



ПЕДАГОГІЧНА АКАДЕМІЯ:
НАУКОВІ ЗАПИСКИ

ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ В ОСВІТІ

УДК : 378.091.33-027.22:[37.015.31:316.45]

DOI <https://doi.org/10.5281/zenodo.13141699>

Ігрові технології спрямовані на адаптацію першокурсників і згуртування студентського колективу

Авраменко Уляна Володимирівна

Викладач кафедри соціальної педагогіки та спеціальної освіти Запорізький національний університет, 69600, м. Запоріжжя, вул. Жуковського, 66, Україна, ORCID <https://orcid.org/0000-0002-8083-3728>

Єсіна Вероніка Павлівна

Провідний фахівець центру забезпечення якості освіти Запорізький національний університет, 69600, м. Запоріжжя, вул. Жуковського, 66, Україна, ORCID <https://orcid.org/0000-0003-2979-9541>

Павленко Каріна Петрівна

Студент Запорізького національного університету, 69600, м. Запоріжжя, вул. Жуковського, 66, Україна ORCID <https://orcid.org/0009-0009-6723-4235>

Прийнято: 17. 06. 24 | Опубліковано: 29. 06. 24

***Анотація.** На сьогодні існує широкий спектр методів, які спрямовані на адаптацію першокурсників та формування готовності майбутнього покоління до командної взаємодії, одним з них є ігрові технології – особливий соціально-*



педагогічний підхід до організації освітньої та дозвіллевої діяльності, що допомагає згуртувати колектив, забезпечити високий рівень мотивації до навчання та конструктивний підхід до витрат вільного часу. У статті розглянуто значення таких понять, як «ігрова технологія», «адаптація», «готовність», «згуртованість колективу» та «командна взаємодія». Дана технологія використовується як з метою діагностики, так і з метою формування готовності першокурсників до міжособистісного спілкування. Ігрові технології в процесі адаптації містять спектр цільових орієнтацій: виховні (виховання самостійності, волі, стресостійкості, спроможності до саморегуляції); соціалізаційні (залучення до норм і цінностей суспільства; пристосовування до умов середовища, залучення в колектив), формування етичних, естетичних і світоглядних установок) дидактичні (розширення кругозору, активізація пізнавальної діяльності, уміння співпрацювати, колективізм; навички застосування знань у практичній діяльності); розвивальні (розвиток уваги, пам'яті, мови, мислення, творчих здібностей). Означені цілі досягаються через систему заходів, спрямованих на розвиток ефективної взаємодії в академічній групі, та досягти загальної мети: сформувати соціально-психологічну компетентність. Ми обґрунтовуємо доцільність використання ігрових технологій на адаптацію першокурсників та їх готовності до згуртування студентського колективу не лише теоретично, а й емпірично, через апробацію ряду ігрових технологій у практичній діяльності. У висновку ми розглянули перелік соціально-педагогічних умов ефективного застосування ігрових технологій в освітньому процесі ЗВО.

Ключові слова: ігрова технологія; командна взаємодія; соціальна компетентність; формування; студент.



ПЕДАГОГІЧНА АКАДЕМІЯ:
НАУКОВІ ЗАПИСКИ

Gaming technologies aimed at adapting freshmen and building a cohesive student community

Avramenko Ulyana Volodymyrivna

Teacher of the department of social pedagogy and special education Zaporizhzhia National University, 69600, Zaporozhzhia, str. Zhukovsky, 66, Ukraine, ORCID <http://orcid.org/0000-0002-8083-3728>

Yesina Veronika Pavlyvna

Leading specialist of the center for quality assurance of education Zaporizhzhia National University, 69600, Zaporozhzhia, str. Zhukovsky, 66, Ukraine, ORCID <https://orcid.org/0000-0003-2979-9541>

Pavlenko Karina Petrovna

Student Zaporizhzhia National University 69600, Zaporozhzhia, str. Zhukovsky, 66, Ukraine ORCID <https://orcid.org/0009-0009-6723-4235>

