

police officers]. Innovatsiina pedahohika. Vyp. 20. t. 3. S. 90-92. DOI: <https://doi.org/10.32843/2663-6085-2020-20-3-19>. [in Ukrainian]

5. Iahupov, V., Biloshytskyi, V. (2023). Sutnist, struktura i zmist liderskoi kompetentnosti maibutnikh ofitseriv – fakhivtsiv fizychnoi kultury i sportu [The essence, structure and content of leadership competence of future officers - specialists in physical education and sports]. Naukovi zapysky Ternopilskoho natsionalnoho pedahohichnoho universytetu imeni Volodymyra Hnatiuka. Seria: pedahohika. №1. S. 210-219 URL: <https://journals.tnpu.ternopil.ua/index.php/pedagogy/article/view/122> [in Ukrainian]

ВІДОМОСТІ ПРО АВТОРА

БОНДАРЄВ Дмитро – здобувач освітньо-наукового ступеня доктора філософії, заступник начальника факультету логістики по роботі з особовим складом,

підполковник Національної академії Національної гвардії України.

Наукові інтереси: формування лідерської компетентності курсантів крізь призму стресостійкості та морально-психологічної підготовки.

INFORMATION ABOUT THE AUTHOR

BONDARIEV Dmytro – PhD (Doctor of Philosophy) degree candidate, Deputy Head of the Faculty of Logistics for Personnel Management (Work with Personnel), Lieutenant Colonel, National Academy of the National Guard of Ukraine.

Scientific interests: formation of cadets' leadership competence through the lens of stress resilience and moral-psychological training.

Стаття надійшла до редакції 18.10.2025 р.

Стаття прийнята до друку 25.10.2025 р.

УДК 378.147.004.9

DOI: 10.36550/2415-7988-2025-1-221-505-509

БАККА Тамара –

кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри методології та методики суспільних дисциплін Українського державного університету імені Михайла Драгоманова
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9953-0479>
e-mail: tabakk@meta.ua

ЦИФРОВІ ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ В ПЕДАГОГІЧНІЙ ОСВІТІ: МІЖНАРОДНІ ПІДХОДИ ТА ТЕНДЕНЦІЇ

В контексті цифровізації освіти та трансформаційних змін у системах підготовки майбутніх учителів зростає потреба у впровадженні інноваційних підходів, здатних активізувати освітній процес, підвищити його ефективність і забезпечити формування ключових професійних компетентностей. Одним із таких підходів є використання цифрових ігрових технологій, які поєднують навчальні цілі з ігровими механіками та забезпечують високий рівень залучення здобувачів освіти.

Стаття присвячена аналізу сучасних підходів до впровадження цифрових ігрових технологій у систему педагогічної освіти в міжнародному контексті. У дослідженні розглянуто концептуальні засади використання ігрових методів у професійній підготовці майбутніх вчителів, а також проаналізовано провідні тенденції розвитку освітніх технологій у країнах Європи, Північної Америки, Азії. Особлива увага приділена поняттям гейміфікації, освітніх ігор, ігрових симуляцій, віртуальної та доповненої реальності, які дедалі активніше інтегруються в навчальні курси педагогічних факультетів та університетів.

У публікації акцентується на потенціалі цифрових ігрових інструментів у формуванні ключових компетентностей майбутніх учителів, зокрема критичного мислення, комунікативних і креативних навичок, здатності до співпраці та рефлексії. Описано педагогічні моделі, що базуються на ігровому дизайні, а також визначено основні переваги впровадження таких підходів у освітній процес. Водночас проаналізовано типові виклики (технічні, методичні, етичні), які виникають під час цифровізації освіти з використанням ігрових елементів.

Автор статті наголошує на важливості адаптації успішних міжнародних практик до національного освітнього середовища України, беручи до уваги особливості підготовки педагогічних кадрів. Аналізовано перспективи розвитку цифрових ігрових технологій як інструмента інноваційної трансформації педагогічної освіти та підвищення її ефективності в умовах цифрового суспільства.

