

## ІННОВАЦІЇ В ОСВІТІ

DOI 10.33930/ed.2019.5007.52(1-2)-12  
УДК 378.091.3:378.011.3-091]:793.7

### ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ У ФОРМУВАННІ ГОТОВНОСТІ ДО ПРОФЕСІЙНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ ВИКЛАДАЧІВ ЗВО

О. О. Войналович  
А. Ф. Шевченко

#### **Анотація.**

**Актуальність теми дослідження.** Розвиток освіти, на сьогоднішній день, характеризується модернізацією навчання, його перетвореннями з метою підвищення ефективності на основі застосування інноваційних технологій. Основне завдання викладачів та науковців знайти сучасний підхід до освітнього процесу, створювати та впроваджувати нові методи та технології навчання. Процес освіти у закладах вищої освіти має бути не лише пояснення, яке запам'ятовується або записується студентом, – це повинна бути і мислетворча, активна робота на заняттях та зацікавленість даним матеріалом.

**Постановка проблеми.** Готовність майбутніх викладачів до організації ігрової діяльності здобувачів освіти розглядаємо як важливу складову професійної компетентності майбутнього фахівця, що є умовою конкурентноздатності випускника закладу вищої освіти на ринку праці. Під професійною компетентністю викладача розуміємо інтегральну характеристику спеціаліста, відмінними ознаками якої є готовність і здатність кваліфіковано організувати освітній процес, зокрема, використовувати педагогічні можливості ігрових технологій, що сприяє особистісному зростанню здобувачів освіти.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Дослідженню проблеми використання ігрових технологій у закладах вищої освіти в науковій літературі присвячені праці Л. Варзацької, І. Вачкова, Н. Головка, О. Жукової, Н. Кравець, Є. Литвиненко, М. Марко, І. Романюк, Г. Топчій, Г. Щукіної. Ігрові технології навчання в освіті України є об'єктом уваги таких науковців, як Н. Бібік, Л. Ващенко, О. Мариновська, О. Зимня, О. Локшина, О. Овчарук. Вивчення робіт психолого-педагогічного спрямування (Ю. Бабанський, І. Беленюк, Л. Кондрашова та ін.) засвідчив, що науковці належну увагу приділяють проблемі впровадження ігрових технологій в освітній процес ЗВО. Але сучасним дослідженням бракує обґрунтування проблеми ігрових технологій за професійним спрямуванням.

**Постановка завдання.** Висвітлення інноваційних форм навчально-виховної роботи ЗВО на прикладі ігрових технологій, проаналізувати сутність, функції, види, впровадження ігрових технологій у процесі підготовки майбутніх викладачів

**Вклад основного матеріалу.** У статті розглядаються питання впровадження інноваційних технологій в навчально-виховний процес ЗВО на прикладі ігрових технологій. Ігрові технології навчання – це особливий метод навчання, який передбачає засвоєння навчального матеріалу та змісту освіти, формує взаємодію педагога і здобувача освіти за допомогою гри, а також допомагає знайти та отримати бажану ціль, тобто досягти певного результату. Ігрові технології заявлені як модифікуюча інновація. Навчання технологіям даного виду пов'язане із використанням моделі навчання, заснованої на активності суб'єктів освітнього процесу. Висвітлено методичну складову діяльності викладача по впровадженню ігрових технологій, виходячи із завдань методичної роботи, дидактичних принципів, функцій навчання, форм організації освітнього процесу.

**Висновки.** Підвищення професіоналізму і загальнокультурного рівня педагогічних кадрів є одним із пріоритетних шляхів реформування вітчизняної освітньої системи. Вища освіта у класичному університеті забезпечує майбутніх фахівців професійними знаннями, вміннями та навичками у поєднанні з академічною освітою. В умовах її модернізації особливого значення набуває методична складова підготовки як постійно діючого професорсько-викладацького складу, так майбутніх фахівців. Вона являє собою систему, що включає цілі, зміст, методи, засоби і форми організації навчання.

