

ВИКОРИСТАННЯ ЦИФРОВИХ ДИДАКТИЧНИХ ІГОР ЯК ПЕДАГОГІЧНОЇ ТЕХНОЛОГІЇ У ВИЩІЙ ШКОЛІ

Сергій Рогинський,

*здобувач третього (освітньо-наукового) рівня вищої освіти,
спеціальність Освітні, педагогічні науки,*

Харківський національний університет імені В.Н. Каразіна,

Харків, Україна

<https://orcid.org/0009-0001-6167-2455>

*(науковий керівник – доктор педагогічних наук, професор
Вадим Лунячек)*

***Анотація.** Проаналізовано цифрові дидактичні ігри як інноваційний інструмент у вищій освіті. Розглянуто їх поняття, класифікацію та переваги, зокрема підвищення зацікавленості, стимулювання когнітивного розвитку, інтерактивність. Описано практичне застосування цифрових дидактичних ігор у різних дисциплінах та виклики, пов'язані із їх практичним впровадженням в освітній процес вищої школи.*

***Ключові слова:** ігрові технології, дидактичні ігри, цифровізація, гейміфікація, інтерактивність*

***Abstracts.** Digital didactic games are analyzed as an innovative tool in higher education. Their concept, classification and advantages are considered, in particular, increasing interest, stimulating cognitive development, interactivity. The practical application of digital didactic games in various disciplines and the challenges associated with their practical implementation in the educational process of higher education are described.*

***Keywords:** game technologies, didactic games, digitalisation, gamification, interactivity*

Актуальність дослідження зумовлена сучасними викликами цифровізації освіти, які кардинально змінюють підходи до організації навчального процесу у вищій школі. Цифрова трансформація освіти в Україні, особливо в умовах воєнного стану, зробила дистанційне навчання не лише необхідністю, а й ключовою складовою освітнього процесу. В умовах обмеження проведення очних занять, цифрові дидактичні ігри стають ефективним засобом підвищення залученості студентів, розвитку їхніх професійних, цифрових і креативних компетентностей, а також мотивації до навчання. Такі ігри дозволяють адаптувати навчання до потреб сучасного студента, використовуючи інтерактивність, гейміфікацію і симуляцію реальних ситуацій для формування практичних навичок та інтеграції теоретичних знань.

Метою дослідження є літературний аналіз імплементації цифрових дидактичних ігор в освітній процес вищої школи, практичне застосування та виклики, пов'язані з розробкою і впровадженням цифрових дидактичних ігор в освітній процес.

Аналіз наукової літератури свідчить, що більшість дослідників відносять ігрові дидактичні технології у вищій школі до професійно-орієнтованих педагогічних підходів. Ігрові дидактичні технології визначають як «систематизовану послідовність операцій і дій, спрямованих на досягнення навчально-виховних цілей». Водночас їм приписують низку ключових функцій: навчальну, що передбачає розвиток загальнонавчальних умінь і навичок; розвивальну, орієнтовану на формування різних психічних функцій; та виховну,

спрямовану на розвиток особистісних якостей і загальної культури [3, с. 1].

Г. Топчій розглядає ігрові дидактичні технології як комплекс педагогічних ігор, об'єднаних спільною метою, що забезпечують досягнення позитивних результатів, зокрема професійного саморозвитку майбутніх педагогів [5, с. 6-7].

У сучасному світі цифровізація освіти перетворилася на один із ключових факторів, що впливають на організацію навчального процесу. Особливого значення це набуває у вищій школі, де студенти формують свої професійні компетентності. Використання цифрових дидактичних ігор стає не просто трендом, а необхідністю, яка диктується викликами сучасності. Це зумовлено не лише потребою дистанційного навчання в умовах воєнного стану чи глобальних криз, але й прагненням адаптувати освіту до нових соціальних реалій.

Ігрові технології в освіті набувають популярності завдяки своїй здатності залучати студентів до активного навчання. Вони базуються на використанні принципів гри для створення середовища, яке стимулює інтерес і сприяє засвоєнню знань. У сучасній освітній практиці все більше уваги приділяється цифровим ігровим технологіям, які відкривають нові можливості для викладачів і здобувачів освіти. Ці технології є цифровими платформами, які використовують елементи гри для навчання, зокрема симуляції, вікторини, рольові ігри та інші формати, що сприяють інтерактивності та залученню студентів [4, с. 5-6].

