

НАЦІОНАЛЬНА АКАДЕМІЯ ПЕДАГОГІЧНИХ НАУК УКРАЇНИ
ДЗВО «УНІВЕРСИТЕТ МЕНЕДЖМЕНТУ ОСВІТИ»
БІЛОЦЕРКІВСЬКИЙ ІНСТИТУТ НЕПЕРЕРВНОЇ ПРОФЕСІЙНОЇ ОСВІТИ
Кафедра педагогіки, психології та менеджменту

ДОПУЩЕНО ДО ЗАХИСТУ

Завідувач кафедри ПП та М

д.е.н., доцент



Юлія ГЕРАСИМЕНКО

_____ 2025 р.

**«ПСИХОЛОГІЧНІ АСПЕКТИ СУЧАСНИХ ТЕХНОЛОГІЙ
НАВЧАННЯ ПРИ ВИКЛАДАННІ ПСИХОЛОГІЇ»**

**Кваліфікаційна робота
на здобуття освітнього ступеня «магістр»**

Галузь знань: 05 Соціальні та поведінкові науки

Спеціальність: 053 Психологія

Освітньо-професійна програма «Психологія»

Здобувач вищої освіти
групи ПС-23-11-ЗМ

БАРВИЦЬКА Світлана Анатоліївна


(підпис)

Науковий керівник:
кандидат педагогічних наук,
завідувач кафедри ТНОП та ІО

КОССОВА-СІЛІНА Галина Олександрівна (підпис)


(підпис)

Біла Церква 2025

Протокол аналізу звіту подібності

Заявляю, що я ознайомився (-лась) з Повним звітом подібності, який був згенерований Системою виявлення і запобігання щодо роботи:

Автор: Барвіцька Світлана Анатоліївна, група ПС-23-11-ЗМ

Назва: Психологічні аспекти сучасних технологій навчання при викладанні психології

Керівник: Коссова-Сіліна Галина Олександрівна

Підрозділ: кафедра педагогіки, психології та менеджменту

Коефіцієнт подібності 1:20%

Мікропробіли: 0

Заміна букв: 1

Інтервали: 0

Після аналізу Звіту подібності констатую наступне:

☒ Запозичення, виявлені в роботі є законними і не є плагіатом. Рівень подібності не перевищує допустимої межі. Таким чином робота незалежна і приймається.

☐ Запозичення не є плагіатом, але перевищено граничне значення рівня подібностей. Таким чином робота повертається на доопрацювання.

☐ Виявлено запозичення і плагіат або навмисні текстові спотворення (маніпуляції), як передбачувані спроби укриття плагіату, які роблять роботу невідповідною вимогам законодавства (Ст. 26. ЗУ Про фахову передвищу освіту, пункт 3.1, Ст. 42. ЗУ Про освіту) та вимог НАЗЯВО (Критерій 5), а також кодексу етики і процедур. Таким чином робота не приймається.

Висновок:

Кваліфікаційна робота Барвіцької С.А. має достатній рівень оригінальності тексту, містить результати власних досліджень. Використання ідей, результатів і текстів інших авторів мають місце лише на відповідне джерело.

Дата 14.05.2025р.

Відповідальний за антиплагіатну технічну експертизу у Білоцерківському інституті неперервної професійної освіти
ДЗВО «Університет менеджменту освіти»
НАПН України:

Підпис



БІЛОЦЕРКІВСЬКИЙ ІНСТИТУТ НЕПЕРЕРВНОЇ ПРОФЕСІЙНОЇ ОСВІТИ

Кафедра педагогіки, психології та менеджменту

Рівень вищої освіти магістр

Спеціальність 053 Психологія, освітня програма Психологія

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувач кафедри ПП та М,

д.е.н., доцент Ю.С. ГЕРАСИМЕНКО

« 3 » січня 2025 року

ЗАВДАННЯ

НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ ЗДОБУВАЧЕВІ ОСВІТИ

Барвіцькій Світлані Анатоліївні

1. Тема роботи Психологічні аспекти сучасних технологій навчання при викладанні психології,

керівник роботи: КОССОВА-СІЛІНА Галина Олександрівна, кандидат педагогічних наук, завідувач кафедри ТНОП та ІО Білоцерківського інституту неперервної професійної освіти ДЗВО «УМО» НАПН України затверджена наказом БІНПО від «03» січня 2025 року № 01-06/03

2. Строк подання здобувачем освіти роботи: «02» травня 2025 р.