Ключові слова: цифрові ігрові технології, педагогічна освіта, гейміфікація, освітні ігри, віртуальні симуляції, міжнародний досвід, інноваційні освітні підходи, формування компетентностей.

BAKKA Tamara –

Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor, Associate Professor of the Department of Methodology and Methods of Social Science Disciplines of Ukrainian State University named after Mykhailo Drahomanov
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9953-0479>
e-mail: tabakk@meta.ua

DIGITAL GAME-BASED TECHNOLOGIES IN TEACHER EDUCATION: INTERNATIONAL APPROACHES AND TRENDS

In the context of digitalization of education and transformational changes in the training systems of future teachers, there is a growing need to implement innovative approaches that can activate the educational process, increase its efficiency, and ensure the formation of key professional competencies. One such approach is the use of digital gaming technologies that combine learning objectives with game mechanics and ensure a high level of engagement among learners.

The article is devoted to the analysis of contemporary approaches to the implementation of digital game-based technologies in teacher education within an international context. The study explores the conceptual foundations of using game-based methods in the professional training of future educators and examines the leading trends in the development of educational technologies across Europe, North America, and Asia. Particular attention is given to gamification, educational games, game simulations, virtual and augmented reality, which are increasingly integrated into the curricula of teacher training institutions and pedagogical faculties.

The publication emphasizes the potential of digital game-based tools in developing key competencies among future teachers, including critical thinking, communication, creativity, collaboration, and reflective skills. Pedagogical models based on game design principles are described, as well as the main advantages of applying such approaches in the learning process. At the same time, the article analyzes typical challenges (technical, methodological, and ethical) arising in the process of digitizing education through game elements.

The author highlights the importance of adapting successful international practices to the national educational environment of Ukraine, taking into account the specific features of teacher training. It is concluded that the development of digital game-based technologies holds significant promise as a tool for the innovative transformation of teacher education and for enhancing its effectiveness in the context of a digital society.

Key words: digital game-based technologies, teacher education, gamification, educational games, virtual simulations, international experience, innovative educational approaches, competency development.

Постановка та обґрунтування актуальності проблеми. В контексті цифровізації освіти та трансформаційних змін у системах підготовки майбутніх учителів зростає потреба у впровадженні інноваційних підходів, здатних активізувати освітній процес, підвищити його ефективність і забезпечити формування ключових професійних компетентностей. Одним із таких підходів є використання цифрових ігрових технологій, які поєднують навчальні цілі з ігровими механіками та забезпечують високий рівень залучення здобувачів освіти.

Ігрові методи, зокрема гейміфікація, освітні ігри, симуляції, віртуальна та доповнена реальність, дозволяють моделювати реальні педагогічні ситуації, стимулювати критичне мислення, креативність і здатність до командної взаємодії, що особливо важливо в умовах реформування української освіти, коли вчитель має бути не лише транслятором знань, а й фасилітатором, наставником та мотиватором. Актуальність проблеми також зумовлена потребою адаптації провідного міжнародного досвіду до національного контексту, розробки дієвих методичних моделей та науково обґрунтованих підходів до інтеграції цифрових ігрових технологій у навчальні програми педагогічної освіти.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. У сфері дослідження цифрових ігрових технологій у освіті значний внесок зробили як зарубіжні, так і українські науковці. James Paul Gee (США) є одним із провідних теоретиків навчання через ігри та вивчає когнітивні механізми, що активізуються під час використання цифрових ігор. Marc Prensky, автор концепції digital game-based learning, популяризував гейміфікацію та ігрові підходи в освітньому процесі. Kurt Squire зосередив свої дослідження на ролі відеоігор у навчанні та розвитку педагогічного дизайну цифрових середовищ. Jan Plass (Німеччина–США) спеціалізується на когнітивних аспектах освітніх ігор і емоційному дизайні. В Україні питання цифрової трансформації освіти та використання цифрових технологій у підготовці майбутніх вчителів активно досліджують О. Овчарук, Н. Морзе, Ю. Тріус та О. Спірін приділяють увагу впровадженню інформаційно-комунікаційних технологій у вищу педагогічну освіту, а І. Роботова розробляє методики гейміфікації навчального процесу. Її напрацювання спрямовані на адаптацію ігрових підходів до різних освітніх контекстів і вдосконалення педагогічних стратегій у цифрову епоху.