Abstract. *Currently, there is a wide range of methods aimed at adapting first-year students and developing their readiness for teamwork, one of which is game technologies – a special socio-pedagogical approach to organizing educational and leisure activities that helps to unite the group, ensuring a high level of motivation for learning and a constructive approach to spending free time. The article discusses the importance of such concepts as «game technology», «adaptation», «readiness», «group cohesion» and «teamwork». This technology is used both for diagnostic and formative purposes in preparing first-year students for interpersonal communication. Game technologies in the adaptation process include a range of target orientations: educational (cultivation of independence, willpower, stress resistance, self-regulation ability), socializing (inculcation of norms and values of society, adaptation to*



environmental conditions, involvement in the group), formation of ethical, aesthetic and worldview attitudes), didactic (expanding horizons, activating cognitive activity, cooperative skills, collectivism; application of knowledge in practical activities), developmental (development of attention, memory, language, thinking, creative abilities). These goals are achieved through a system of measures aimed at developing effective interaction in the academic group and achieving the overall goal of forming socio-psychological competence. We justify the expediency of using game technologies in the adaptation of first-year students and their readiness for group cohesion not only theoretically, but also empirically, through the testing of a number of game technologies in practical activities. The conclusion presents a list of socio-pedagogical conditions for the effective use of game technologies in the educational process of higher education institutions.

Keywords: *game technology, teamwork, social competence, formation, student.*

Постановка проблеми. Ігрові технології є однією з унікальних форм навчання, яка дозволяє підвищити рівень мотивації до навчання, стимулювати творчі здібності та пізнавальну активність студентів. Ці педагогічні технології застосовують на різних рівнях від рутинного засвоєння програмного матеріалу до творчо-пошукового рівня освітньої компоненти. Ефективність ігрових технологій обумовлено нейробіологічними чинниками: умовний світ гри стимулює емоційно-волову сферу учасників ігрового процесу, а це активізує когнітивні психологічні процеси, включаючи сприймання, пам'ять, увагу та мислення. Іншою позитивною стороною гри є те, що вона дозволяє використовувати теоретичні знання у нетиповій практико-орієнтованій ситуації. Таким чином, забезпечується взаємозв'язок теоретичної та практичної компоненти.



Актуальність гри також підвищується через перенасиченість сучасного інформаційного простору. І якщо раніше складність пошуку та оперування інформацією полягала у її дефіцитності та складності обробки, то сьогодні головною проблемою є перевірка достовірності інформації та вичленування важливої інформації з-поміж інформаційного шуму (основи медіаграмотності). Через інформаційні трансформації в суспільстві перед закладами освіти постає завдання підготовки високоосвічених, творчих особистостей, готових до постійного самовдосконалення, здатних ефективно й гнучко реагувати на зміну соціальних, економічних, технологічних, управлінських та інших умов. Організаційні форми навчання, спрямовані на задоволення цієї освітньої потреби нерідко включають ігрові технології з елементами ІКТ (інформаційно-комунікативних технологій): дидактичні ігри, онлайн-квести, онлайн бліцопитування, вікторини, флеш-ігри, кросворди, медіаосвітні ігри, так і офлайн ігрові технології: квести-детективи, ігрові вправи в тренінгах, тематичні настільні ігри та інші.

Аналіз останніх досліджень. Спираючись на теорію поколінь та глобалізаційні процеси у світі, що активно трансформується, визнаємо, що формування фахівця, що володіє професійною компетентністю, неможливо забезпечити спираючись лише на традиційні педагогічні технології. На предметно-змістовному рівні, нагальна потреба у пошуку нових форм та методів організації навчальної діяльності для вирішення цього завдання.

Для формування всебічно освіченої, ініціативної та успішної особистості на перший план виходять активні та інтерактивні методи навчання, що забезпечують:

- а) активну участь у пізнавальному процесі, перетворюючи їх з об'єкта в суб'єкт пізнавальної діяльності;
- б) широку взаємодію студентів між собою;



в) стимулювання розвитку творчих здібностей та м'яких навичок.

Ігрові технології на ряду з технологіями проєктної діяльності, ІКТ, технологіями кейс-стаді належать до інтерактивних технологій навчання. Інтерактивні технології навчання - це організація навчального процесу, особливістю якої є здатність людини працювати у співпраці, колективно вирішувати проблемні ситуації, спільно обговорювати питання, що виникли, але водночас інтерпретувати ситуацію по-своєму та конструювати власні дії [6-9].