**Ключові слова:** гра, ігрові технології, навчальний процес, педагогічні ігри, класифікація, професійна діяльність.

#### GAME TECHNOLOGIES IN THE FORMATION OF READINESS FOR PROFESSIONAL ACTIVITY OF UNIVERSITY TEACHERS

Oleksandra Voinalovych  
Andrii Shevchenko

#### **Abstract.**

**Urgency of the research.** The development of education, today, is characterized by the modernization of learning, its transformations in order to increase efficiency based on the use of innovative technologies. The main task of teachers and scientists is to find a modern approach to the educational process, to create and implement new methods

and technologies of learning. The process of education in higher education institutions should not only be an explanation that is remembered or recorded by the student, it should also be creative thinking, active work in classes and interest in the given material.

**Target setting** of the readiness of future teachers to organize the gaming activities of education seekers is considered as an important component of the professional competence of the future specialist, which is a condition for the competitiveness of a graduate of a higher education institution in the labor market. By the professional competence of a teacher we mean an integral characteristic of a specialist, the distinctive features of which are the readiness and ability to competently organize the educational process, in particular, to use the pedagogical capabilities of gaming technologies, which contributes to the personal growth of education seekers.

**Actual scientific researches and issues analysis.** The problem of using game technologies in higher education institutions is studied in the scientific literature by L. Varzatska, I. Vachkov, N. Holovko, O. Zhukova, N. Kravets, E. Lytvynenko, M. Marko, I. Romaniuk, H. Topchii, H. Shchukina. Game-based learning technologies in education in Ukraine are the subject of attention of such scholars as N. Bibik, L. Vashchenko, O. Marynovska, O. Zimnia, O. Lokshyna, O. Ovcharuk. The study of psychological and pedagogical works (Y. Babansky, I. Beleniuk, L. Kondrashova, etc.) showed that scientists pay due attention to the problem of introducing game technologies into the educational process of higher education institutions. However, modern research lacks a substantiation of the problem of game technologies in the professional field.

**The research objective** innovative forms of educational work of higher education institutions using the example of game learning technologies, theoretically justifying the possibilities and feasibility of using game learning technologies in the professional training of future teachers in higher education institutions.

**The statement of basic materials.** The article considers the issues of introducing innovative technologies into the educational process of higher education institutions using the example of game technologies. Game learning technologies are a special teaching method that involves mastering educational material and educational content, forms the interaction of the teacher and the student through the game, and also helps to find and obtain the desired goal, that is, to achieve a certain result. Game technologies are declared as a modifying innovation. Teaching technologies of this type is associated with the use of a learning model based on the activity of subjects of the educational process. The methodological component of the teacher's activity in implementing game technologies is highlighted, based on the tasks of methodological work, didactic principles, learning functions, and forms of organization of the educational process.

**Conclusions.** Increasing the professionalism and general cultural level of teaching staff is one of the priority ways of reforming the domestic education system. Higher education in a classical university provides future specialists with professional knowledge, skills and abilities in combination with academic education. In the conditions of its modernization, the methodological component of training both the permanent teaching staff and future specialists acquires special importance. It is a system that includes goals, content, methods, means and forms of organizing training.

**Keywords:** game, game technologies, educational process, pedagogical games, classification.

**Актуальність проблеми.** Сьогодні вимагає від майбутнього викладача вміння не просто надання здобувачам освіти певних знань, а навчання їх творчо мислити, структурувати інформацію та цілеспрямовано відбирати необхідне. Сучасний викладач має нести здобувачам освіти не тільки нові знання, а й новий тип оволодіння інформацією. У зв'язку з цим, особливого значення набуває переорієнтація мислення сучасного викладача на усвідомлення принципово нових вимог до його педагогічної діяльності, готовності до творчого впровадження ігрових технологій у професійній діяльності. Використання ігрових технологій навчання у фаховій підготовці майбутніх викладачів у ЗВО є одним із сучасних методів активізації навчальної роботи здобувачів освіти, підвищення якості засвоєння матеріалу, інтенсифікації всього освітнього процесу. Ігрова пізнавальна діяльність дозволяє відчувати досліджуваній педагогічний процес чи явище, що сприяє більш глибокому розумінню, а там, де це необхідно, і практичному засвоєнню предмета, що підлягає вивченню. На заняттях із використанням ігрових технологій відбувається закріплення і систематизація знань, удосконалення умінь та навичок через їх застосування, створюються умови для активного обміну досвідом між учасниками ігрової діяльності.