3. Вихідні дані до роботи:

аналіз психолого-педагогічної літератури, емпіричне дослідження під час проходження переддипломної практики.

4. Перелік питань, які потрібно розробити:

1. Здійснити теоретико-психологічний аналіз сучасних технологій навчання при викладанні психології.

2. Здійснити емпіричне дослідження психологічних аспектів сучасних технологій навчання при викладанні психології на навчальну мотивацію на прикладі здобувачів освіти другого (магістерського) рівня БІНПО.

3. Розробити та апробувати тренінгову програму, спрямовану на розвиток навчальної мотивації здобувачів освіти другого (магістерського) рівня.

4. Розробити методичні рекомендації щодо застосування сучасних технологій при викладанні психології.

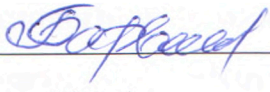
5. Консультанти розділів роботи

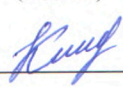
Розділ	Прізвище, ініціали та посада Консультанта	Підпис, дата	
		завдання видав	завдання прийняв
1	Коссова-Сіліна Г.О., завідувачка кафедри ТНОП та ІО БІНПО ДЗВО «УМО» НАПН України	03.01.2025р.	03.01.2025р
2	Коссова-Сіліна Г.О., завідувачка кафедри ТНОП та ІО БІНПО ДЗВО «УМО» НАПН України	10.02.2025р.	10.02.2025р
3	Коссова-Сіліна Г.О., завідувачка кафедри ТНОП та ІО БІНПО ДЗВО «УМО» НАПН України	17.03.2025р.	17.03.2025р

6. Дата видачі завдання 03 січня 2025 р.

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Строк виконання етапів роботи	Примітка
1	Узгодження теми, складання змісту вересень	Січень	виконано
2	Вивчення літературних джерел	Лютий	виконано
3	Збирання матеріалу на підприємстві	Лютий	виконано
4	Обробка матеріалу	Лютий	виконано
5	Виконання розділу 1	Лютий	виконано
6	Виконання розділу 2	Березень	виконано
7	Виконання розділу 3	Квітень	виконано
8	Формулювання висновків	Квітень	виконано
9	Оформлення роботи, одержання відгуку та рецензії перевірка на плагіат.	Травень	виконано
10	Подання роботи на кафедру	Травень	виконано

Студент  Світлана БАРВИЦЬКА
(підпис)

Керівник роботи  Галина КОССОВА-СІЛІНА
(підпис)

НАЦІОНАЛЬНА АКАДЕМІЯ ПЕДАГОГІЧНИХ НАУК УКРАЇНИ
ДЗВО «УНІВЕРСИТЕТ МЕНЕДЖМЕНТУ ОСВІТИ» НАПН УКРАЇНИ
**БІЛОЦЕРКІВСЬКИЙ ІНСТИТУТ НЕПЕРЕРВНОЇ ПРОФЕСІЙНОЇ
ОСВІТИ**

Кафедра педагогіки, психології та менеджменту

В І Д Г У К

керівника на кваліфікаційну роботу здобувача освіти другого
(магістерського) рівня вищої освіти заочної форми навчання ПС-23-11-ЗМ
спеціальності 053 Психологія

БАРВИЦЬКОЇ Світлани Анатоліївни

Тема кваліфікаційної роботи магістра: «Психологічні аспекти сучасних технологій навчання при викладанні психології» є актуальною, має наукову новизну та теоретичне значення, що стосується сучасних ігрових технологій навчання при викладанні психології

Загальна характеристика кваліфікаційної роботи магістра.

Актуальним питанням цієї роботи є відображення в ній теоретичних, дослідницько-аналітичних і проектно-рекомендаційних положень щодо сучасних ігрових технологій навчання при викладанні психології.