На нашу думку, найвищу ефективність ігрові технології демонструють у комплексному використанні з іншими інтерактивними технологіями, але задля згуртування колективу та прискорення адаптивних механізмів є найдоцільнішими.

Аналіз психолого-педагогічної літератури [3,6,7,15,16] показує, що питанням застосування ігрових технологій навчання присвячено достатню кількість досліджень. Феномен гри зосереджував на собі увагу філософів, педагогів, соціологів, психологів та психотерапевтів упродовж усієї історії людства. Гру, як засіб взаємодії людини зі світом розглядали відомі мислителі минулого Арістотель, Платон, Ж.-Ж. Руссо та інші. Дослідження творчого переосмислення навчання через призму ігрових технологій відображені в роботах І. Іванова, Л. Ковалю, О. Газмана, Г. Швець, Н. Кравець, О. Гричановська, Н. Кіш, О. Петришин та інші. сьогодні тема ігрових технологій постає в нових формах та викликах, через вимушений перехід до дистанційного та змішаного навчання. Для нашого дослідження мають значення праці С. Біра, А. Вербицького, І. Носаченко, В. Петрук, К. Хайнце, та ін. Отже, можна цілком погодитися, що актуальність даної теми та її вагомість в освітньому процесі ЗВО, мотивують навчально-пізнавальну діяльність студентів, моделюють різноманітні ситуації майбутньої професійної діяльності тощо. Детальний аналіз



закордонних статей на тематику пов'язану з впливом ігор і симуляцій на вищу освіта знаходимо у Д. Влachoпулос та А. Макрі [1].

Виділення невирішених раніше частин загальної проблеми. Проблема дослідження ігрових технологій в андрагогії загалом та вищій освіті зокрема на сьогодні має уривчастий характер, крім того інформаційно комунікаційні технології швидкими темпами розширюють можливості до застосування таких інструментів, але відсутній ґрунтовний методологічний апарат для включення цих засобів в освітню діяльність. Наш потенційний внесок полягає у підготовці теоретичного базису до створення методичних рекомендацій із застосування ігрових технологій для поліпшення адаптаційних процесів у студентів перших курсів та студентів додаткових наборів

Мета статті полягає в обґрунтуванні сутності ігрових технологій, виявленні особливостей використання ігрових технологій навчання у процесі адаптації першокурсників і згуртування студентського колективу, формування у них академічної доброчесності, медіаграмотності, стимулювання до творчого рівня опанування професії, особливостей встановлення зі студентами суб'єкт-суб'єктної взаємодії засобами ігрових технологій навчання, визначити юридично-обґрунтоване місце адаптаційних ігрових технологій у структурі освітньої програми в кредитно-модульній системі навчання.

Завдання статті: означити ключові поняття адаптаційних ігрових технологій (ігрова технологія, адаптація, ігровий баланс, змагальний компонент, ділова гра, інтерактивні засоби навчання, айсбрейкери, гейміфікація) та їх місце в технологічному процесі адаптації першокурсників; аргументувати доцільність використання ігрових технологій в педагогії та андрагогії; озвучити досвід адаптації окремих ігор та ігрових прийомів з класичних ігрових технологій, які були адаптовані нами до дистанційного навчання; визначити ризики застосування ігрових технологій та шляхи уникнення цих ризиків;



Виклад основного матеріалу. Розглядаючи ігрові технології та показати особливості їх використання у процесі адаптації першокурсників та згуртування колективу, означимо базові поняття. В загальному використанні слово «гра» позначає діяльність людини з моделювання іншого виду діяльності з розважальною чи навчальною метою. Гра є природодоцільним типом засвоєння інформації та навичок, а також виступає ведучим видом діяльності у дошкільному і молодшому шкільному віці. Втім, і тоді, коли ігрова діяльність поступається навчальній і трудовій діяльності своєю провідною роллю у житті людини, вона не втрачає своєї привабливості та продовжує відігравати значну роль для зниження рівня дистресу; організації конструктивного дозвілля. Багатогранність ігрової діяльності, яка розвиває, виховує, соціалізує та концентрується на конкретній меті, полягає у збагаченні особистості знаннями, вміннями, досвідом та є процесом опанування знань, досвіду з урахуванням досягнень і помилок, набуття навичок, умінь реалізовувати специфічну діяльність, виховує та формує важливі якості та риси. Як бачимо, навчальний компонент ігрової діяльності також має велике значення. Поняття «гра» та «ігрова технологія» подібні між собою, але водночас вони суттєво відрізняються. Щоб з'ясувати значення поняття «ігрова технологія», слід звернути увагу на її складові: гру та технологію. [5-6]

