

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, рольової 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, рольових, 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

VIDEO GAMES AS A PROMISING ELEMENT IN THE TRAINING OF FUTURE SOCIAL STUDIES TEACHERS

The article explores the potential of video games as a promising component of the professional training of future teachers of social studies subjects in the context of the digital transformation of modern education. It emphasizes that the use of game-based technologies in the learning process contributes to increased cognitive engagement, the development of critical and analytical thinking, and the formation of decision-making and social interaction skills. The paper reveals the essence of video games as an interactive educational tool that combines elements of simulation, role-based interaction, and visualization of complex social processes. It is noted that video games enable students to immerse themselves in historical periods, model political systems, analyze social conflicts, and explore economic phenomena in a safe learning environment, which fosters deeper acquisition of theoretical knowledge and the development of practical skills.

The didactic potential of various types of video games – strategic games, simulators, role-playing games, educational games, and serious games – is analyzed in the context of developing professional competencies, including communicative, digital-information, research, and reflective competencies. Particular attention is paid to the methodological aspects of integrating game-based technologies into teacher education: the principles of instructional design, criteria for selecting games in accordance with learning outcomes, and stages of working with them during classes and independent study. Potential risks of using video games – excessive immersion in gameplay, difficulties in assessing learning outcomes, and technical constraints – are identified, and ways to overcome them are outlined. The article concludes that video games are an effective tool for professional education, ensuring innovation, interactivity, and practice-oriented training for future social studies teachers, and contributing to the development of a modern, competent, and creative new-generation educator.

Key words: teacher training, social science education, digitalization of education, educational technologies, video games.

Постановка та обґрунтування актуальності проблеми. Сучасна педагогічна освіта переживає період глибокої трансформації, зумовлений діджиталізацією, автоматизацією та появою нових форм навчальної взаємодії. Майбутні вчителі суспільствознавчих предметів має бути не лише носієм знань, а й фасилітатором, здатним адаптувати освітній процес до потреб покоління, що зростає у світі цифрових технологій. Особливого значення набуває пошук інноваційних методів і засобів, які могли б поєднати традиційну академічну підготовку з новими моделями пізнання. Саме відеоігри мають нерозкритий потенціал, який може якісно заповнити необхідну нішу. Являючись феноменом сучасної масової культури, вони пропонують рівень занурення користувача, який значно переважає конкурентів.

Відеоігри, які протягом десятиліть сприймалися як елемент масової культури або розваги, на сучасному етапі все частіше інтегруються у навчальну практику. Їхня популярність серед молоді, високий рівень залучення та здатність моделювати різноманітні соціальні ситуації роблять їх перспективним інструментом підготовки майбутніх педагогів. Проте наукова проблема полягає в окресленні умов та обмежень використання ігрових практик у професійній освіті, зокрема в тому, як саме відеоігри можуть сприяти розвитку когнітивних, комунікативних та лідерських компетентностей учителя.

Водночас використання відеоігор у підготовці майбутніх учителів суспільствознавчих предметів потребує не лише технічного чи методичного забезпечення, а й ґрунтовного наукового осмислення їхнього місця в освітньому процесі. Ігрові практики мають розглядатися як інструмент цілеспрямованого формування педагогічних компетентностей, а не як випадковий або суто розважальний елемент. Важливо враховувати як позитивні ефекти (мотиваційний, інтерактивний, креативний), так і потенційні ризики, зокрема перевантаження інформацією, можливу фрагментарність знань або труднощі з формуванням критичного мислення. Таким чином, професійна підготовка майбутніх учителів суспільствознавчих предметів стикається із завданням розроблення чітких концептуальних підходів до інтеграції

відеоігор в освітній процес. Йдеться про створення дидактичних моделей, які б поєднували ігрові техніки із завданнями розвитку професійної рефлексії, уміння працювати в команді, налагоджувати діалог та вирішувати конфліктні ситуації. Лише за умов комплексного підходу відеоігри зможуть стати дієвим ресурсом не лише для підвищення ефективності навчання, а й для підготовки вчителів суспільствознавчих предметів нового типу – мобільних, гнучких і відкритих до інновацій.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Вивченням класифікацією та характеристикою ігор з розвитку творчої уяви займався (Т. Дуткевич). Творчими іграми займалася (А. Усова, Є. Кравцова, Р. Жуковська). Вивченням комп'ютерних ігор для дітей займалися такі дослідники (І. Бурмистров, В. Грамолин, О. Кивлюк, Б. Нікітін, С. Мазуряк). Водночас міжнародний досвід використання відеоігор у професійній підготовці майбутніх учителів суспільствознавчих предметів потребує є маловивченим.