Мета статті – проаналізувати міжнародні підходи та сучасні тенденції використання цифрових ігрових технологій у педагогічній освіті, визначити їхній потенціал для підвищення ефективності професійної підготовки майбутніх учителів.

Виклад основного матеріалу дослідження. Сучасні тенденції використання цифрових ігрових технологій у педагогічній освіті передбачають активну інтеграцію інноваційних цифрових рішень, що забезпечують адаптивність, персоналізацію та інтерактивність освітнього процесу. У цьому контексті особливу увагу заслуговує дослідження М. Кадемії, І. Візнюк, А. Поліщук та С. Долинного, яке розглядається як вагоме підґрунтя для аналізу міжнародного досвіду впровадження ігрових підходів у професійну педагогічну підготовку. У своїй роботі автори акцентують увагу на ключових характеристиках цифровізації освіти, що є визначальними для ефективного застосування цифрових ігрових технологій. Зокрема, проаналізовано потенціал штучного інтелекту як інструмента підвищення мотивації здобувачів освіти, організації зворотного зв'язку в реальному часі та забезпечення індивідуалізованого навчального досвіду. Вказані аспекти тісно пов'язані з гейміфікацією та ігровим дизайном, які орієнтовані на активне включення здобувачів освіти в освітній процес, емоційне залучення та формування ключових компетентностей. Згадане дослідження є прикладом міждисциплінарного підходу до цифровізації освіти, що поєднує можливості штучного інтелекту та ігрових технологій як засобів оптимізації освітнього середовища [4, с. 145].

Крім того, дана праця репрезентує сучасні освітні тенденції, що охоплюють не лише мовну освіту, але й потенційно можуть бути екстрапольовані на сферу педагогічної підготовки, сприяючи формуванню нової парадигми цифрового, інтерактивного й особистісно орієнтованого навчання.

Згідно того, визначаємо *цифрові ігрові технології* як сукупність програмних, візуальних та інтерактивних інструментів, які використовують ігрові механіки (завдання, бали, рівні, нагороди, сюжет тощо) у цифровому середовищі з метою активізації навчального процесу, формування мотивації та розвитку компетентностей здобувачів освіти [4, 5].

Гейміфікація (від англ. gamification) – це процес інтеграції ігрових елементів та механік

(мотиватори, бали, рейтинги, досягнення, сценарії) у неігровий контекст, зокрема, у навчальне середовище, з метою підвищення залучення, зацікавлення та ефективності засвоєння матеріалу [3, 6].

Освітні ігри – це спеціально розроблені ігрові продукти (настільні, цифрові, симуляційні), які поєднують пізнавальний зміст з елементами гри та використовуються для засвоєння знань, формування навичок, розвитку мислення і навчальної мотивації [2, 7].

Віртуальні симуляції – це моделювання реальних або вигаданих ситуацій у цифровому середовищі, яке дозволяє учасникам навчального процесу безпечно взаємодіяти з віртуальними об'єктами, приймати рішення, аналізувати наслідки і розвивати практичні навички через досвід, наближений до реального [1, 8].

З огляду на стрімкий розвиток цифрових технологій та зростаючий інтерес до інноваційних форм навчання, дедалі актуальнішим стає вивчення міжнародного досвіду використання цифрових ігрових технологій у сфері педагогічної освіти. Зарубіжні країни активно впроваджують гейміфікацію, освітні ігри, віртуальні симуляції та інші інтерактивні інструменти як ефективні засоби розвитку професійних компетентностей майбутніх учителів. Аналіз таких практик дозволяє не лише виявити провідні тенденції, а й сформулювати уявлення про можливості адаптації цих підходів до національного освітнього контексту.