Опанувати необхідні фахові вміння та навички студент зможе в тому випадку, якщо сам достатньою мірою проявлятиме до них інтерес і докладатиме усвідомлених зусиль, через порівняння між собою та об'єднання в єдину інтегративну компетентність теоретичних знань, здобутих на лекціях, семінарах та в процесі самоосвіти з розв'язанням безпосередніх виробничих завдань і з'ясуванням реальних виробничих ситуацій. Ігрова діяльність виконує такі функції: спонукальну (викликає інтерес у студентів, зберігає високий рівень уваги); комунікативну (засвоєння елементів культури спілкування майбутніх



спеціалістів); самореалізації (кожен учасник гри реалізує свої можливості); розвивальну (розвиток уваги, волі, та інших конструктів особистості, включаючи фізичний розвиток); розважально-рекреативну (конструктивне задоволення, профілактика депресії, відновлення фізичних і моральних сил); діагностичну (виявлення відхилень у знаннях, уміннях та навичках, поведінці); корекційну (внесення позитивних змін у структуру особистості майбутніх фахівців).

Поняття «технологія» походить від грецького слова: «technē» – мистецтво, майстерність, уміння та «logos» – наука, закон. Якщо скласти обидва корені, то виходить, що «технологія» – наука про майстерність, і сучасний зміст цього поняття достатньо близький з цим визначенням. Технологія втілює в собі методи, прийоми, режим роботи, послідовність операцій та процедур, вона тісно пов'язана із засобами, обладнанням, інструментами, що використовуються матеріалами [17-17]. Сукупність технологічних операцій утворює технологічний процес. Сучасна наука використовує термін «технологія» у таких поєднаннях, як «технологія навчання», «технологія освітнього процесу/лікування/управління. Таке трактування терміну дозволяє зробити такі висновки: термін запозичений педагогікою з технічних наук; технологія – це спосіб перетворення чогось; технологія передбачає послідовність у діях, має алгоритмічний характер.

Отже, тлумачення феномену «технологія» є загальним, стосовно багатьох галузей знань: медицини, техніки, в тому числі й педагогіки. Під педагогічною технологією розуміється «система взаємозалежних прийомів, форм і методів організації навчально-виховного процесу, об'єднана єдиною концептуальною основою, цілями та завданнями освіти, що створює задану сукупність умов для навчання, виховання та розвитку вихованців». У словнику понять і термінів за освітою та педагогікою визначаються критерії педагогічної технології, що включають основні характеристики та показники, за якими оцінюється педагогічна діяльність. Ключовою ланкою кожної технології є специфічне та



скрупульозне визначення кінцевого результату (через постановку мети) та засоби контролю досягнення цього результату. Процес може набути статусу технології, якщо він заздалегідь прогнозований, кінцеві властивості продукту чітко визначені, а також сформовані засоби та умови для його одержання.

Спираючись на наведені вище визначення, ми розуміємо ігрову технологію як систему цілеспрямовано організованих ефективних дій ігрового (умовного) характеру, спрямованих на вирішення конкретних педагогічних завдань. Особливого значення в процесі навчання займає ділова гра та навчальні/розвивальні ігри». Ігрові технології є складовою частиною як традиційних педагогічних технологій, так і технологій проблемно-орієнтованого навчання.