**Постановка проблеми.** В сучасному освітньому процесі відбувається перехід від класичної до постнеокласичної парадигми освіти, що супроводжується пошуком нових шляхів розв'язання поставлених перед педагогами завдань. Відбувається перехід від засвоєння теоретичного матеріалу, затвердженого освітньою програмою, до розвитку самостійного мислення здобувачів освіти, набуття ними навичок самостійного навчання та реалізації набутих знань на практиці [1].

Для досягнення подібних завдань використовуються різні інтерактивні технології, наприклад, ігрова. Відповідно до Законів України "Про вищу освіту" (2014), Стратегії розвитку вищої освіти в Україні на 2021-2031 роки відбувається активне залучення до освітнього процесу закладів вищої освіти інноваційних технологій. Особливої уваги під час викладання педагогічних дисциплін у ЗВО заслуговують ігрові технології, які набули поширення у студентській аудиторії. Ігрові технології є складником сучасних педагогічних технологій, які дозволяють активізувати професійну підготовку здобувачів освіти у ЗВО [7]. Підвищення професіоналізму і загальнокультурного рівня педагогічних кадрів є одним з пріоритетних шляхів реформування вітчизняної освітньої системи.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Розвиток освіти, на сьогоднішній день, характеризується модернізацією навчання, його перетвореннями з метою підвищення ефективності

на основі застосування інноваційних технологій [9]. Основне завдання викладачів та науковців знайти сучасний підхід до навчального процесу, створювати та впроваджувати нові методи та технології навчання. Наразі багато науковців і педагогів-практиків проводять дослідження у напрямках вивчення практики та методології проведення ігор як способів соціалізації, здійснення переходу від завчання теорії до вивчення на практиці, формування логічного мислення та професійних навичок здобувачів освіти, підвищення ефективності навчання та рівня професійної підготовки тощо.

Нині ведеться активний пошук, розробка і впровадження інноваційних технологій навчання, про що свідчать численні міжнародні та регіональні науково-методичні конференції, праці вчених Р. Абта, С. Біра, М. Бірштейн, В. Буркова, А. Вербицького, С. Гідровича, Л. Дудко, А. Дьоміна, Д. Д`юї, Х. Кіпатрика, М. Кларина, І. Носаченко, Д. Панькова, В. Петрук, Л. Романишиної, І. Сироежина, Д. Форрестера, К. Хайнце, Н. Шапілової та ін.

**Постановка завдання.** Проаналізувати філософську, психолого- педагогічну, методичну літературу з проблеми, що досліджується, Обґрунтувати і розкрити сутність понять: технології навчання, ігрові технології, ігрова діяльність, та розглянути питання щодо підготовки майбутнього викладача ЗВО до впровадження ігрових технологій в навчальний процес.

**Виклад основного матеріалу.** Згідно з провідною освітньою концепцією, творчість впливає на формування інтелектуально й морально досконалої особистості, дає можливість людині розуміти свою індивідуальність, свій талант і використовувати його на добро людям. У Національній доктрині розвитку освіти України зазначається необхідність розвитку ініціативи та творчого пошуку педагогів, вивчення та поширення їх педагогічного досвіду. Зміни суспільного життя країни вимагають від майбутніх педагогів працювати по-новому, оновлювати форми та методи педагогічної діяльності. “Далеко не кожний стане вченим, письменником, артистом, далеко не кожному призначено винайти порох, але майстром у своїй справі повинен стати кожний...” – В. Сухомлинський.

У сучасній психолого-педагогічній літературі поняття “педагогічна творчість” тлумачиться вкрай неоднозначно. Його визначають в контексті педагогіки творчості [2], як особливу галузь педагогічної науки, що спрямована на виявлення закономірностей формування творчої особистості. Аналізуючи різноманітні підходи до структури готовності майбутніх педагогів до впровадження ігрових технологій у професійній діяльності, ми зробили висновок, що всі її компоненти можна розглядати у трьох видах:

1. Організаційно-практична готовність – це сукупність вмінь, необхідних для успішної реалізації тієї або іншої педагогічної діяльності.

2. Психологічна готовність, тобто комплекс мотиваційних, волевих, емоційних та інших психічних процесів і станів особистості по відношенню до запропонованої діяльності.

3. Науково-теоретична готовність, яка характеризується необхідними для виконання даної діяльності знаннями, тобто осмисленням суті діяльності, її завдань, принципів, змісту, форм, методів тощо.

