

4. Zichermann G., Cunningham C. Gamification by Design : Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. Sebastopol : O'Reilly Media, 2011. 208 p.

СКЛАДОВІ ПЕДАГОГІЧНИХ УМОВ ЗАСТОСУВАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ЗВО

Скасків Ганна Михайлівна

здобувач третього рівня вищої освіти, спеціальність Освітні, педагогічні науки
Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка
skaskivg@tnpu.edu.ua

У сучасному освітньому просторі зростає інтерес до використання ігрових технологій як ефективного засобу активізації пізнавальної діяльності, розвитку творчого потенціалу та формування професійних компетентностей майбутніх учителів. Ігрові методи створюють емоційно насичене освітнє середовище, сприяють підвищенню мотивації до навчання та реалізації особистісно орієнтованого підходу. Водночас ефективне впровадження таких технологій потребує науково обґрунтованих педагогічних умов, які забезпечують якість професійної підготовки педагогів.

Аналіз дисертаційних досліджень у галузі професійної освіти свідчить про наявність усталених підходів до визначення педагогічних умов [1]. Зокрема, науковці акцентують увагу на формуванні позитивної мотивації та ціннісного ставлення до професійної діяльності, посиленні когнітивного компонента змісту навчання, поступовому нарощуванні практичної обізнаності з сучасними методиками, а також розвитку рефлексивної компетентності через осмислення й самооцінку професійного досвіду [3].

У цьому контексті особливої значущості набуває досвід Тернопільського національного педагогічного університету імені Володимира Гнатюка де ігрові технології активно інтегруються в освітній процес. Вони сприяють розвитку креативності, комунікативних навичок, критичного мислення та емоційного інтелекту, відповідаючи вимогам діяльнісного, компетентнісного та особистісно орієнтованого підходів. Актуальність дослідження зумовлена також потребою оновлення методик професійної підготовки відповідно до концепції Нової української школи та викликів цифровізації освіти.

Педагогічні умови підготовки майбутніх учителів до використання ігрових технологій розглядаються як сукупність організаційних, методичних, психологічних і технологічних чинників. До їх основних складових (рис. 1) належать: мотиваційне середовище (створення позитивного емоційного фону, заохочення до творчості); методична підтримка (забезпечення навчально-методичними матеріалами, сценаріями ігор); практична орієнтація (включення ігрових методів у заняття, тренінги, проекти); технологічна готовність (доступ до цифрових ресурсів і платформ); рефлексивна складова (формування здатності аналізувати результати застосування ігрових методів).

Реалізація цих умов вимагає комплексного підходу, що охоплює організаційні, змістові та технологічні аспекти освітнього процесу. Для формування мотиваційного середовища доцільно впроваджувати елементи гейміфікації (рейтинги, бали, бейджі, квести), які підвищують залученість студентів. Методична підтримка реалізується через створення навчально-методичних комплексів, проведення майстер-класів, воркшопів, педагогічних студій. Практична орієнтація передбачає використання кейсів, симуляцій, ситуаційних задач, що моделюють реальні педагогічні ситуації. Технологічна готовність забезпечується використанням цифрових платформ, а також розвитком цифрових компетентностей студентів.



Рис.1. Складові педагогічних умов

На базі ТНПУ реалізація педагогічних умов здійснюється через інтеграцію ігрових технологій у навчальні дисципліни (педагогіка, методика навчання, інформатика), організацію тренінгів і майстер-класів, створення навчальних проєктів з елементами гейміфікації, а також проведення педагогічної практики з використанням ігрових методів у школах-партнерах [2].

Таким чином, підготовка майбутніх учителів до застосування ігрових технологій є важливим напрямом модернізації педагогічної освіти. Реалізація відповідних педагогічних умов сприяє формуванню готовності до творчого використання гри як інструменту навчання, виховання та розвитку. Подальші дослідження допоможуть розробити модель для інтеграції ігрових технологій у освітні програми, створення цифрових ресурсів та оцінювання їхнього впливу на професійне становлення педагогів.

Список використаних джерел

1. Марко М. М. Педагогічні умови формування готовності майбутніх учителів початкових класів до використання навчально-ігрових технологій. *Вища школа і ринок праці: інтеграція, модернізація, інтернаціоналізація: збірник тез доповідей Всеукраїнської науково-практичної конференції* (19 – 21 жовтня 2016 р., м. Мукачеве). Мукачеве: Вид-во МДУ, 2016. С. 138-140.
2. Скасків Г. М. Впровадження технологій гейміфікації в освітній процес. *Науковий часопис НПУ імені М.П. Драгоманова. Серія 5. Педагогічні науки: реалії та перспективи*. К.: НПУ імені М.П. Драгоманова. 2021. Вип. 83. С.140–144.
3. Шаповал Ю. Д. Педагогічні умови формування готовності майбутнього вчителя початкових класів до особистісно орієнтованого навчання молодших школярів: дис... канд. пед. наук: 13.00.04 / Харківський національний педагогічний ун-т ім. Г. С. Сковороди. Х., 2007. 274 с.

КОМП'ЮТЕРНІ ТЕХНОЛОГІЇ У МУЗИЧНІЙ ОСВІТІ: ІННОВАЦІЙНИЙ ПОТЕНЦІАЛ ТА ОСВІТНІ ПЕРСПЕКТИВИ

Таранов Богдан Юрійович

здобувач першого рівня вищої освіти, спеціальність Музичне мистецтво
Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка
btaranov41@gmail.com

Топорівська Ярослава Володимирівна

кандидат педагогічних наук, доцент, декан факультету мистецтв
Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка
toporivochka@gmail.com

Музична освіта ХХІ століття перебуває у стані глибокої модернізації, що зумовлено активним розвитком цифрових технологій. Використання комп'ютерних засобів у процесі викладання музики сприяє не лише оновленню форм і методів навчання, а й створенню нового типу освітнього середовища (інтерактивного, креативного, особистісно орієнтованого). Інтеграція ІКТ у музичну педагогіку забезпечує поєднання аналітичного, емоційного та практичного компонентів навчання, формує здатність студентів до художньої рефлексії, цифрової грамотності та інноваційного мислення [1].

Мета дослідження – теоретичне обґрунтування інноваційного потенціалу комп'ютерних технологій у музичній освіті та визначення шляхів їх ефективного застосування у процесі професійної підготовки майбутніх педагогів-музикантів.

Комп'ютерні технології стали не просто допоміжним засобом навчання, а фундаментом модернізації мистецької освіти. Як зазначає М. Фіцула, їх застосування охоплює чотири ключові напрями, які можна узагальнити в таблиці 1.

Таблиця 1

Основні напрями застосування комп'ютерних технологій у музичній освіті

Напрямок використання	Характеристика	Приклади реалізації у музичній педагогіці
Комп'ютер як об'єкт	Засвоєння технічних, програмних і алгоритмічних принципів	Вивчення DAW (Digital Audio Workstation), програм Sibelius,