Крім базового поняття «ігрова технологія» в цій статті ми оперуватимемо також рядом термінів у специфічних значеннях, а саме: адаптація – процес пристосування студентів до умов навчального середовища та життя в академічній спільноті, формування конструктивної поведінки в новій соціальній ситуації; ігровий баланс – збалансованість складових ігри, таких як завдання, правила, рівень складності тощо, оптимальне поєднання яких дає гравцю відчуття відповідальності та задоволення; змагальний компонент – елемент гри, що передбачає наявність змагання між учасниками та стимулює їх до здобуття кращих результатів; ділова гра – ігрова технологія, яка використовується для тренування реальних професійних ситуацій; інтерактивні засоби навчання – засоби навчання (зазвичай інформаційно-комунікативні), які передбачають взаємодію студента з навчальним матеріалом та дають можливість отримувати негайний зворотний зв'язок; айсбрейкери – ігри та ігрові технології, покликані активізувати групову динаміку та сприяти встановленню дружньої атмосфери; гейміфікація [2 -54] – визначається як використання ігрової механіки, ігрової



естетики та ігрового мислення для привернення та збереження високого рівня уваги в ході діяльності.

У діловій грі студент виконує професійну діяльність, що поєднує у собі навчальні та професійні елементи. Знання та вміння засвоюються їм не на абстрактно-теоретичному рівні, а в контексті професії. Одночасно студент поряд з професійними знаннями набуває навичок спеціальної взаємодії та управління людьми, колегіальність, уміння керувати та підпорядковуватися відповідно до освітньої програми на якій він навчається [16]. Отже, ділова гра виховує особистісні та професійно-важливі якості (комунікативні, організаторські), розвиває гностичні, інтелектуальні, творчі здібності, прискорює процес соціалізації.

В основі змісту гри лежить принцип проблемності та закладається у систему проблемних навчальних завдань, представлених у формі опису конкретних педагогічних ситуацій чи завдань. Необхідною умовою гри також є принцип діалогічного спілкування. Кожен студент відповідно до ролі висловлює свою точку зору, своє ставлення до означених проблем гри. У діалозі розвивається процес словесно-логічного мислення [12,13]. Цей процес обумовлений наявністю включених у гру суперечностей/проблем. Задача педагога – створити оптимальні умови для конструктивного діалогу та стимулювати жваву предметну дискусію. Невимушені ігрові обставини дозволяють студентам відчувати себе більш вільно, не боятися помилитись, покращувати свої інтелектуальні здібності та активізувати свій творчий потенціал. Ефективність ділової гри забезпечується через збалансованість реальних та умовних компонентів, при чому відсоток реальних компонентів може бути максимально високим, а умовність буде полягати у застосуванні казкових персонажів, чи персонажів коміксів головними героями дидактичної задачі.



Навчальні та розвивальні ігри є іграми нового типу, головна мета яких полягає в активізації резервів підсвідомості, пов'язані з формуванням знань-асоціацій, знань-проблем, знань-образів, спрямовані на розвиток інтелектуального та культурного потенціалу учнів.

В умовах ігрового моделювання відбувається перехід від традиційної навчальної діяльності до навчальної діяльності із професійною спрямованістю.

Гра в ігровій технології містить: мету (дидактичну, виховну, ігрову, розвивальну, в деяких випадках інклюзивного навчання ще й корекційну), критерії оцінки досягнення мети (сміслові та числові), документальне та матеріальне забезпечення (правила гри, обладнання), структуру самоорганізації групи, в багатьох випадках спеціальну систему оцінок дій учасників (санкції, заохочення, покарання, штрафні бали тощо). В процесі підготовки ігрової технології, необхідно враховувати відповідні можливості учасників: орієнтуємось на зону найближчого розвитку, враховуємо наявні особливі освітні потреби, спираємось на культурні особливості та інтереси. Важливим компонентом ігрової технології є варіативність розвитку ситуації. Задля максимального ефекту педагог домагається повного включення до гри всіх учасників. Зауважимо, що гру організувати легше, якщо у ній присутні елементи змагання та конкуренції, тому що це закладено у людській природі, з іншого боку, ігри побудовані на симбіотичному ефекті є бажаними для більшості професій, вони не порушують принцип природододільності, при чому допомагають засвоїти продуктивну стратегію «Win – Win».

У дидактичних іграх пізнавальна діяльність забезпечує нові враження, самостійний пошук відповіді та атмосферу доброзичливості, поповнення та розширення знань та міжпредметних зв'язків. У процесі гри відбувається багаторазове повторення нового матеріалу та засвоєння вивченого в його різних поєднаннях та формах. Протягом гри всі студенти непомітно собі залучаються



до пізнавальної діяльності, захоплюються пошуками відповідей у книгах, журналах, навчальній та довідковій літературі, починають мислити, розвивають логічне і просторове мислення.