Цифрові ігри мають значний педагогічний потенціал. Вони дозволяють моделювати реальні ситуації, надаючи студентам можливість практичного застосування знань у безпечному середовищі. Наприклад, симуляційні ігри широко застосовуються для підготовки спеціалістів у галузях медицини, економіки, управління. Неодноразово було доведено, що завдяки гейміфікації освітнього процесу підвищується залученість здобувачів освіти, стимулюється розвиток когнітивних і технічних навичок. Гейміфікація як педагогічна технологія базується на ідеї про те, що процес навчання може бути мотивуючим, якщо його організувати у формі гри. Згідно з теорією конструктивного навчання, знання найкраще засвоюються через активну участь у

процесі. Через це, цифрові дидактичні ігри сприяють підвищенню зацікавленості здобувачів освіти, оскільки гра формує емоційний зв'язок із навчальним матеріалом. Це особливо важливо у дистанційному навчанні, де мотивація студентів може знижуватися через відсутність безпосередньої взаємодії з викладачем. Крім того, цифрові ігри полегшують засвоєння інформації завдяки інтерактивним механікам, які дозволяють студентам брати участь у процесі навчання, а не бути лише пасивними спостерігачами [2, с. 5-6]. Завдяки такій інтерактивності, є можливість змінити парадигму освіти: від авторитарної моделі до співпраці та взаємодії. Цифрові дидактичні ігри трансформують традиційні підходи до навчання, змінюючи його з лінійного процесу передачі знань на інтерактивний і багатовимірний. Освіта переходить зі статичного передавання знань на процес творчого співтворення. Дидактична гра в цьому контексті стає засобом осмислення та критичного аналізу знань.

Наприклад, платформи, такі як Kahoot і Quizlet, використовуються для створення інтерактивних тестів і вікторин, які стимулюють інтерес і зосередженість студентів. У той же час симуляційні ігри, як-от Marketplace Simulations або SimMan, дозволяють студентам застосовувати теоретичні знання в умовах, максимально наближених до реальних. Серед інших прикладів можна навести Minecraft Education Edition, який використовується для викладання різних дисциплін, від історії до програмування. Ця платформа надає можливість створювати віртуальні світи, де студенти можуть експериментувати з різними сценаріями, розвиваючи свої творчі та технічні навички [1, с. 5-6]. Також популярністю користуються серйозні ігри, що спрямовані на вирішення конкретних проблем, наприклад, симуляція кризового управління в управлінських дисциплінах. Такі ігри дозволяють студентам практикувати навички прийняття рішень і командної роботи.

Однак використання цифрових ігрових технологій у навчанні супроводжується низкою викликів. Одним з найбільших є підготовка викладачів, які мають опанувати нові методики роботи з ігровими платформами. Для ефективного використання цифрових дидактичних ігор в освітньому процесі необхідністю адаптувати ігрові сценарії до конкретних освітніх програм. Це

потребує додаткових ресурсів і часу, які не завжди доступні в освітніх установах. Матеріальне забезпечення також залишається проблемою, оскільки впровадження якісних цифрових ігор вимагає дороговартісного сучасного обладнання та програмного забезпечення.

Одним із основних ризиків застосування цифрових дидактичних ігор в освіті є те, що здобувачі освіти можуть зосереджуватися на ігрових аспектах, а не на освітніх цілях. Баланс між розвагою і навчанням у контексті цифрових ігрових технологій є однією з найважливіших і водночас складних філософських проблем сучасної освіти. Ігрові елементи спрощують процес навчання, роблять його цікавішим і легшим для сприйняття, однак існує ризик втрати освітньої суті, коли домінуючою стає саме розважальна складова. Головне питання полягає у тому, чи може гра бути не лише інструментом для залучення уваги, але й повноцінним способом передавання знань. Освітні ігри використовують різноманітні механіки, що поєднують навчальний контент із ігровими правилами, змаганнями та нагородами. Ідея полягає у тому, щоб зробити навчальний процес цікавим, однак є ризик, що розважальні аспекти переважатимуть над освітніми. Ігрові механіки здатні стимулювати внутрішню мотивацію студента. Однак балансування між мотивацією через гру та освітніми цілями є викликом. Коли здобувачі освіти асоціюють успіх лише із завершенням гри чи отриманням нагород, а не з розумінням матеріалу, це може знизити їхню академічну залученість. З іншого боку, грамотне поєднання гри й навчання дозволяє використовувати інтерес до гри як стартову точку для поглибленого вивчення і засвоєння матеріалу.

Зроблено *висновок*, що цифрові дидактичні ігри мають значний потенціал для трансформації освіти, сприяючи розвитку професійних, когнітивних та креативних компетентностей студентів. Вони створюють інтерактивне середовище, яке підвищує зацікавленість і мотивацію до навчання, дозволяючи ефективніше засвоювати складні концепції через практичне застосування. Крім того, ігрові технології допомагають адаптувати освітній процес до індивідуальних потреб сучасних студентів, забезпечуючи їхню соціалізацію та готовність до

роботи в команді. Але попри очевидні переваги, основними викликами для впровадження цифрових дидактичних ігор є необхідність підготовки викладачів, які здатні інтегрувати ці технології в навчальний процес, а також технічне та матеріальне забезпечення закладів освіти. Також, ризик зосередження студентів виключно на розважальних аспектах гри вимагає ретельного дизайну ігрових сценаріїв і акценту на освітніх цілях.