Метою статті є визначення сучасних тенденцій та концептуальних засад підготовки майбутніх учителів суспільствознавчих предметів в умовах цифровізації й інтеграції освітніх технологій, а також обґрунтування можливостей використання нових підходів (зокрема відеоігор та віртуальних середовищ) у професійній педагогічній підготовці.

Методологія роботи. Методи дослідження у нашій роботі були підібрані так, аби забезпечити максимально повне розкриття проблеми й отримати як теоретичні, так і практичні результати. На етапі опрацювання літератури ми зверталися до аналізу, синтезу, узагальнення та порівняння, що дозволило систематизувати напрацювання вітчизняних і зарубіжних науковців, а також співвіднести їх із вимогами сучасної законодавчої та нормативної бази у сфері освіти. Важливою частиною дослідження став компаративний аналіз присвячений анкетуванню здобувачів освіти, яке дало можливість простежити реальне ставлення майбутніх учителів суспільствознавчих предметів до застосування відеоігор та цифрових технологій в освітньому процесі. Отримані відповіді були піддані кількісному й якісному аналізу із

використанням статистичних підходів, що забезпечило їхню об'єктивність та репрезентативність. Поєднання цих методів дозволило нам не лише визначити актуальні тенденції у сфері цифровізації педагогічної освіти, а й виокремити практичні орієнтири для вдосконалення підготовки майбутніх учителів суспільствознавчих предметів.

Виклад основного матеріалу дослідження.

У педагогічній теорії й практиці відеоігри розглядаються як адаптивні технології, здатні формувати соціальні й професійні навички. Усталеною в академічних колах є ідея, що гра є природною формою навчання й тренування поведінки, що дозволяє людині відпрацьовувати соціальні ролі без ризику для життя [7]. Це положення знаходить підтвердження у сучасних дослідженнях штучного інтелекту та багатокористувацьких відеоігор, які створюють середовище для розвитку навичок комунікації, взаємодії та прийняття рішень у групі. Особливої уваги заслуговують ігрові системи, які використовують адаптивні механізми штучного інтелекту. Подібний відеопростір має здатність посилювати ефект занурення. Відеоігри такого характеру демонструють, як алгоритми можуть підлаштовуватися під поведінку учасників, сприяючи розвитку просоціальних навичок і забезпечуючи умови для відпрацювання стратегій поведінки у віртуальному середовищі [7]. Подібні інновації дозволяють майбутнім учителям суспільствознавчих предметів у безпечній формі формувати компетентності, що необхідні для реальної педагогічної діяльності: уміння вести діалог, проявляти лідерство, працювати в команді.

Якщо переваги використання елементів відеоігор у процесі навчання і викладання екстраполювати на підготовку майбутніх учителів суспільствознавчих предметів, то постає нова система викликів і можливостей. У якості прикладу контексту інтеграції новітніх цифрових елементів для підготовки майбутніх учителів суспільствознавчих предметів, можна розглянути іноземний досвід. Аналіз окремих елементів нормативно-правової бази, здійснений Н. Ничкало, дозволяє використати для цього досвід іноземних систем освіти (підготовка вчителя, мережі закладів вищої освіти, механізмів відбору абітурієнтів і змісту навчальних програм). У ширшому контексті професійної підготовки майбутніх учителів суспільствознавчих предметів важливо враховувати й результати порівняльних досліджень, що окреслюють тенденції розвитку педагогічної освіти у світі. Порівняння досвіду України та європейських країн (Великої Британії, Німеччини, Фінляндії, Угорщини), а також Китаю й Австралії засвідчує, що загальною тенденцією є поєднання академічної складової з практико-орієнтованим підходом до навчання [4].