Використання ігрових технологій з метою адаптування першокурсників та взаємодії один між одним розуміємо як використання системи психологічних, педагогічних заходів, спрямованих на розвиток навичок ефективної взаємодії в групі, вміння швидко адаптуватися в новому колективі та виконувати свою частину роботи в загальному ритмі, спроможність налагоджувати конструктивний діалог з людьми різного характеру та темпераменту, аргументовано переконувати колег у правильності пропонуваного рішення, визнавати свої помилки, приймати інші погляди, делегувати повноваження; як керувати, так і підкорятися залежно від поставленого перед колективом завдання, абстрагуватися від особистих симпатій чи антипатій. Ігрові технології на згуртування колективу ми умовно розділяємо на дві великі категорії: «айс-брейкери» (ігрові технології в яких учасники більше дізнаються про особистості однокласників) та каталізатори групової динаміки (завдання у яких учасникам доводиться проявляти ситуативне лідерство, або займати інші позиції такі як «генератор ідей», «контролер часу», «критик» та інші). Реалізація ігрових технологій передбачає чітке усвідомлення методики їх застосування, яка включає такі основні етапи [4]:

1. Підготовчий. Визначення мети та завдань, підготовка необхідного обладнання, включення завдання у відповідну частину сценарію заняття, адаптація/модифікація гри відповідно до вікових та індивідуальних особливостей учасників.

2. Структурування етапів ігрової взаємодії (мотиваційного, діяльнісного, рефлексивного, контрольного-оцінювального); перевірка необхідного обладнання та матеріалів; розробка чіткої покрокової інструкції для студентів – учасників



ігрової взаємодії та способу її донесення (усна інструкція/усна інструкція у супроводі пам'ятки/усна інструкція у супроводі схеми/приклад/пробна гра).

3. Безпосереднє проведення гри, яке передбачає діяльність студентів як прояв їхньої психологічної, фізичної та соціально-професійної активності. Ознаками діяльнісної активності при цьому виступають прогнозований результат та можливість його досягнення; планування дій учасниками ігрового процесу з відповідним аргументуванням та обґрунтуванням доцільності цих дій; побудова конструктивних міжособистісних відносин

4. Аналітично-оцінювальний етап, тобто зворотний зв'язок та самооцінка учасників. Цей етап є важливим не лише для усвідомлення педагогом сильних та слабких сторін технології для подальшого вдосконалення, а й для того, щоб студенти розвивали здатність до рефлексії та конструктивної критики, здобували спроможність формулювати висновки.

у березні 2024 року у Запорізькому національному університеті центром забезпечення якості освіти було проведено соціологічне дослідження щодо ігрових технологій у вищій освіті. В ході дослідження було опитано 93 науково-педагогічних працівників з 10 факультетів ЗНУ. За результатами опитування було отримано наступні результати:

9,7% викладачів обрали ігрові технології як те, що вони використовують під час викладання дисципліни/курсу (рис1.).

Рисунок 1.

Діаграма розподілу педагогічних технологій за частотою вживаності



Оберіть, будь ласка, з наведеного списку те, що Ви використовуєте під час викладання дисципліни/курсу?

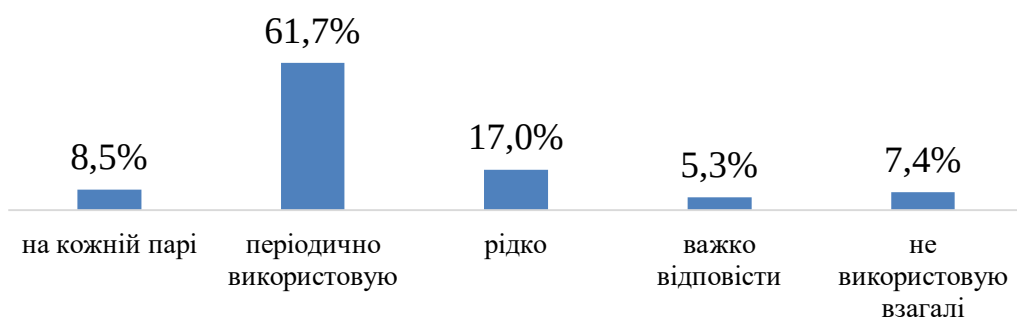


8,5% опитаних викладачів використовують ігрові технології на кожній парі, 61,7% періодично використовують ігрові технології, 17% рідко використовують ігрові технології, 5,3% опитаних важко відповісти як часто вони використовують ігрові технології під час викладання дисципліни/курсу, 7,4% зовсім не використовують ігрові технології у вищій освіті. Діаграма представлена на рис.2

Рисунок 2.