В таблиці 1 подано узагальнений огляд найпоказовіших прикладів міжнародних ініціатив, платформ та освітніх стратегій, що ілюструють потенціал цифрових ігрових технологій у сучасній педагогічній підготовці.

Таблиця 1

Міжнародний досвід цифрових ігрових технологій у педагогічній освіті

Країна / Регіон	Основні підходи	Приклади цифрових ігрових технологій	Характерні риси / Тенденції
1	2	3	4
США	Гейміфікація у професійній підготовці вчителів, інтеграція ігор у педагогічні курси	Kahoot!, Classcraft, Minecraft: Education Edition	Орієнтація на розвиток критичного мислення, командної роботи, саморефлексії
Канада	Моделювання навчальних ситуацій, використання AR/VR у навчанні	CoSpaces Edu, VR Expeditions	Індивідуалізація досвіду, стимуляція емпатії та професійного мислення
Велика Британія	Інтерактивні освітні ігри та квести в підготовці вчителів початкових класів	Twinkl Games, Teach Your Monster to Read	Розвиток креативності, підтримка різних стилів навчання
Фінляндія	Ігрове навчання як частина інтегрованого підходу в освіті	Seppo, DragonBox	Поєднання гри, рефлексії та практичного досвіду, високий рівень автономії студентів
Південна Корея	Використання гейміфікованих платформ для розвитку цифрової грамотності вчителів	ClassDojo, Edmodo (з ігровими елементами)	Високий рівень технічного забезпечення, підтримка з боку держави
Естонія	Стратегічна цифровізація освіти, включаючи педагогічну	ALPA Kids, Foxcademy	Платформи з локалізованим контентом, гейміфіковане навчання педагогіки
Австралія	Підхід "game-based inquiry learning" у курсах педагогіки	Quest Atlantis, Education Perfect	Ігрові проекти з рефлексією, акцент на розвитку компетентностей XXI століття

З метою виявлення сучасних тенденцій у використанні цифрових ігрових технологій у педагогічній освіті було проаналізовано досвід низки країн (табл. 1), де такі інновації активно впроваджуються як на державному рівні, так і в межах окремих освітніх ініціатив. Узагальнені результати подано у вигляді таблиці, що дозволяє порівняти підходи до ігрового навчання у професійній підготовці педагогів, з урахуванням національного контексту, використовуваних платформ і технологічних рішень [9].

Країни на зразок США, Канади, Великої Британії та Фінляндії демонструють стагу практику інтеграції гейміфікації та освітніх ігор у підготовку вчителів. Наприклад, у США поширене використання таких платформ, як Kahoot! і Classcraft, що забезпечують залучення, командну взаємодію та формування рефлексивного мислення у студентів педагогічних спеціальностей. У Фінляндії акцент робиться на поєднанні ігрової активності з практичними завданнями та навчаль-

ною рефлексією – саме такі підходи є ефективними в контексті компетентнісного навчання [2, 5].

Особливий інтерес становить досвід Південної Кореї та Естонії, які реалізують комплексні стратегії цифровізації освіти, включаючи педагогічну. У цих країнах гейміфіковані цифрові інструменти активно використовуються для розвитку цифрової грамотності вчителів, а навчальний контент адаптується до національних культурних і мовних особливостей.

Згідно того, зазначено, що цифрові ігрові технології відкривають нові можливості для підвищення ефективності професійної підготовки майбутніх педагогів, оскільки поєднують у собі навчальний зміст, активну участь здобувача освіти та інноваційні цифрові засоби. Завдяки використанню гейміфікації, освітніх ігор та віртуальних симуляцій, педагогічна освіта набуває більш інтерактивного, практикоорієнтованого й особистісно-значущого характеру [1, 7].