Авторкою теоретично обґрунтовано теоретико-психологічний аналіз сучасних освітніх технологій при викладанні психології та емпірично досліджено вплив ігрових технологій на розвиток навчальної мотивації здобувачів освіти другого (магістерського) рівня. На підставі отриманих теоретичних та емпіричних результатів дослідження нею розроблено та апробовано тренінгову програму розвитку навчальної мотивації здобувачів освіти другого (магістерського) рівня.

Під час виконання дослідження Барвицька С.А. проявила самостійність, дослідницьку наполегливість; показала високі теоретичні знання та практичні навички, уміння вирішувати сучасні психологічні завдання та проблеми на високому рівні із застосуванням психодіагностичних та

психокорекційних методик. При виконанні авторка показала достатньо високий рівень теоретичної підготовленості, глибину наукового обґрунтування, уміння аналізувати літературні джерела та застосовувати сучасні психологічні технології при моделюванні та експериментальних дослідженнях.

Барвіцька С.А. виявила уміння самостійно вирішувати складні проблеми на основі обґрунтованого науково-теоретичного аналізу, узагальнювати отримані результати, розробляти науково й практично значущі пропозиції та рекомендації.

Результати дослідження заслуховувались і знайшли схвалення на науково-практичних конференціях, семінарах різного рівня; опубліковано тези доповідей, написаних одноосібно.

Кваліфікаційна робота виконана самостійно, а повному обсязі та відповідно до чинних вимог.

Оригінальність авторського тексту кваліфікаційної роботи Барвіцької С.А., що визначено за допомогою комплексу Strike Plagiarism, складає 80 відсотків.

За умови успішного захисту кваліфікаційна робота заслуговує на оцінку «Добре» (80 балів, за шкалою ЄКТС – В).

Науковий керівник –

кандидатка педагогічних наук, завідувачка кафедри ТНОП та ІО

Білоцерківського інституту неперервної професійної освіти

ДЗО «УМО» НАПН України



Галина КОССОВА-СІЛІНА

РЕФЕРАТ

Магістерська робота: 124 стор, 6 рисунків, 5 таблиць, 4 додатки, 77 літературних джерел.

Метою дослідження є визначення впливу психологічних аспектів сучасних ігрових технологій навчання при викладанні психології на навчальну мотивацію здобувачів освіти другого (магістерського) рівня.

Об'єкт дослідження: процес навчання психології у вищій школі.

Предмет дослідження: психологічні аспекти сучасних ігрових технологій навчання при викладанні психології, як засіб формування навчальної мотивації здобувачів освіти другого (магістерського) рівня.

Методи дослідження. Для аналізу ефективності сучасних ігрових технологій навчання при викладанні психології було обрано такі методики, які дозволяють оцінити рівень навчальної мотивації, залученість у навчальний процес та вплив ігрових технологій на формування професійних компетенцій.

«Спрямованість на отримання знань» Є.П. Ільїна та Н.А. Курдюкової – це 12 тверджень-запитань з двома варіантами відповіді.

«Спрямованість на оцінку» Є.П. Ільїна та Н.А. Курдюкової – опитувальник з 12 запитань, на які потрібно відповісти «так» або «ні». Методика орієнтована на вивчення мотивації навчальної діяльності, а також вивчення мотивів навчально-трудової діяльності.

Методика вивчення навчальної мотивації здобувачів освіти (за О. Реаном і В. Якуніним) – авторська адаптація опитувальника, що складається з опису мотивів. Ця методика дозволяє оцінити внутрішню та зовнішню мотивацію до навчання, що є ключовим для розуміння, наскільки ігрові технології можуть підсилити інтерес до навчального процесу.

Основний науковий результат:

1. Здійснено теоретико-психологічний аналіз сучасних технологій

навчання при викладанні психології.

2. Здійснено емпіричне дослідження психологічних аспектів сучасних технологій навчання при викладанні психології на навчальну мотивацію на прикладі здобувачів освіти другого (магістерського) рівня БІНПО.

3. Розроблено та апробовано тренінгову програму, спрямовану на розвиток навчальної мотивації здобувачів освіти другого (магістерського) рівня.

4. Розроблено методичні рекомендації щодо застосування сучасних технологій при викладанні психології.

Отримані теоретичні та емпіричні результати дослідження можуть бути підґрунтям забезпечення ефективного використання сучасних ігрових технологій навчання здобувачів освіти другого (магістерського рівня) при викладанні психології. Напрацьовані результати можуть використовуватися практичними психологами та педагогічними працівниками у процесі викладання психології.

