через співробітництво. Гра вчить бачити ситуацію очима інших і надає досвід, цінний для майбутнього життя.

Як зазначав у своїх працях Д. Ельконін, «в онтогенезі хронологічно першою формою є рольова гра». Гра посідає важливе місце в розвитку дітей та підлітків. Саме в ігровій діяльності формується багато позитивних якостей особистості. Починається підготовка до майбутнього навчання, розвиваються пізнавальні здібності. Для учнів гра здебільшого є самостійною діяльністю. У процесі гри вони починають комунікувати, формувати спільні інтереси та досягати спільних цілей у групах [3].

З усього вищезазначеного можна зробити висновок, що гра використовується педагогами для розв'язання насамперед навчальних завдань: збільшення інтересу учнів до навчання та стимулювання їхньої активності. Однак потрібно пам'ятати, що гра сама по собі не є основним інструментом подолання труднощів у навчанні чи контролю над учнями. Передусім для вчителя головним завданням є побудова правильного ходу уроку й ефективної комунікації, а вже потім – використання ігрових елементів.

#### 4. Типи ігор.

Симуляція вважється працюючим інструментом в розвитку механізмів при засвоєнні знань. При використанні інформаційних технологій в освіті з'явився новий метод як комп'ютерна симуляція [5].

Якщо говорити про уроки історії то за допомогою комп'ютерної симуляції можливо змодельовати цікавий виклад інформації розробити різні квести пошуку до відповідей на питання. Головне можливо регулювати рівень складності. Загалом треба сказати що гра-симуляції можуть стати цінним доповненням до уроків вона сприяють активному навчанню, розвитку практичних навичок та підвищенню цікавості здобувачів освіти у процесі навчання.

Наступним важливим типом гри є рольова гра. При використанні даного типу доречним є відтворювати історичні події тут досить добре у учнів проходить етап психічного усвідомлення. Гарним прикладом є відтворення вивченого

матеріалу перед учнями стоїть задача відтворити зміст матеріалу перед аудиторією. В цьому методі у них є свої права та обов'язки, інтенсифікується розумова праця деякий креатив що сприяє швидкому і глибокому засвоєнню навчального матеріалу. В даному процесі в учнів розвивається інтелект також під зміною міжособистісних відносин долається психологічний бар'єр спілкування; викладач – здобувач освіти замінюються стосунками «гравець – гравець», за яких учасники надають один одному допомогу, підтримку, створюючи атмосферу, яка сприяє засвоєнню нового матеріалу, оволодінню здобувачами освіти певним видом діяльності.

Дану методику було б добре використовувати як на уроках так і на поза класній діяльності. Слід зазначити що рольова гра дає змогу зробити навчання цікавим та корисним. Серед переваг є:

- учні активно залучаються до засвоєння знань та використання засвоєного матеріалу;
- теорія поєднується з практикою;
- стосунки між вчителем та учнями стають більш дружніми та продуктивними;
- розвивається індивідуальні якості;
- викладач має змогу дистанційно/ненав'язливо контролювати, координувати та коригувати процес досягнення здобувачами освіти поставленої мети;
- можливість проводити рефлексію зі здобувачами освіти;
- розкриття креативності творчих підходів;
- знання набуді під час гри є сучасними та актуальними.

Наступним видом ігор є ігри-вправи до них належать різні вікторини, ребуси, кросворди. Ігрові вправи можуть бути елементами уроку домашнього завдання позакласних занять. Даний метод сприяє закріпленню знань перевірці їх якості, набуттю навичок та деяких психічних процесів. На уроках використання кросвордів при викладенні історії може бути цікавим і ефективним методом для залучення здобувачів освіти до вивчення історичних постатей та ключових понять у цій науці.

Ділова гра сьогодні – це імітація професійної діяльності. В діловій грі добре розкрито проблема мета та завдання, що дасть змогу швидше оцінити ситуацію та послідовно розв'язувати її. Головними етапами є формування у учнів самостійності рішень, наявність системи стимулювання, врахування можливих перешкод; та для вчителя об'єктивно оцінювати результати гри та робити висновки. Ділові ігри систематизують їх за низкою ознак: цільове призначення, широта тематичних меж, ступінь свободи рішень, рівень невизначеності рішень, характер комунікації серед учасників, ступінь відкритості гри, інструментарій гри і форма її проведення та ін.