Ще одне дослідження демонструє виразний потенціал до використання цифрових елементів у освіті. Формування цифрових компетентностей, упровадження змішаного навчання, проєктної діяльності та масових відкритих онлайн-курсів стає не лише освітньою інновацією, а й інструментом інтеграції у глобальний ринок праці. Використання

цифрових платформ і спеціалізованих додатків трансформують традиційні ролі викладача й студента, сприяючи появі нової парадигми освітнього процесу. Ці процеси актуальні й для України, де розбудова цифрової інфраструктури у сфері вищої педагогічної освіти може стати ключовим чинником у підготовці конкурентоспроможних учителів суспільствознавчих предметів [5].

Не менш значущим є питання їх готовності до інноваційної діяльності. Дослідження доводять, що в умовах реалізації концепції «Нова українська школа» саме здатність вчителя інтегрувати нові освітні технології та підходи в практику є визначальним чинником успіху. Розроблені критерії оцінювання рівня готовності учителів суспільствознавчих предметів до впровадження інновацій дозволяють здійснювати ефективну діагностику та цілеспрямовано формувати компетентності, необхідні для роботи в умовах постійно змінюваного освітнього середовища [6].

Таким чином, розгляд вітчизняного та зарубіжного досвіду, а також сучасних досліджень у сфері цифровізації освіти свідчить про наявність широких можливостей для інтеграції відеоігор у підготовку майбутніх учителів суспільствознавчих предметів. Водночас очевидним є і те, що впровадження ігрових практик потребує чіткої методичної основи, продуманої системи оцінювання результатів і готовності самих педагогів до використання інновацій. У цьому контексті актуалізується завдання пошуку оптимальних шляхів поєднання традиційних освітніх моделей із сучасними цифровими інструментами, що забезпечить баланс між академічною підготовкою та розвитком практичних компетентностей. Саме ці аспекти визначають подальшу логіку дослідження та формують підґрунтя для обґрунтування висновків і рекомендацій.

Дослідники також акцентують на низці позитивних ефектів ігрової діяльності для розвитку особистості. Серед ключових варто виокремити: розвиток дрібної моторики й когнітивних функцій, можливість індивідуалізації навчання через вибір рівня складності, високий рівень залучення, постановку та досягнення цілей, освоєння матеріалу в інтерактивній формі, використання симуляцій, а також формування комплексу стратегічних і тактичних навичок [1]. Усе це напряму корелює з вимогами до сучасних учителів суспільствознавчих предметів, який має не лише володіти предметом, а й уміти мотивувати та залучати здобувачів освіти до навчання.

Окремого значення набувають дослідження, що стосуються використання нових медіа в освітній сфері. Сюди належать не лише відеоігри, а й середовища віртуальної реальності, соціальні мережі, блоги та інші цифрові платформи. Анонімне опитування здобувачів вищої освіти показало, що більшість респондентів позитивно сприймають ідею інтеграції медіа-технологій в освітній процес: 98% підтримали впровадження відеоігор у медичну освіту, 96% наголосили на необхідності поєднання навчання з цифровими інструментами, а 80% визнали виховний потенціал відеоігор. Популярність головоломок, стратегій та

рольових ігор серед студентів свідчить про їхню готовність до залучення в когнітивно складні освітні практики. Зокрема, рольові ігри здатні ефективно підтримувати професійне моделювання, надаючи студентам можливість відпрацювати сценарії майбутньої діяльності та краще визначитися з професійною траєкторією [3].

Особливо важливим для контексту нашого вектору досліджень є відеоігор із історичним контентом, а також історичних відеоігор. Досвід роботи з такими ресурсами описано в дослідженні *Gaming the Past*, де пропонуються конкретні стратегії інтеграції ігор у навчальні заняття: від індивідуального проходження й групового аналізу до створення цілих навчальних модулів [8]. Такі практики демонструють, що відеоігри можна використовувати не лише як додатковий засіб, а як структурний елемент освітнього процесу, спрямований на розвиток критичного мислення та медіаграмотності.