Джерела:

1. Алексеева, Г. М. (2017). Використання ігрових технологій в процесі професійної підготовки студентів педагогічних закладів вищої освіти. *Науковий вісник Південноукраїнського національного педагогічного університету імені К. Д. Ушинського*, (6), 7-13. URL : dspace.pdpu.edu.ua/jspui/handle/123456789/3904

2. Вербовецкий, Д. В. (2023). Аналіз досвіду впровадження гейміфікації в освітній процес. *Освітній дискурс*, Вип. 43 (1-3), 95-102. URL : <http://enpuir.npu.edu.ua/handle/123456789/40529>

3. Савельєва, Т. (2019). Сучасні підходи та інноваційні методи навчання у закладах вищої освіти: зарубіжний досвід та вітчизняні особливості використання ігрових технологій. *Логоп. Мистецтво наукової думки*, (2), 40-41. URL : <https://ojs.ukrlogos.in.ua/index.php/2617-7064/article/view/111>

4. Тищенко, Д. Г. (2023). Інтерактивні технології дистанційного навчання. *Фізичне виховання та спорт*, (3), 54-62. <https://doi.org/10.26661/2663-5925-2023-3-08>

5. Топчій, Г. С. (2011). Ігрові педагогічні технології як умова професійного саморозвитку майбутнього вчителя : Автореф. дис. ... канд. пед. наук. URL : <http://www.irbis-nbuv.gov.ua/aref/201205100000006898>

Здоров'я та освіта XXI століття / Health and Education XXI

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ БІОРЕСУРСІВ
І ПРИРОДОКОРИСТУВАННЯ УКРАЇНИ
ДЕРЖАВНА НАУКОВО-ПЕДАГОГІЧНА БІБЛІОТЕКА
ІМЕНІ В.О. СУХОМЛИНСЬКОГО
НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ «ЗАПОРІЗЬКА
ПОЛІТЕХНІКА»
СУМСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ А.С. МАКАРЕНКА
НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ «ЧЕРНІГІВСЬКИЙ
КОЛЕГІУМ» ІМЕНІ Т.Г. ШЕВЧЕНКА
ЧОРНОМОРСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ ПЕТРА МОГИЛИ
МІЖНАРОДНА АКАДЕМІЯ КУЛЬТУРИ БЕЗПЕКИ, ЕКОЛОГІЇ
ТА ЗДОРОВ'Я



**НАУКОВО-ІНФОРМАЦІЙНИЙ СУПРОВІД
ПРОФЕСІЙНОЇ ПІДГОТОВКИ ФАХІВЦІВ
В КРИЗОВИХ УМОВАХ /
SCIENTIFIC AND INFORMATIONAL SUPPORT
OF PROFESSIONAL TRAINING OF SPECIALISTS
IN CRISIS CONDITIONS**

*Матеріали
II науково-практичного семінару*

*20 березня 2025 року
м. Київ*

УДК 378:37.091.12

*Рекомендовано до друку Вченою радою
гуманітарно-педагогічного факультету
Національного університету біоресурсів і природокористування України
(протокол № 9 від 17 травня 2025 року)*

Науково-інформаційний супровід професійної підготовки фахівців в кризових умовах: матеріали II науково-практичного семінару (20 березня 2025 року, м. Київ); відп. ред. і укл. Н. О. Терентьєва. Київ: Редакційно-видавничий відділ НУБіП України, 2025. 252 с.

Відповідальний редактор і укладач:

Терентьєва Н. О., доктор педагогічних наук, професор [Національний університет біоресурсів і природокористування України]

Рецензенти:

Бахмат Н. В., доктор педагогічних наук, професор [Кам'янець-Подільський національний університет імені Івана Огієнка]

Білик В. Г., доктор педагогічних наук, професор [Український державний університет імені Михайла Драгоманова]

ISBN 978-617-8598-13-6

Збірник репрезентує авторські матеріали, представлені в рамках проведення II науково-практичного семінару з міжнародною участю «Науково-інформаційний супровід професійної підготовки фахівців в кризових умовах», які органічно розкривають різні аспекти окресленої проблематики.

Матеріали стануть у нагоді науковим, науково-педагогічним, педагогічним, медичним працівникам, фахівцям в галузі фізичної культури і спорту, здобувачам усіх рівнів вищої освіти, учителям-практикам і керівникам закладів освіти.

© Автори публікацій, 2025

© НУБіП України, 2025