Частота використання ігрових технологій на заняттях

Як часто Ви використовуєте ігрові технології під час викладання дисципліни/курсу?





Найбільшу популярність у викладачів мають сюжетно-рольові і ділові ігри, а також комп'ютерні інтерактивні завдання. 18,2% та 17,8% відповідно. Достатньо високу популярність мають тренінгові вправи з ігровими елементами 14,9%. Також 10,6% педагогів використовують в своїй діяльності словесні ігри; 10,2% ігри зі змагальним компонентом; 7,3% пропонують студентам створювати власні ігрові завдання. Детальний аналіз популярності використання ігрових технологій показано на рис 3.

Рисунок 3.

Популярність вживаних ігрових технологій



Топ-рейтинг додатків, сайтів та застосунків які використовують викладачі для реалізації ігрових технологій в онлайнформаті (в порядку від найбільш популярних): Zoom (дошка, реакції, сесійні зали), Moodle, Padlet, Kahoot, Microsoft PowerPoint, Mentimeter, Canva, Jamboard, Miro, Learning Apps; Quizlet; Google-сервіси; YouTube та Wordwall.



Основними джерелами ознайомлення з новими ігровими технологіями опитані називають курси підвищення кваліфікації (35,4%) та онлайн-курси (26,3%). З наукових статей про ігрові технології дізнається 12,1% респондентів; 11,1% дізнається про них на наукових конференціях. Ще 7,1% зазначає, що розробляють ігрові технології для своїх курсів самостійно. Деталі на рис.4.

Рисунок 4.

Джерела інформування щодо нових ігрових технологій



Висновки та перспективи подальших досліджень. Таким чином, ми розкрили сутність ігрових технологій, виявили теоретичні аспекти використання ігрових технологій навчання у процесі адаптації першокурсників і згуртування студентського колективу, теоретично обґрунтували що засобами ігрових технологій можливо досягати різноманітні педагогічні цілі, включаючи формування у студентів академічної доброчесності, медіаграмотності, стимулювання до творчого рівня опанування професії, а також встановлення зі студентами суб'єкт-суб'єктної взаємодії. Завдяки ігровій діяльності краще розвиваються індивідуальні здібності студентів, оскільки вони не відчують



психологічного тиску відповідальності, як зазвичай буває під час навчальної діяльності. Засвоєння знань відбувається в ненав'язливій формі, що значно полегшує та покращує запам'ятовування інформації. Педагогічно сплановане використання гри стимулює розумову діяльність, студент починає мислити нестандартно, розкриває здібності до контрольовано дивергентного та критичного мислення. А це підвищує інтелектуальну активність, пізнавальну самостійність та ініціативність студентів. Ігровий підхід не є визначальним способом засвоєння навчального матеріалу, але він значно збагачує педагогічну практику і розширює можливості студентів.

Адаптація першокурсників та їх згуртування у студентський колектив ефективно проводиться за допомогою гри, тому що ігрові технології активізують групову динаміку, також використання ігрових технологій дає студентству можливість до самовираження та самопрезентації в колективі, втім, засоби та методи згуртування колективу онлайн все ще потребують глибинних досліджень, через складність організації, відсутність спроможності встановлювати тактильний контакт, та інші психологічні та технологічні перепони. Емпірична складова нашого дослідження продемонструвала стан використання ігрових технологій в Запорізькому національному університеті, з детальним розподілом статистичних даних по факультетам згодом можна буде ознайомитись на сайті університету.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Vlachopoulos, D., Makri, A. The effect of games and simulations on higher education: a systematic literature review. Int J Educ Technol High Educ 14, 22 (2017). <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0062-1>
2. Liu, Z.-Y., Shaikh, Z. A., & Gazizova, F. (2020). Retracted Article: Using the Concept of Game-Based Learning in Education. International Journal of Emerging