У цьому контексті особливої актуальності набуває дослідження О. Козенко з колегами. Вони фокусують свою увагу на відеоігрі *Kingdom Come: Deliverance*, використовуючи її як позитивний приклад відеореконструкції. Дослідники відзначають цей проект, як такий, що прагне до історичної точності. Деталізація цифрового простору та його відповідність історичним матеріалам створюють можливості для знайомства із територіями сучасної Чехії і Польщі в період пізнього Середньовіччя. Високий рівень відображення соціально-побутових реалій, військової справи і соціальних стосунків створює атмосферу занурення гравця у історичний контекст. Це, у свою чергу, формує можливість використати гру, як елемент навчання різних дисциплін. Тут відтворені архітектурні об'єкти, середньовічні поселення та міста з ремісничими майстернями, монастирями й замками, а також реальні історичні локації – Скалиця, Сазавський монастир, Ратає й Тальмберг. Подібні приклади демонструють, що відеоігри можуть виступати не лише засобом розваги, а й інструментом культурно-історичної освіти, сприяючи формуванню у майбутніх педагогів міждисциплінарних компетентностей [2].

Окремим напрямом наукового інтересу є дослідження потенціалу відеоігор у формуванні так званих гнучких умінь, які дедалі більше визначають успішність професійної діяльності сучасного вчителя суспільствознавчих предметів. Йдеться не лише про розвиток базових комунікативних компетентностей, а й про здатність до креативного мислення, адаптивність у мінливих умовах, уміння працювати в команді, швидко орієнтуватися у нестандартних ситуаціях та приймати зважені рішення в обмежений час. Завдяки своїй інтерактивності та динаміці ігрові середовища дозволяють моделювати складні соціальні та професійні сценарії, що у звичайному навчальному процесі важко відтворити. Багато-користувацькі формати ігор стимулюють розвиток навичок співпраці, лідерства та відповідальності за колективний результат, тоді як індивідуальні завдання розвивають послідовність, цілеспрямованість і здатність до самостійного пошуку

рішень. Важливим є й те, що рольові та симуляційні ігри надають можливість майбутнім учителям суспільствознавчих предметів безпечно випробовувати різні моделі педагогічної поведінки, аналізувати їхні наслідки та поступово формувати власний стиль професійної взаємодії. Це створює умови для формування у майбутніх учителів суспільствознавчих предметів як емоційного інтелекту, так і здатності до рефлексії, що в комплексі забезпечує більш глибоку підготовку до майбутньої діяльності, а також відкриває перспективи для інтеграції відеоігор у комплексні освітні програми, спрямовані на гармонійний розвиток особистості вчителя.

Додатковий пласт проблеми становить формування здатності до самостійного навчання. У ХХІ столітті саме ця компетентність стає ключовою для професійного розвитку. Дослідження доводять, що відеоігри створюють умови для розвитку самостійного навчання, адже вони є безпечними та автентичними середовищами, де учасники здобувають досвід ухвалення рішень, планування та самоконтролю [10]. Водночас важливо підкреслити, що такі середовища стимулюють розвиток внутрішньої мотивації: гравець навчається не за зовнішнім примусом, а завдяки інтересу до процесу та прагненню досягти результату. Цей механізм можна ефективно інтегрувати в освітній процес, адже саме внутрішня мотивація є основою довготривалого та якісного професійного зростання. Крім того, відеоігри дозволяють індивідуалізувати навчальний маршрут, адже кожен учасник може обирати темп і стратегію дій, що робить процес навчання більш гнучким і пристосованим до особистісних потреб. Таким чином, ігрові технології можуть стати дієвим інструментом розвитку автономності майбутніх учителів суспільствознавчих предметів і формування в них готовності до безперервної освіти.