Основні завдання підготовки майбутніх викладачів до ігрової діяльності в закладі вищої освіти полягають в тому, щоб:

- допомогти кожному здобувачеві освіти в розвитку його ціннісних орієнтацій і гуманістичної спрямованості, які визначають загальний підхід до реалізації актуальних проблем сучасної освіти;

- надати майбутньому викладачу можливість усвідомити методологію розв’язання професійно-педагогічних проблем, яка ґрунтується на гуманістичній парадигмі;

- розкрити перед здобувачем освіти способи побудови конкретних концепцій роботи закладу освіти і самого викладача, враховуючи своєрідність умов їх діяльності;

- орієнтувати майбутнього викладача на осмислення ним результатів педагогічних нововведень, сприяти виробленню критеріїв їх оцінки і самооцінки.

Схема творчого педагогічного процесу включає в себе сукупність таких послідовних дій [8].

1. Усвідомлення необхідності змін.

2. Оцінка ситуації, що склалася.

3. Формування проблеми.

4. Вибір варіанту розв’язання проблеми.

5. Прийняття рішення щодо застосування елементів ігрової технології.

6. Експериментальна перевірка та впровадження ігрової діяльності.

7. Оцінка результатів.

Основними джерелами творчих ідей щодо формування готовності майбутніх викладачів ЗВО до впровадження ігрових технологій:

- потреби країни, регіону, району (міста) – соціальне замовлення закладам освіти на випускника;

- директивні та нормативні документи органів влади та управління освіти різних рівнів;

- досягнення та розробки психології, педагогіки, соціології, інших наук про людину;

- досягнення передової та масової педагогічної тематики;

- власний професійний досвід керівників і педагогів, інтуїція, практичне педагогічне

мислення;

- аналіз психолого-педагогічної літератури, періодичних видань.

Творчий характер у застосуванні ігрової технології, в першу чергу, асоціюється з ефективним використанням набутого досвіду в нових обставинах, удосконаленні відомого, в освоєнні наукових розробок відповідно до актуальних завдань [5]. Неодмінно треба вести мову про оперативність та гнучкість професійних дій в нестандартних ситуаціях. Важливо, що подібна технологія потребує імпровізаційних моментів як на підставі точних знань і фахового розрахунку, так і високорозвиненої інтуїції. Водночас подібна робота вимагає ретельного цілепокладання, проектування, прогнозування результату виховної взаємодії. При цьому, ефективність професійно-педагогічних дій знаходиться в прямій залежності від умінь: продукувати й реалізувати ідею в нових обставинах; передбачати варіанти розв'язання подібних проблем; активного використання передового педагогічного досвіду в організації подібної справи [6].

Проаналізувавши сутність ігрової технології, можемо означити, що її реалізація потребує не лише володіння знаннями з фаху, але й готовністю впроваджувати її в освітню практику. В цьому контексті, "готовність" варто розглядати як активно-діяльнісний стан особистості, що скерований на мобілізацію сил щодо розв'язання конкретних завдань різного рівня й складності. Головна умова формування подібної готовності проявляється перш за все в її здібностях організувати, регулювати й виконати відповідно до поставленої мети. Також, готовність до діяльності зумовлюється і іншими чинниками, а саме: системою завдань і методів, ґрунтовними професійними знаннями і вміннями, особистісним включенням у спільну справу.

Аналіз психолого-педагогічної літератури свідчить про те, що готовність до професійної діяльності містить мотиваційний, когнітивний, операційний, особистісний компоненти. Так, мотиваційний компонент охоплює сукупність стимулів, що узгоджуються з метою й завданнями освітньої взаємодії. Когнітивний – відображає пізнавальну сферу особистості, включаючи необхідний обсяг знань для ефективної педагогічної практики. Операційний компонент визначає рівень сформованості умінь і навичок, що забезпечують успішне розв'язання професійних завдань. Важливу роль відіграє й особистісний компонент – набір індивідуальних якостей, які сприяють результативному виконанню професійної діяльності [4].

Отже, готовність педагога до ігрової діяльності являє собою складне інтегративне новоутворення особистості, основними складовими якого має стати мотиваційно-орієнтаційний, змістовно-операційний та оцінно-рефлексивний компоненти.