Кожна ділова гра має свої педагогічні цілі:

1. При використанні ділової гри максимально створюються умови для засвоєння та використання навичок одночасно в процесі вирішення навчальних і змодельованих проблем.

2. У процесі ділової гри реалізуються різні рівні інтелектуальної активності здобувачів освіти: репродуктивний, евристичний, креативний.

3. Ділова гра відтворює реальні процеси професійної діяльності за рахунок виконання певної ролі, що містить набір правил, які визначають як зміст, так і спрямованість, характер ігрових дій.

У процесі розробки технології методу гри в основному виділяються 3 етапи:

1. Виділення елементів конструкції гри, які повинні бути необхідними умовами розгортання ігрового процесу; визначення послідовності розробки цих елементів;

2. Вироблення рекомендацій щодо визначення структурних компонентів гри;

3. Виявлення особливостей діяльності грають і встановлення закономірностей впливу їх на оволодіння навчальним матеріалом, засвоєння знань і вироблення умінь і навичок.

Отже, під час дослідження різних видів ігор на уроках були виокремлені чотири основних типи: гра-симуляція, рольова гра, ігри-вправи, ділова навчальна гра.

**Гра-симуляція** Симуляція вважається ефективним інструментом для розвитку механізмів засвоєння знань. Під час стимуляції враховуються інтелектуальні проблеми учнів, які спонукають до розумової логічної діяльності. Це розвиває критичне мислення, орієнтування у ситуаціях, оцінку сигналів зворотного зв'язку, прийняття рішень, визначення мети, вибір засобів, комбінування та конструювання моделі вирішення проблемних ситуацій. Симуляцію можливо використовувати на всіх уроках, як для пошуку інформації, так і для викладання нового матеріалу, а на завершення – проводити опитування або невеликі вікторини.

При використанні інформаційних технологій в освіті з'явився новий метод – комп'ютерна симуляція [1].

Наприклад, на уроках історії за допомогою комп'ютерної симуляції можливо змодельовати цікавий виклад інформації, розробити квести для пошуку відповідей на запитання, а також регулювати рівень складності завдань. Гра-симуляції можуть стати цінним доповненням до уроків, сприяючи активному навчанню, розвитку практичних навичок і підвищенню цікавості здобувачів освіти до навчання.

**Рольова гра** Рольова гра є важливим типом ігрової діяльності, особливо для відтворення історичних подій. Цей метод допомагає учням глибше усвідомлювати матеріал через його відтворення перед аудиторією.

У процесі рольової гри учні отримують права й обов'язки, активізується розумова праця, стимулюється креативність, що сприяє швидкому засвоєнню навчального матеріалу. Рольова гра допомагає долати психологічний бар'єр у спілкуванні, створюючи атмосферу співпраці. Стосунки між викладачем та здобувачами освіти змінюються, замінюючи «викладач – учень» на «гравець – гравець». Це сприяє засвоєнню нового матеріалу й оволодінню учнями певними навичками.

Рольову гру доцільно застосовувати не лише на уроках, а й у позакласних гуртках. Серед переваг рольової гри:

- Активна участь учнів у засвоєнні знань та використанні матеріалу.
- Поєднання теорії з практикою.
- Дружні та продуктивні стосунки між учителем та учнями.
- Розвиток індивідуальних якостей.
- Можливість рефлексії здобувачів освіти.
- Розкриття креативності та творчих підходів.
- Знання, здобуті під час гри, є сучасними та актуальними.

**Ігри-вправи** До ігор-вправ належать вікторини, ребуси, кросворди. Їх можна використовувати як елементи уроку, домашніх завдань чи позакласних занять.

Ігрові вправи сприяють закріпленню знань, перевірці їх якості, набуттю навичок та розвитку психічних процесів. Наприклад, використання кросвордів на уроках історії може бути цікавим і ефективним методом для залучення учнів до вивчення історичних постатей і ключових понять.