Ключові слова: ігрові технології, сучасні технології навчання, ефективність використання сучасних технологій, навчальний процес, мотивація здобувачів освіти.

ABSTRACT

Master's thesis: 124 pages, 6 figures, 5 tables, 4 appendices, 77 literary sources.

The aim of the study is to explore the possibilities of applying modern game-based technologies to enhance learning motivation and to investigate their impact during the teaching of psychology to applicants for master's level education in higher education institutions. The study also involves the development and testing of a set of contemporary game-based technologies to improve the effectiveness of psychology instruction.

The object of the study is the process of teaching psychology in higher education.

The subject of the study is the use of modern game-based technologies in teaching psychology at the university level.

Research methods. To analyze the effectiveness of modern game-based learning technologies in psychology education, several diagnostic methods were selected to assess the level of academic motivation, student engagement in the learning process, and the impact of game-based approaches on the formation of professional competencies.

These include:

- «Orientation toward knowledge acquisition» by Ye.P. Ilyin and N.A. Kurdyukova, which consists of 12 statement-questions with two answer choices;
- «Orientation toward assessment» by Ye.P. Ilyin and N.A. Kurdyukova, a 12-question questionnaire requiring 'yes' or 'no' responses. This method is designed to assess learning motivation and motives behind educational and work-related activities;
- The method of studying student motivation (by O. Rean and V. Yakunin), an author-adapted questionnaire presenting a list of motives. This technique allows for evaluating both intrinsic and extrinsic motivation, which is essential for

understanding how game-based technologies can foster interest in the educational process.

The main scientific results of the study are as follows:

Theoretical and methodological aspects of modern game-based learning technologies in psychology education have been analyzed.

An empirical study of the impact of contemporary game-based technologies on the academic motivation of applicants for master's level education has been conducted.

A training program aimed at enhancing learning motivation has been developed and tested.

Methodological recommendations on the implementation of modern game-based technologies in teaching psychology in higher education have been proposed.

The theoretical and empirical findings of this study can serve as a foundation for ensuring the effective integration of modern game-based learning technologies into psychology instruction for applicants for master's level education. The obtained results can be applied by practical psychologists and educators in the process of teaching psychology at higher education institutions.

Keywords: game-based technologies, modern learning technologies, effectiveness of technology use, learning process, student motivation.

ЗМІСТ

ВСТУП.....	13
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ТА ПСИХОЛОГІЧНІ АСПЕКТИ СУЧАСНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НАВЧАННЯ ПРИ ВИКЛАДАННІ ПСИХОЛОГІЇ.....	19
1.1 Теоретико-психологічний аналіз сучасних технологій навчання при викладанні психології	19
1.2 Класифікація та психологічні аспекти сучасних технологій навчання	30
1.3 Вплив психологічних аспектів сучасних технологій на навчальну мотивацію здобувачів освіти другого (магістерського) рівня.	36
1.4 Висновки до розділу 1	43
РОЗДІЛ 2. ЕМПІРИЧНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ ПСИХОЛОГІЧНИХ АСПЕКТІВ СУЧАСНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НАВЧАННЯ ПРИ ВИКЛАДАННІ ПСИХОЛОГІЇ (НА ПРИКЛАДІ ЗДОБУВАЧІВ ОСВІТИ ДРУГОГО (МАГІСТЕРСЬКОГО) РІВНЯ БІНПО.	45
2.1 Психологічні аспекти впливу мотивації на успішність здобувачів освіти	45
2.2 Результати емпіричного дослідження навчальної мотивації здобувачів освіти	51
2.3 Використання сучасних ігрових технологій навчання при викладанні психології	61
Висновки до розділу 2	67
РОЗДІЛ 3. РЕЗУЛЬТАТИ ДОСЛІДЖЕННЯ ПСИХОЛОГІЧНИХ АСПЕКТІВ СУЧАСНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НАВЧАННЯ ПРИ ВИКЛАДАННІ ПСИХОЛОГІЇ	70