Однією з ключових переваг цифрових ігрових технологій є *мотиваційна складова*. Гейміфікація

забезпечує залучення студентів через використання балів, рівнів, нагород, змагання та зворотного зв'язку в реальному часі, що сприяє формуванню внутрішньої мотивації до навчання, що особливо важливо в умовах підготовки вчителів, які в майбутньому самі повинні вміти мотивувати здобувачів освіти до навчання. Крім того, цифрові ігри та симуляції дозволяють створювати умовно безпечне середовище для відпрацювання педагогічних ситуацій, ухвалення рішень, рефлексії над наслідками дій. Таке навчання «через досвід» наближає підготовку студентів до реальних професійних викликів. Віртуальні кейси, рольові ігри, освітні квести моделюють діяльність вчителя у класі, даючи змогу розвивати професійні компетентності, зокрема, комунікативні, проєктні, управлінські [4, 9].

Ще один важливий аспект – *індивідуалізація та адаптивність навчального процесу*, що досягається завдяки цифровим технологіям. Ігрові платформи можуть адаптувати рівень складності завдань до рівня підготовки конкретного студента, забезпечувати диференційоване навчання, що особливо цінно у змішаному чи дистанційному форматі освітнього процесу.

Таким чином, цифрові ігрові технології мають значний потенціал для підвищення якості професійної підготовки майбутніх учителів. Вони не лише осучаснюють освітнє середовище, а й сприяють формуванню педагогів нового покоління, здатних працювати в умовах цифрової трансформації освіти та впроваджувати інноваційні методи у власну педагогічну практику.

Цифрові ігрові технології мають значний потенціал для підвищення ефективності професійної підготовки майбутніх учителів, оскільки поєднують освітній зміст з елементами гри, що підвищують мотивацію, залучення та рефлексивність навчання. Використання гейміфікації, освітніх ігор та віртуальних симуляцій створює безпечне, інтерактивне середовище, у якому студенти можуть моделювати реальні педагогічні ситуації, ухвалювати рішення й аналізувати їх наслідки. Такі технології сприяють розвитку ключових професійних компетентностей: комунікативних, управлінських, креативних, а також формують готовність працювати в умовах цифрової трансформації освіти. Крім того, ігрові платформи забезпечують адаптивність і персоналізацію навчання, що особливо актуально в умовах змішаного та дистанційного формату підготовки майбутніх вчителів [3, 8].

Представлені приклади свідчать про те, що провідні освітні системи розглядають цифрові ігрові технології не як додатковий інструмент, а як інтегральну частину педагогічного процесу, яка сприяє розвитку ключових компетентностей, підвищенню мотивації та індивідуалізації навчання. Такий досвід є надзвичайно цінним для України в умовах трансформації педагогічної освіти, оскільки дозволяє врахувати кращі практики та адаптувати їх до вітчизняного освітнього простору.

Висновки та перспективи подальших розвідок напрямку. Дослідження сучасних міжнародних підходів до впровадження цифрових ігрових

технологій у педагогічну освіту засвідчує, що ці інноваційні інструменти відіграють дедалі важливішу роль у формуванні фахових і загальнокультурних компетентностей майбутніх учителів. Ігрові цифрові платформи, гейміфікація, освітні симуляції та елементи віртуальної реальності активно використовуються в провідних освітніх системах світу як засоби підвищення мотивації, залучення студентів до активної пізнавальної діяльності, розвитку критичного мислення, креативності та здатності до командної взаємодії.

Проаналізований міжнародний досвід (США, Канада, Велика Британія, Фінляндія, Південна Корея, Естонія, Австралія) демонструє різноманіття підходів до інтеграції ігрових технологій у педагогічну підготовку. Незважаючи на специфіку кожної країни, спільною рисою є стратегічне бачення цифровізації освіти та міждисциплінарний характер інновацій, які поєднують дидактику, психологію, інформаційні технології та ігровий дизайн.