Ці компоненти забезпечують: - розвиток творчих здібностей педагога; - формування його інноваційного потенціалу; - підвищення рівня обізнаності щодо впровадження ігрових технологій; - здатність до самоконтролю та об'єктивної оцінки як власної готовності до інноваційної діяльності, так і рівня підготовленості здобувачів освіти. Саме тому, формування готовності студентства до ігрової діяльності розглядається як системна діяльність, яка складається з діагностико-коректуючого, навчального й аналітико-регулятивного етапів.

Отже, під формуванням готовності педагогів до ігрової необхідно розуміти процес цілеспрямованого розвитку в освітньому середовищі вищої педагогічної школи професійних якостей та властивостей, які допоможуть сформувати готовність до цієї діяльності. Тому сутність самого процесу формування готовності майбутнього викладача до ігрових технологій означається як зміна станів готовності від низького до максимально високого рівня в чітко означених умовах.

Виходячи з наведених вище варіантів трактування поняття „готовність”, можна стверджувати, що компоненти готовності будуть виступати в якості ознак її сформованості, наприклад, таких:

- мотиваційний компонент, тобто ставлення до ігрової діяльності;
- направленість особистості майбутнього педагога;
- наявність розуміння та реалізацію моделі ігрової діяльності.

На належному рівні слід розглянути й змістовно-операційний компонент, адже він містить:

- рівні системних знань, отримані в процесі навчання;
- технологічність – знання про впровадження гри в освітній процес;
- володіння практичними навичками для здійсненні ігрової діяльності (особистий досвід).

Значне місце у впровадженні ігрових технологій займає і оцінно-рефлексивний компонент, який ґрунтується на:

- самооцінці готовності до здійснення ігрової діяльності;
- самокорекції праці майбутнього викладача;
- самоаналізі власної діяльності.

Беручи до уваги зазначене, виокремимо основні завдання мотиваційно-орієнтаційного компонента готовності до ігрової діяльності:

- формування у викладачів особистісно значущого ставлення до предмета та об'єкта їхньої професійної діяльності;
- вироблення навичок аналізу та прагнення до активного розв'язання нестандартних педагогічних ситуацій, зацікавленості у планування та застосуванні ігрових технологій;

- сприяння налаштованості та стійкій орієнтації на впровадження ігрових технологій в освітню практику [4].

Отже, мотиваційно-орієнтаційний компонент є основою розвитку основних властивостей і якостей особистості майбутнього педагога як професіонала. Він виконує регулятивну та орієнтовну функції в процесі підготовки здобувача освіти до ігрової діяльності, сприяючи усвідомленню її значущості та формуванню стійкої мотивації до її застосування.

Також виділимо функції змістовно-операційного компонента – формування готовності майбутнього педагога до використання ігрових технологій, що включає в себе: творче переосмислення нової інформації; вміння адаптувати впроваджені концепції і методиками; мотивацію до оволодіння новими інформаційними і професійними методами і засобами; засвоєння та збагачення інформації про сутність і структуру ігрової діяльності; формування умінь оперувати інформацією в різних сферах ігрової діяльності.

Таким чином, готовність майбутнього викладача до використання ігрових технологій реалізується через уміння визначати найбільш ефективні прийоми і способи впровадження ігрових технологій, майстерності у володінні сучасними технологіями та методиками.

Також особливе місце посідає оцінно-рефлексивний компонент готовності здобувачів освіти до ігрової діяльності. Тому що саме цей компонент відображає уміння і навички проаналізувати впровадження елементів ігрових технологій в освітній процес, відкоректувати, спрогнозувати розвиток, уміння передбачити можливі потреби і проблеми ігрової діяльності. Це – творча спрямованість майбутнього педагога до виконання ігрової діяльності та стимул до мобілізації всіх ресурсів на досягнення поставленої мети щодо знання і освоєння ігрових технологій.

Зважаючи на означені особливості можемо виділити функції оцінно-рефлексивного компонента:

- на основі ґрунтовних знань, формування навичок самоконтролю і самооцінки;
- об'єктивно співвіднести рівень розвинутості власних якостей готовності до ігрової діяльності з соціально-педагогічними нормами.

Отже, оцінно-рефлексивний компонент реалізує функцію контролю і самоконтролю, тому що це формує готовність майбутнього педагога до впровадження ігрових технологій в освітньому процесі.