Варто звернути увагу і на когнітивні ефекти. Результати досліджень показують, що регулярна практика у відеоіграх позитивно впливає на розвиток пам'яті, уваги, візуального мислення та навчальних стратегій [9]. Це створює передумови для застосування ігор як інструменту не тільки для розваги, а й для підсилення окремих когнітивних стилів у студентів педагогічних спеціальностей. Таким чином, синтез ігрових технологій, цифровізації та інноваційної діяльності визначає нову траєкторію професійної підготовки майбутніх учителів суспільствознавчих предметів. Вона базується не лише на засвоєнні предметних знань, а й на розвитку здатності до самоосвіти, критичного аналізу, використання сучасних цифрових засобів і творчої трансформації освітнього процесу. Відеоігри та нові медіа-технології відкривають широкі можливості для моделювання соціальних ситуацій, розвитку когнітивних навичок, міждисциплінарних компетентностей і формування готовності вчителів суспільствознавчих предметів працювати в умовах постійних змін.

Висновки та перспективи подальших розвідок напреду. Проведений аналіз свідчить,

що відеоігри є перспективним елементом підготовки майбутніх учителів суспільствознавчих предметів. Вони здатні виконувати одразу кілька завдань: забезпечувати високий рівень мотивації, формувати когнітивні й соціальні навички, створювати умови для розвитку самостійності та критичного мислення. Практика інтеграції відеоігор у навчання показує, що вони можуть бути використані не лише як допоміжний засіб, а як повноцінний освітній ресурс, що поєднує інноваційність, міждисциплінарність і практичну спрямованість.

Для майбутніх учителів суспільствознавчих предметів ігрові технології відкривають можливості апробації педагогічних стратегій у віртуальному просторі, де помилки не мають фатальних наслідків, а отже, навчання відбувається швидше й ефективніше. Разом із тим, залишається важливим дотримання балансу між ігровими та традиційними формами підготовки, оскільки саме їхнє поєднання здатне забезпечити гармонійний розвиток професійних компетентностей.

У підсумку, відеоігри можна розглядати як інноваційний інструмент педагогічної освіти, який, за умови науково обґрунтованого використання, стане ефективним засобом формування нового покоління вчителів суспільствознавчих предметів, готових до викликів цифрового суспільства.

СПИСОК ДЖЕРЕЛ

1. Гаврись А. П., & Гарасимюк І. Використання геймінгу для підвищення ефективності навчання в закладах вищої освіти (Doctoral dissertation). 2019. С. 74-175.
2. Козенко О., Острянюк А. М., & Стрілюк О. Б. Подорож у європейське Середньовіччя: відеоігри як інноваційний засіб навчання. 2023.
3. Лотоцька Л. Б., & Блавацька О. Б. Вплив медіа-технологій на медичну освіту та ставлення до відеоігор студентів-медиків. Матеріали конференції. Львівський національний медичний університет імені Данила Галицького. Запоріжжя. 2016. С. 113-114
4. Ничкало Н. Г., Лук'янова Л. Б., & Хомич Л. О. Професійна підготовка вчителя: українські реалії, зарубіжний досвід. 2021.
5. Стойка О. Я. Тенденції цифровізації підготовки вчителів у Республіці Польща, Угорщині і Україні: порівняльний аналіз. 2023.
6. Федірко Ж. В. Підготовка вчителя до впровадження інновацій в освітній процес Нової української школи. Наукові записки. Серія: Педагогічні науки. 2022. (208). С. 245-251. DOI: <https://doi.org/10.36550/2415-7988-2023-1-208-245-251>
7. Яцишин А. В., & Коваленко В. В. Застосування відеоігор зі штучним інтелектом як адаптивних технологій для навчання майбутніх фахівців соціальним навичкам. У Розвиток науки і техніки: проблеми та перспективи: Збірник тез. ДНДІ МВС. С. 481-483. URL: https://dndi.mvs.gov.ua/files/pdf/Zbirnyk_Den_Nauk
8. McCall J. Gaming the Past: Using Video Games to Teach Secondary History (2nd ed.). Routledge. 2022. DOI: <https://doi.org/10.4324/9781003272229>
9. Sattar S., Iqbal Y., & Yousaf R. Impact of playing video games on cognitive functioning and learning styles. Sukkur IBA Journal of Computing and Mathematical Sciences. 2021. 5(2). С. 49-58.
10. Toh W., & Kirschner D. Self-directed learning in video games, affordances and pedagogical implications for

teaching and learning. Computers & Education. 2020. 154. 103912.