Technologies in Learning (iJET), 15(14), pp. 53–64.
<https://doi.org/10.3991/ijet.v15i14.14675>

3. Norms, D. R., & Niebuhr, R. E. (1980). Group variables and gaming success. *Simulation & Games*, 11(3), 301-312.

4. Андросович К. А. Соціальна адаптація першокурсників: навчальна програма тренінгових занять. К.: Інститут обдарованої дитини. 2014. 84 с

5. Буяльська Т.В., Прищак М.Д. Теоретичні та практичні аспекти роботи кураторів з адаптації студентів першого курсу в умовах вищого навчального закладу. Стратегія, зміст та нові технології підготовки спеціалістів з вищою технічною освітою. *Вісник Вінницького політехнічного інституту*, 2008. № 5.

6. Вачков І.В. Основи технології групового тренінгу. Психотехніки: Навчальний посібник. 3-є изд., М.: Видавництво «Вісь - 89». 2005. 256 с

7. Галецька І. Психологічні чинники соціальної адаптації. Львів. 2015. С. 91-100. URL: <http://znc.com.ua/ukr/publ/periodic/shpp/2005/1/p091.php>

8. Герасімова Н.Є. Підготовка спеціалістів у ВНЗ. Проблеми загальної та педагогічної психології. 2008. Т. 8. Ч. 3.

9. Гуменюк О. Психолого-педагогічні аспекти адаптації першокурсників до умов навчання у вищому навчальному закладі. *Університетські наукові записки*. 2012. №2. С. 395-402

10. Деменко О.Ф. Соціальна адаптація в сучасних умовах. Актуальні проблеми психологічної та соціальної адаптації в умовах кризового суспільства: матеріали III Всеукраїнського наук.-практ. круглого столу, м. Ірпінь, 6 бер. 2018 р. Ірпінь, 2018. 336 с.

11. Дябел Л. Особливості соціалізації студентів-першокурсників. Соціальна робота в Україні: теорія і практика: НПУ ім. М. П. Драгоманова та ін. 2007. №4. С. 30-38.



12. Казміренко, В. П. Програма дослідження психолого-соціальних чинників адаптації молодшої людини до навчання у ВНЗ та майбутньої професії. Практична психологія та соціальна робота. 6. 2004. С. 76–78
13. Каськов І. В. Соціально-психологічні особливості соціалізації особистості в сучасних умовах. Вісник Національного університету оборони України. Питання психології. № 3 (46). 2015. С. 118-122
14. Кривонос, О. Б. Організація соціально-педагогічної адаптації студентів. Педагогічні науки: теорія, історія, інноваційні технології. 2017. №7 С. 69-79
15. Ліфарєва Н. В. Психологія особистості: Навчальний посібник. Київ : Центр навчальної літератури, 2003. 237 с.
16. Лукашевич, М. П. Соціалізація, виховні механізми і технології. Київ : Знання-Прес 1998.
17. Мирончук Н.М. Особливості адаптації студентів вищих навчальних закладів до змінених умов життєдіяльності. Нові технології навчання: наук.-метод. зб. Ін-т інновац. технол. і змісту освіти МОН України. Київ, 2013. Вип. 79. С. 82-85.
18. Перепечіна Н. М. Психологічна характеристика адаптації першокурсників до навчання у ВНЗ. Практична психологія та соціальна робота. 2013. № 8. С.61-65.
19. Рибак В.А. Особливості процесу соціально психологічної адаптації першокурсників з особливими потребами. Психологія: реальність і перспективи: збірник наукових праць Рівненського державного гуманітарного університету. Рівне. 2016. Вип. 7. С. 176-180. URL: <http://repository.rshu.edu.ua/id/eprint/706>
20. Шиделко А.В. Психологічні чинники професійної адаптації особистості. Науковий вісник Львівського державного університету внутрішніх справ. Серія психологічна. Львів. 2016. №2 С. 151-159. URL: <http://dspace.lvduvs.edu.ua/handle/1234567890/1034>