3.1 Апробація тренінгової програми розвитку навчальної мотивації здобувачів освіти	70
3.2. Аналіз результатів експериментального дослідження психологічних аспектів сучасних технологій навчання при викладанні психології.	83
3.3 Методичні рекомендації щодо застосування сучасних технологій навчання при викладанні психології	95
Висновки до розділу 3	101
ВИСНОВКИ	103
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	107
ДОДАТКИ	115

ВСТУП

Соціально-економічні трансформації, що відбуваються в Україні, спричиняють суттєві зміни у функціонуванні освітньої системи та в процесі підготовки майбутніх фахівців. Інтенсивне впровадження інформаційних технологій у життя суспільства, динамічний розвиток науки, техніки й виробничих процесів як у глобальному масштабі, так і на національному рівні, вимагають цілеспрямованого підвищення інтелектуального рівня молодого покоління. Перетворення всіх сфер суспільного життя в умовах ринкових механізмів стимулюють зростаючу увагу до формування професійної компетентності, а також соціальної та трудової активності студентської молоді.

Сучасна реальність формує нові виклики для всіх галузей, включно з освітою та наукою. Актуальні напрями розвитку психологічної науки обумовлюються переходом до цифрової епохи, що висуває нові критерії до професійної готовності фахівця, здатного до ефективної дії в умовах європейського ринку праці.

Стан освітньої галузі нині визначається активною модернізацією навчального процесу та його трансформацією задля підвищення результативності через впровадження сучасних освітніх технологій. Освітній процес у закладах вищої освіти має виходити за межі традиційного засвоєння знань і включати в себе інтелектуально активну діяльність здобувачів освіти другого (магістерського) рівня на заняттях, сприяти їх зацікавленості та особистісному залученню до змісту навчання. У положеннях Національної доктрини розвитку освіти в Україні у XXI столітті наголошено на необхідності прискореного інноваційного розвитку освітньої системи, а також на створенні умов для всебічного розвитку, самоствердження і реалізації потенціалу особистості протягом усього життя [44].

Сучасні освітні установи мають на меті формування висококваліфікованих, креативних особистостей, які прагнуть безперервного професійного і особистісного зростання. Для реалізації цього завдання психологічна наука потребує переосмислення окремих аспектів і подальшого дослідження в напрямі впровадження сучасних освітніх технологій. Майбутні спеціалісти мають отримати актуальні теоретичні знання та ґрунтовну практичну підготовку, що дозволить їм ефективно вирішувати складні завдання у сфері професійної діяльності.

Одним із важливих засобів активізації навчального процесу є навчально-педагогічні ігри, які створюють умови для залучення здобувачів освіти другого (магістерського) рівня до активної участі у навчанні, заохочують до самостійного пошуку рішень і вибору оптимальних способів розв'язання завдань, що виникають у ході навчального діалогу. Ігрова діяльність як феномен завжди викликала інтерес серед мислителів, філософів, педагогів, психологів і соціологів, супроводжуючи людську цивілізацію впродовж її історичного розвитку [17].

Щодо теоретичних аспектів організації навчального процесу, їх дослідженням займалися такі видатні постаті, як Джеймс Саллі, Йоганн-Генріх Песталоцці, О. Комар, Л. Савченко, Н. Островерхова, О. Пехота, В. Остапчук та інші. Проблематику методів навчання глибоко аналізували українські науковці, зокрема В. Одарченко, А. Ткаченко та інші дослідники. Ідеї впровадження ігрових технологій у навчання знайшли своє відображення в роботах таких учених, як Ш. Амонашвілі, Ф. Шиллер, Г. Спенсер, Г. Сковорода, Е. Роджерс тощо. Водночас А. Вербицький, В. Платов, В. Рибальський, А. Гінна, М. Скрипник, Д. Джонсон, Дж. Дьюї, Я. Клейнер підкреслюють ефективність ігор як результативного інструменту у формуванні професійних компетенцій майбутніх фахівців.

Значущість ігрової діяльності, у рамках якої формуються та закріплюються необхідні якості, навички й здібності для реалізації педагогічних функцій, підкреслювали такі науковці, як В. Сухомлинський, В.