**Ділова навчальна гра** Ділова гра – це імітація професійної діяльності. У її рамках добре розкриваються мета та завдання, що дозволяє оцінити ситуацію, розіграти логіку, як індивідуально, так і групою, і послідовно розв'язувати проблеми.

Головні етапи ділової гри:

- Формування самостійності у прийнятті рішень.
- Наявність системи стимулювання та врахування можливих перешкод.
- Об'єктивна оцінка результатів гри викладачем.

**Педагогічні цілі ділової гри:**

1. Створення умов для засвоєння та використання навичок у процесі вирішення навчальних і змодельованих проблем.

2. Реалізація різних рівнів інтелектуальної активності здобувачів освіти: репродуктивного, евристичного, креативного.

3. Відтворення реальних процесів професійної діяльності через виконання певної ролі з визначеними правилами, які спрямовують ігрові дії.

**Висновки та перспективи подальших розвідок напреду.** За результатами проведеної роботи можу зробити теоретичні та практичні висновки та пропозиції. Головним завданням мого дослідження було вивчення науково-методичної літератури щодо особливостей ігрових технологій та проведення теоретичного аналізу. Після аналізу праць багатьох дослідників на основі матеріалів із психологічно-педагогічної літератури встановлено, що сучасні ігрові технології не є новими: вони існували давно у первісному вигляді. Метод ігрових технологій активно почав розвиватися ще у минулому столітті, але через нестабільність був призупинений. Відродження відбулося у 90-х роках, і на даний момент він набув популярності та стрімко розвивається. У нашій системі освіти перспективи розвитку ігрових технологій в дидактиці

активно розробляються з початку нинішнього століття.

Другим завданням дослідження було аналіз можливостей ігрових технологій у розвитку комунікації школярів на уроках. Як показав аналіз досліджень української та зарубіжної літератури, можна стверджувати, що використання ігрової діяльності дозволяє індивідуалізувати навчальний процес з урахуванням інтересів школярів, сприяє розвитку творчих здібностей та забезпечує особистісну самореалізацію.

Третім головним завданням передбачалося дослідження ефективності прийомів ігрових технологій як засобу розвитку при потребі розширення знань. Дослідивши педагогічну методичну літературу та підручники за шкільною програмою, зроблено висновок, що саме в ігровому форматі креативність учнів розкривається найбільше, а мотивація до навчання є найвищою. Порівнюючи вітчизняну та закордонну програми, можна сказати, що в нашій освітній системі ігровим технологіям відведено недостатньо місця.

Четвертим завданням було запропонування рекомендацій учителям щодо роботи з учнями в аспекті використання ігрових технологій на уроках. Аналіз теоретичних підходів до сутності ігор дозволяє зазначити, що ігри є не лише провідною діяльністю учня, але й формою організації навчально-виховного процесу, засобом формування особистості учня та підвищення його бажання навчатися.

Загалом цей вид діяльності вимагає від учителя спеціальних психологічно-педагогічних знань щодо специфіки гри як діяльності. Використання різних видів ігор сприяє соціалізації учнів, їхній адаптації до нового середовища, вихованню самостійності та формуванню інтересу до навчання.

#### СПИСОК ДЖЕРЕЛ

1. Клименко О. М. Використання ігрових технологій на уроках зарубіжної літератури. *На Урок*. 2018. URL: <https://naurok.com.ua/igrovi-tehnologi-na-urokah-zarubizhno-literaturi-88219.html>
2. Констанкевич Л., Радкевич М., Лехицький Т. Гейміфікація як інноваційний підхід в освітньому процесі. *Нова педагогічна думка*. 2022. № 111(3). С. 47–51.
3. Кравченко О. Роль гейміфікації у покращенні мотивації та навчальних результатів учнів середньої школи в умовах цифрової трансформації освіти в Україні. *Педагогічна академія: наукові записки*. 2023. № 2. С. 25–30.
4. Лелека В., Гузенко Я. Гейміфікація як інноваційний метод навчання фізичної культури в контексті Нової української школи. *Психолого-педагогічні проблеми сучасної школи*. 2024. № 2(12). С. 13–19.
5. Назаренко А. Гейміфікація та сторітелінг у викладанні української мови та літератури: як мотивувати учнів до навчання через інтерактивні підходи. *Всеосвіта*. 2024. URL: <https://vseosvita.ua>
6. Сидоренко П. Гейміфікація в освіті: інтеграція Classcraft в навчальний процес. *Педагогічна академія: наукові записки*. 2022. № 1. С. 15–20.
7. Синюк Н., Підгурська В. Використання механізмів гейміфікації на уроках інформатики. *Збірник*

наукових праць Житомирського державного університету 2021.