Аналізуючи наукову літературу, ми структурували готовність здобувача освіти до ігрової діяльності, визначивши:

- 1) мотиваційний компонент – мотивація ігрової діяльності;
- 2) когнітивний компонент, що містить ґрунтовні знання предмета та види діяльності;
- 3) процесуальний компонент – якісні професійні вміння та навички.

Ці компоненти, використані в освітньому процесі ЗВО будуть доцільними в дидактичній системі підготовки майбутніх педагогів до ігрової діяльності.

Структуру готовності до реалізації ігрової діяльності можемо охарактеризувати на основі об'єднання таких компонентів:

- професійна компетентність майбутнього педагога;
- підготовка до професійної діяльності;
- особистісні якості здобувачів освіти;
- придатність до професійної діяльності.

Протягом навчання у ЗВО вдало організована система формування готовності здобувача освіти до впровадження ігрових технологій може реально впливати на подальший розвиток наведених компонентів.

Готовність майбутнього педагога до ігрової діяльності - це завжди цілісний стан його особистості, що виражає її загальну культуру, ціннісні орієнтації та морально-психологічну готовність до даного виду діяльності.

**Висновки:** майбутній педагог повинен володіти спеціальними властивостями, знаннями та вміннями з впровадження ігрових технологій в освітній процес, а саме: ініціативністю, кмітливостю, винахідливістю, наполегливістю, самовладанням, самостійністю, спостережливістю, організованістю, оригінальністю ідей, вмінням перетворюватися в інший образ, здібністю до фантазування, компетентністю в ігровій сфері.

Таким чином, формування готовності майбутнього педагога до впровадження ігрових технологій в освітній процес характеризується принциповими особливостями спеціаліста – готовність і здатність кваліфіковано використовувати педагогічні можливості ігрових технологій в освітньому процесі ЗВО.

Аналіз психолого-педагогічних досліджень свідчить про те, що системну роботу закладів вищої освіти стосовно формування у майбутніх педагогів готовності до ігрової діяльності слід розпочати із створення сприятливого освітнього середовища, залучаючи здобувачів як до навчальної, так і позааудиторної роботи з вивчення передового педагогічного досвіду, оволодіння психолого-педагогічними діагностиками та ін.

Підсумовуючи вище означене, можна зазначити, що формування готовності майбутніх

викладачів до використання ігрових технологій повинне бути одним із орієнтирів педагогічної науки закладів вищої освіти. Успішне опанування теоретичних знань із умілим використанням прийомів, забезпечують персональну активність здобувача освіти, як майбутнього викладача. Ми маємо знати, що інтерактивне навчання, відповідно і впровадження ігрових технологій в жодному разі не порушує усталених підходів до лекцій та семінарських занять як основної форми організації освітнього процесу, із притаманними йому поєднаннями фронтальної, індивідуальної та групової форми навчання або їх варіаціями.

Навпаки, воно покликане зробити освітній процес живим, динамічним, цікавим для обох задіяних в ньому сторін – надавача і здобувача освіти.

#### Список використаних джерел:

1. Андрущенко, ВП & Дем'яненко, НМ 2021, 'Феномен педагогічної інноватики в науково-теоретичному обґрунтуванні й освітній практиці (концептуальні засади, результати і перспективи магістерського Проєкту "Інноваційні авторські освітньо-виховні системи")', *Інноваційні авторські освітньо-виховні системи: досвід учителів України: науково-методичний посібник*; за заг. ред. Н.М. Дем'яненко. Київ: НПУ імені М.П. Драгоманова, с. 12-32.
2. Аузіна, МО & Возна, АМ 2003, *Інноваційні процеси в освіті*. Навчальний посібник для студ. вищ. навч. закладів, Львів, *ЛБІ НБУ*, 103 с.
3. Бех, І 2005, 'Принципи інноваційної освіти', *Освіта і управління*, Т. 8, № 3/4, с. 7-20.
4. Горобей, СД (п. д.), *Готовність вчителя до інноваційної діяльності*. Доступно: <<https://klasnaocinka.com.ua/en/article/gotovnist-vchitelya-do-innovatsiinoyi-diyalnosti.html>>. [12 Лютий 2025].
5. *Інноваційні технології навчання 2017*, Навчальний посібник для студентів, кол. авторів; відп. ред. Бахтіярова, ХШ; наук. ред. Арістова, АВ; упорядн. словника Волобуєва, СВ, Київ: *НТУ*, 172 с.
6. Паламарчук, ВФ 2005, 'Інноваційні процеси в педагогіці: першооснови педагогічної інноватики', *Освіта України*, с. 34-38.
7. Побірченко, НС 2003, 'Інноваційні підходи до підготовки майбутніх учителів у контексті реформування системи вищої педагогічної освіти', *Рідна школа*, №3, с.3-5.
8. *Педагогіка вищої школи 2007*, Навчальний посібник, авт. Курлянд, ЗН, Хмелюк, ПІ, Семенова, АВ, Бартенева, ІО & Богданова, ІМ, 3-е вид., переробл., доповн. Київ: *Знання*, 495 с.
9. Феномен інновацій: освіта, суспільство, культура 2008, Монографія, за ред. Кременя, ВГ, Київ : *Педагогічна думка*, 472 с.