Авер'янов, О. Амосов, Г. Атаманчук, О. Коротич, Н. Мойсєєв, Л. Юзьков. Перехід до цифрової епохи й нові вимоги до професійної підготовки конкурентоздатних фахівців, здатних успішно реалізовуватись на європейському ринку праці, визначають основні вектори розвитку сучасної психологічної науки. Це, у свою чергу, потребує від психологічної теорії ґрунтовного перегляду усталених підходів і подальшого дослідження у напрямі впровадження новітніх освітніх технологій [18].

У науковій літературі і на практиці розглядаються різні підходи до проблеми професійної мотивації майбутніх психологів. Психологи-гуманісти звертають увагу у своїх дослідженнях на внутрішніх мотиваційних факторах особистості, таких як потреба у самореалізації, відчуття досягнення (А. Маслоу); послідовники біхевіорального підходу зосереджуються на дослідженні впливу зовнішніх стимулів і внутрішніх механізмів на мотивацію і поведінку людини (Е. Деці, Б. Скіннер, Е. Торндайк); психологи-науковці когнітивного підходу вивчають, як когнітивні процеси впливають на емоції, мотиваційні цілі, поведінку людини (А. Бек, Д. Міллер); представники соціально-психологічного підходу розглядають мотивацію, у тому числі мотивацію у професійній діяльності, як результат впливу соціальних норм, цінностей, очікування, соціального середовища (Ф. Зімбардо, К. Левін, Л. Фестінгер,). Зазначені підходи є важливими для розуміння різноманітних аспектів професійної мотивації

Психологічні аспекти сучасних ігрових форм навчання забезпечують активну участь здобувачів освіти другого (магістерського) рівня, сприяють самостійному аналізу ситуацій і пошуку ефективних способів вирішення навчальних завдань. Вони розглядаються як один із найбільш ефективних і перспективних напрямів удосконалення професійної підготовки майбутніх фахівців з психології, надаючи їм змогу опанувати необхідні знання, сформувати практичні вміння й набути навичок, актуальних для майбутньої діяльності.

Дані досліджень засвідчують, що рівень засвоєння навчального матеріалу при використанні навчально-психологічних ігор може досягати приблизно 90%, що суттєво перевищує показники традиційного лекційного підходу. До того ж, запровадження ігрових елементів у систему вищої освіти дозволяє скоротити тривалість опанування окремих дисциплін на 30–50%, з одночасним підвищенням якості засвоєння навчального змісту. Таким чином, інтеграція сучасних освітніх технологій і навчально-психологічних ігор у навчальний процес є важливим фактором у формуванні професійної спроможності майбутніх фахівців, що сприяє їх ефективній адаптації до вимог ринку праці [5].

Актуальність обраної тематики визначається інтенсивним розвитком наукових знань і динамічними змінами в сучасному світі, які потребують істотних оновлень у методичних підходах до викладання психології. Реагуючи на виклики часу, наукова спільнота формулює нові напрями вдосконалення навчання, зокрема шляхом створення авторських методичних систем, орієнтованих на використання новітніх технологій – інтерактивних, інформаційно-комунікаційних та проектних. Серед них особливе значення у підвищенні ефективності викладання психології належить саме ігровим технологіям [19].

Метою дослідження є визначення впливу психологічних аспектів сучасних ігрових технологій навчання при викладанні психології на навчальну мотивацію здобувачів освіти другого (магістерського) рівня.

Об’єкт дослідження: процес навчання психології у вищій школі.

Предмет дослідження: психологічні аспекти сучасних ігрових технологій навчання при викладанні психології, як засіб формування навчальної мотивації здобувачів освіти другого (магістерського) рівня.

Реалізація мети передбачає виконання таких **завдань дослідження:**

1. Здійснити теоретико-психологічний аналіз сучасних технологій навчання при викладанні психології.
2. Здійснити емпіричне дослідження психологічних аспектів сучасних

технологій навчання при викладанні психології на навчальну мотивацію на прикладі здобувачів освіти другого (магістерського) рівня БІНПО.

3. Розробити та апробувати тренінгову програму, спрямовану на розвиток навчальної мотивації здобувачів освіти другого (магістерського) рівня.

4. Розробити методичні рекомендації щодо застосування сучасних технологій при викладанні психології.

Методи дослідження. Для реалізації поставлених дослідницьких завдань було залучено низку методів, серед яких:

теоретичні – теоретико-методологічний аналіз, системний підхід, узагальнення та систематизація наукової інформації; а також

емпіричні – метод опитування, спостереження та констатувальний експеримент.