Урахування цього досвіду є особливо важливим для модернізації педагогічної освіти в Україні. Адаптація успішних зарубіжних практик може сприяти формуванню нової моделі професійної підготовки вчителя, орієнтованої на інтерактивність, особистісно орієнтований підхід і цифрову компетентність. Отже, цифрові ігрові технології слід розглядати не як допоміжний компонент, а як повноцінний інструмент освітньої трансформації в умовах глобального інформаційного суспільства.

СПИСОК ДЖЕРЕЛ

1. Plass J. L., Homer B. D., Kinzer C. K. Foundations of Game-Based Learning. *Educational Psychologist*. 2015. №50(4). С. 258–283. URL: <https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533>
2. Squire K. D. Video Games and Learning: Teaching and Participatory Culture in the Digital Age. New York: Teachers College Press. 2011. 240 p.
3. Джи Дж. П. What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. New York: Palgrave Macmillan. 2003. 225 с.
4. Кадемія М., Візнюк І., Поліщук А., Долинний С. Використання штучного інтелекту у вивченні іноземної мови здобувачами освіти. *Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання у професійній підготовці*. Методика. Теорія. Досвід. Проблеми. 2022. № 63. С. 153-163.
5. Овчарук О. В., Морзе Н. В. Цифрові компетентності вчителя нової української школи: європейський та український виміри. *Інформаційні технології і засоби навчання*. 2018. №6 (68). С. 147–159. DOI: <https://doi.org/10.33407/itlt.v68i6.2609>
6. Prensky M. Digital Game-Based Learning. New York: McGraw-Hill, 2001. 302 с.
7. Роботова І. В. Гейміфікація як засіб підвищення мотивації майбутніх учителів. *Педагогічні науки: теорія, історія, інноваційні технології*. 2021. № 4. С. 118–127. DOI: <https://doi.org/10.24139/2312-5993/2021.04/118-127>
8. Спірін О. М. Тенденції розвитку цифрової компетентності педагогів: європейський та національний досвід. *Комп'ютер у школі та сім'ї*. 2021. № 1. С. 3–10.
9. Тріус Ю. В. Використання ігрових технологій у професійній підготовці вчителів. *Інформаційні технології в освіті*. 2020. № 41. С. 34–42.

REFERENCES

1. Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. New York: Palgrave Macmillan. 225 p. [in English]
2. Kademiia, M., Vizniuk, I., Polishchuk, A., Dolynnyi, S. (2022). Vykorystannia shtuchnoho intelektu u vyvchenni inozemnoi movy zdobuvachamy osvity [Using artificial intelligence in foreign language learning by education seekers]. Suchasni informatsiini tekhnolohii ta innovatsiini metodyky navchannia u profesiinii pidhotovtsi Metodyka Teoriiia Dosvid Problemy. 63. S. 153-163. [in Ukrainian]
3. Ovcharuk, O. V., & Morze, N. V. (2018). Tsyfrovi kompetentnosti vchytelia Novoi ukrainskoi shkoly: yevropeyskyi ta ukrainskyi vymiry [Digital competences of a teacher of the New Ukrainian School: European and Ukrainian dimensions]. Informatsiini tekhnolohii i zasoby navchannia. 6(68). S. 147–159. [in Ukrainian]
4. Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of game-based learning. Educational Psychologist. 50(4). Pp. 258–283. [in English]
5. Prensky, M. (2001). Digital game-based learning. New York: McGraw-Hill. 302 p. [in English]
6. Robotova, I. V. (2021). Heimifikatsiia yak zasib pidvyshchennia motyvatsii maibutnikh uchyteliv [Gamification as a means of increasing the motivation of future teachers]. Pedagogichni nauky: teoriia, istoriia, innovatsiini tekhnolohii. 4. 118–127. [in Ukrainian]
7. Spirin, O. M. (2021). Tendentsii rozvytku tsyfrovoy kompetentnosti pedahohiv: yevropeyskyi ta natsionalnyi dosvid [Trends in the development of teachers' digital

competence: European and national experience]. Kompiuter u shkoli ta simi. №1. S. 3–10 [in Ukrainian]