REFERENCES

1. Havrys, A. P., & Harasymuk, I. (2019). Vykorystannia heimingu dlia pidvyshchennia efektyvnosti navchannia v zakladakh vyshchoi osvity [Using gaming to improve learning efficiency in higher education institutions] (Doctoral dissertation), S. 174-175. [in Ukrainian]
2. Kozenko, O., Ostrianko, A. M., & Striliuk, O. B. (2023). Podorozh u yevropeiske Seredniovichchia: videoihry yak innovatsiinyi zasib navchannia [Journey into the European Middle Ages: Video games as an innovative learning tool]. [in Ukrainian]
3. Lototska, L. B., & Blavatska, O. B. (2016). Vplyv media-tekhnohohii na medychnu osvitu ta stavlennia do video-ihor studentiv-medykiv [The impact of media technologies on medical education and medical students' attitudes toward video games]. Proceedings of the Conference, Danylo Halytsky Lviv National Medical University. Zaporizhzhia. S. 113-114. [in Ukrainian]
4. Nychkalo, N. H., Lukianova, L. B., & Khomych, L. O. (2021). Profesiina pidhotovka vchytelia: ukrainski realii, zarubizhnyi dosvid [Teacher training: Ukrainian realities, foreign experience]. [in Ukrainian]
5. Stoika, O. Ya. (2023). Tendentsii tsyfrovizatsii pidhotovky vchyteliv u Respublitsi Polshcha, Uhorschyni i Ukraini: porivnialnyi analiz [Trends in the digitalization of teacher training in Poland, Hungary, and Ukraine: A comparative analysis]. [in Ukrainian]
6. Fedirko, Zh. V. (2022). Pidhotovka vchytelia do vprovadzhennia innovatsii v osvittii protses Novoi ukrainskoi shkoly [Teacher training for implementing innovations in the educational process of the New Ukrainian School]. Naukovi zapysky. Seriya: Pedagogichni nauky. (208). S. 245-251. <https://doi.org/10.36550/2415-7988-2023-1-208-245-251> [in Ukrainian]
7. Yatsyshyn, A. V., & Kovalenko, V. V. (2020). Zastosuvannia videoihor zi shtuchnym intelektom yak adaptivnykh tekhnologii dlia navchannia maibutnikh fakhivtsiv sotsialnym navychkam [Using AI-based video games as adaptive technologies for teaching future professionals social skills]. In Rozvytok nauky i tekhniki: problemy ta perspektyvy: Zbirnyk tez, DNNDI MVS. S. 481-483. URL: https://dndi.mvs.gov.ua/files/pdf/Zbirnyk_Den_Nauk [in Ukrainian]
8. McCall, J. (2022). Gaming the Past: Using Video Games to Teach Secondary History (2nd ed.). Routledge. URL: <https://doi.org/10.4324/9781003272229> [in English]
9. Sattar, S., Iqbal, Y., & Yousaf, R. (2021). Impact of playing video games on cognitive functioning and learning styles. Sukkur IBA Journal of Computing and Mathematical Sciences. 5(2). Pp. 49-58. [in English]
10. Toh, W., & Kirschner, D. (2020). Self-directed learning in video games: Affordances and pedagogical implications for teaching and learning. Computers & Education. 154. 103912. [in English]

ВІДОМОСТІ ПРО АВТОРА

ГУДИМА Віталій – аспірант Українського державного університету імені Михайла Драгоманова.

Наукові інтереси: відеоігри як перспективний елемент підготовки майбутніх учителів суспільствознавчих предметів.

INFORMATION ABOUT THE AUTHOR

HUDYMA Vitalii – PhD student at the Ukrainian state university named after Mykhailo Drahomanov.

Scientific interests: video games as a promising element in the training of future social studies teachers.

Стаття надійшла до редакції 18.10.2025 р.

Стаття прийнята до друку 25.10.2025 р.