#### REFERENCES

1. Klymenko, O. M. (2018). Vykorystannia ihrovykh tekhnolohii na urokakh zarubizhnoi literatury [Using gaming technologies in foreign literature lessons]. *Na Urok*. URL: <https://naurok.com.ua/igrovi-tehnologi-na-urokah-zarubizhno-literaturi-88219.html> [in Ukrainian]
2. Konstankevych, L., Radkevych, M., Lekhitskyi, T. (2022). Heimifikatsiia yak innovatsiinyi pidkhd v osvithomu protsesi [Gamification as an innovative approach in the educational process]. *Nova pedahohichna dumka*. № 111(3). S. 47–51. [in Ukrainian]
3. Kravchenko, O. (2023). Rol heimifikatsii u pokrashchenni motyvatsii ta navchalnykh rezultativ uchniv sereidnoi shkoly v umovakh tsyfrovoy transformatsii osvity v Ukraini [The role of gamification in improving motivation and academic performance of high school students in the context of digital transformation of education in Ukraine]. *Pedahohichna akademiia: naukovy zapysky*. № 2. S. 25–30. [in Ukrainian]
4. Leleka, V., Huzenko, Ya. (2024). Heimifikatsiia yak innovatsiinyi metod navchannia fizychnoi kultury v konteksti Novoi ukrainskoi shkoly [Gamification as an innovative method of teaching physical education in the context of the New Ukrainian School]. *Psykhologo-pedahohichni problemy suchasnoi shkoly*. № 2(12). S. 13–19. [in Ukrainian]
5. Nazarenko, A. (2024). Heimifikatsiia ta storitelinh u vykladanni ukrainskoi movy ta literatury: yak motyvuvaty uchniv do navchannia cherez interaktyvni pidkhody [Gamification and storytelling in teaching Ukrainian language and literature: how to motivate students to learn through interactive approaches]. *Vseosvita*. URL: <https://vseosvita.ua> [in Ukrainian]
6. Sydorenko, P. (2022). Heimifikatsiia v osviti: intehratsiia Classcraft v navchalnyi protses [Gamification in education: integrating Classcraft into the learning process]. *Pedahohichna akademiia: naukovy zapysky*. № 1. S. 15–20. [in Ukrainian]
7. Syniuk, N., Pidhurska, V. (2021). Vykorystannia mekhanizmv heimifikatsii na urokakh informatyky [Using gamification mechanisms in computer science lessons]. *Zbirnyk naukovykh prats Zhytomyrskoho derzhavnoho universytetu*. [in Ukrainian]

#### ВІДОМОСТІ ПРО АВТОРА

**ПІДБЕРЕЗНИХ Інна** – доктор юридичних наук, професор, професор кафедри історії Чорноморського національного університету імені Петра Могили.

**Наукові інтереси:** безпека освітнього середовища.

**АМБАРЦУМЯН Артем** – магістр спеціальності 014.13 Середня освіта (Історія) Чорноморського національного університету імені Петра Могили.

**Наукові інтереси:** розвиток ігрових технологій на уроках, розвиток критичного мислення, активні методи навчання.

#### INFORMATION ABOUT THE AUTHOR

**PIDBEREZNYKH Inna** – Doctor of Legal Sciences, Assistant Professor, Black Sea National Petro Mohyla University.

**Scientific interests:** educational environment security.

**AMBARTSUMIAN Artem** – Master of Science in the specialty 014.13 Secondary Education (History) of Petro Mohyla Black Sea National University.

**Scientific interests:** development of gaming technologies in lessons, development of critical thinking, active learning methods.

Стаття надійшла до редакції 14.03.2025 р.

Стаття прийнята до друку 26.03.2025 р.