8. Squire, K. D. (2011). Video games and learning: Teaching and participatory culture in the digital age. New York: Teachers College Press. 240 p. [in English]

9. Trius, Yu. V. (2020). Vykorystannia ihrovikh tekhnolohii u profesiinii pidhotovtsi vchyteliv [The use of game technologies in the professional training of teachers]. Informatsiini tekhnolohii v osviti. №41. S. 34–42. [in Ukrainian]

ВІДОМОСТІ ПРО АВТОРА

БАККА Тамара – кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри методології та методики суспільних дисциплін Українського державного університету імені Михайла Драгоманова.

Наукові інтереси: цифрові ігрові технології в педагогічній освіті: міжнародні підходи та тенденції.

INFORMATION ABOUT THE AUTHOR

BAKKA Tamara – Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor, Associate Professor of the Department of Methodology and Methods of Social Science Disciplines of Ukrainian State University named after Mykhailo Drahomanov.

Scientific interests: digital game-based technologies in teacher education: international approaches and trends.

Стаття надійшла до редакції 18.10.2025 р.

Стаття прийнята до друку 25.10.2025 р.

УДК 378.147:004:794

DOI: 10.36550/2415-7988-2025-1-221-509-513

ГУДИМА Віталій –

аспірант Українського державного університету імені Михайла Драгоманова

ORCID: <https://orcid.org/0009-0007-5940-1334>

e-mail: Hudyma@gmail.com

ВІДЕОІГРИ ЯК ПЕРСПЕКТИВНИЙ ЕЛЕМЕНТ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ СУСПІЛЬСТВОЗНАВЧИХ ПРЕДМЕТІВ

У статті досліджено потенціал відеоігор як перспективного елемента професійної підготовки майбутніх учителів суспільствознавчих предметів в умовах цифрової трансформації сучасної освіти. Підкреслено, що використання ігрових технологій у навчальному процесі сприяє підвищенню пізнавальної активності, розвитку критичного й аналітичного мислення, формуванню навичок ухвалення рішень і соціальної взаємодії. Розкрито сутність відеоігор як інтерактивного освітнього інструмента, що поєднує елементи симуляції, ролівої взаємодії та візуалізації складних суспільних процесів. Наголошено, що відеоігри дозволяють студентам занурюватися в історичні епохи, моделювати політичні системи, аналізувати соціальні конфлікти та економічні явища у безпечному навчальному середовищі, що стимулює глибше засвоєння теоретичних знань і розвиток практичних умінь.

Проаналізовано дидактичний потенціал різних типів відеоігор – стратегічних, симуляторів, роліових, навчальних і серйозних ігор – у контексті формування професійних компетентностей, зокрема комунікативної, інформаційно-цифрової, дослідницької та рефлексивної. Окрему увагу приділено методичним аспектам інтеграції ігрових технологій у підготовку педагогів: принципам педагогічного проєктування, критеріям відбору ігор відповідно до навчальних результатів, етапам роботи з ними у процесі занять і самостійної підготовки. Визначено потенційні ризики застосування відеоігор – надмірне захоплення ігровим процесом, складність оцінювання результатів, технічні обмеження, – та окреслено шляхи їх подолання. Зроблено висновок, що відеоігри є ефективним інструментом професійної освіти, який забезпечує інноваційність, інтерактивність і практико-орієнтованість підготовки майбутніх учителів суспільствознавчих дисциплін, сприяючи формуванню сучасного, компетентного та креативного педагога нової генерації.

Ключові слова: підготовка вчителя, суспільствознавчі предмети, цифровізація освіти, освітні технології, відеоігри.

HUDYMA Vitalii –

PhD student at the Ukrainian state university named after Mykhailo Drahomanov

ORCID: <https://orcid.org/0009-0007-5940-1334>

e-mail: Hudyma@gmail.com