#### References:

1. Andrushchenko, VP & Demianenko, NM 2021, 'Fenomen pedahohichnoi innovatyky v naukovo-teoretychnomu obgruntuvanni y osvitnii praktytsi (kontseptualni zasady, rezultaty i perspektyvy mahisterskoho Proiektu "Innovatsiini avtorski osvitno-vykhovni systemy")' (The Phenomenon of Pedagogical Innovation in Scientific and Theoretical Substantiation and Educational Practice (Conceptual Foundations, Results and Prospects of the Master's Project "Innovative Author's Educational Systems"))', *Innovatsiini avtorski osvitno-vykhovni systemy: dosvid uchyteliv Ukrainy: naukovo-metodychnyi posibnyk*; za zah. red. N.M. Demianenko. Kyiv: *NPU imeni M.P. Dragomanova*, s. 12-32.
2. Auzina, MO & Vozna, AM 2003, *Innovatsiini protsesy v osviti (Innovative processes in education)*. Navchalnyi posibnyk dlia stud. vyshch. navch. zakladiv, Lviv, *LBI NBU*, 103 s.
3. Bekh, I 2005, 'Pryntsypy innovatsiinoyi osvity (Principles of innovative education)', *Osvita i upravlinnia*, T. 8, № 3/4, s. 7-20.
4. Horobei, SD (n. d.), *Hotovnist vchytelia do innovatsiinoyi diialnosti (Teacher's readiness for innovative activity)*. Dostupno: <<https://klasnaocinka.com.ua/en/article/gotovnist-vchitelya-do-innovatsiinoyi-diyalnosti.html>>. [12 Liutyi 2025].
5. *Innovatsiini tekhnolohii navchannia (Innovative Teaching Technologies) 2017*, Navchalnyi posibnyk dlia studentiv, kol. avtoriv; vidp. red. Bakhtiarova, KhSh; nauk. red. Aristova, AV; uporiadn. slovnyka Volobuieva, SV, Kyiv: *NTU*, 172 s.
6. Palamarchuk, VF 2005, 'Innovatsiini protsesy v pedahohitsi: pershoosnovy pedahohichnoi innovatyky (Innovative processes in pedagogy: the fundamentals of pedagogical innovation)', *Osvita Ukrainy*, s. 34-38.
7. Pobirchenko, NS 2003, 'Innovatsiini pidkhody do pidhotovky maibutnikh uchyteliv u konteksti reformuvannia systemy vyshchoi pedahohichnoi osvity (Innovative approaches to training future teachers in the context of reforming the system of higher pedagogical education)', *Ridna shkola*, №3, s.3-5.
8. *Pedahohika vyshchoi shkoly (Pedagogy of Higher Education) 2007*, Navchalnyi posibnyk, avt. Kurliand, ZN, Hmeliuk, PI, Semenova, AV, Barteneva, IO & Bohdanova, IM, 3-e vyd., pererobl., dopovn. Kyiv: *Znannia*, 495 s.
9. *Fenomen innovatsii: osvita, suspilstvo, kultura (Phenomenon of innovations: education, society, culture) 2008*, Monohrafiia, za red. Kremenia, VH, Kyiv : *Pedahohichna dumka*, 472 s.

Прорецензовано / Reviewed

4.01.2025

Рекомендовано до друку / Recommended for publication

24.01.2025