Гіпотеза дослідження полягає у тому, що впровадження сучасних ігрових технологій навчання при викладанні психології сприятиме поліпшенню процесу навчання, розвитку фахової компетенції, кращому сприйняттю та засвоєнню професійних знань здобувачами освіти другого (магістерського) рівня.

Апробація результатів дослідження відбувалася під час оприлюднення її основних положень на науково-практичних конференціях, серед них: IV Всеукраїнська студентська науково-практична конференція «Соціально-освітні домінанти професійної підготовки сучасного компетентного фахівця» (15 травня 2025 року); регіональний науково-практичний семінар «Психолого-педагогічні чинники формування професійної компетентності кваліфікованих робітників в умовах воєнного стану» (м. Біла Церква, 26 квітня 2024 р.).

Результати дослідження висвітлено у електронному збірнику Матеріалів регіонального науково-практичного семінару «Психолого-педагогічні чинники формування професійної компетентності кваліфікованих робітників в умовах воєнного стану».

Наукова новизна та практична цінність дослідження полягає в тому, що в межах наукової роботи було розроблено тренінгову. Отримані в ході дослідження теоретичні положення та емпіричні дані становлять підґрунтя для ефективного застосування сучасних ігрових підходів у процесі навчання здобувачів освіти другого (магістерського) рівня різних вікових категорій при викладанні психології.

Результати дослідження можуть бути впроваджені у професійну діяльність практичних психологів та педагогічних кадрів, які працюють у сфері викладання психологічних дисциплін у закладах вищої освіти.

Експериментальна база. Дослідження проводилось на базі Білоцерківського інституту неперервної професійної освіти, м. Біла Церква, вул. Леваневського, 52/4.

Структура роботи: кваліфікаційна робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків, списку використаних джерел (77 найменувань), 4 додатків на 10 сторінках, 5 таблиць, 6 рисунків. Загальний обсяг роботи становить 124 сторінки.

РОЗДІЛ 1.

ТЕОРЕТИЧНІ ТА ПСИХОЛОГІЧНІ АСПЕКТИ СУЧАСНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НАВЧАННЯ ПРИ ВИКЛАДАННІ ПСИХОЛОГІЇ

1.1 Теоретико-психологічний аналіз сучасних технологій навчання при викладанні психології

Дослідження змістового наповнення ігор, характерних для різних народів та історичних етапів, дозволяє зробити висновок, що гра з'явилась як вторинне явище – після виникнення праці та на її основі. Ігрова діяльність має глибоке історичне коріння, що пояснює, чому у формах розваг первісних спільнот знаходили своє відображення такі види діяльності, як полювання, бойові дії чи землеробство. Через наслідування дорослого життя в ігрових формах діти оволодівали елементарними навичками праці та загалом готувались до майбутніх соціальних ролей у дорослому середовищі.

Психологи пояснюють виникнення ігор у дитячому віці особливостями розвитку первісного суспільства, в якому діти рано починали брати участь у дорослому житті. На цьому етапі в них ще не формувалася потреба в окремій ігровій діяльності. Однак поступове ускладнення засобів праці призвело до того, що залучення дітей до безпосередньої допомоги дорослим стало неможливим, а отже – виникла необхідність у спеціальній підготовці до майбутньої праці. Саме в цей період з'явилися зменшені копії знарядь – наприклад, луки, ножі, списи. Використовуючи їх у навчальних заняттях, діти виконували вправи, що вже мали ознаки ігрової діяльності. Водночас на цьому етапі розвитку ще не існувало рольових ігор як таких.

З подальшим розвитком виробничих сил та технологічним ускладненням знарядь, обсяг виробничих сфер, до яких могли долучатись діти, поступово зменшувався. Вони все частіше ставали лише спостерігачами. Водночас змінилися функціональні характеристики

предметів, які потрапляли до рук дітей: якщо зменшений лук залишався придатним для стрільби, то, наприклад, дитяча гвинтівка вже не виконувала реальної функції, а лише імітувала справжню. Так почали формуватись іграшки та виникли перші рольові ігри, завдяки яким діти могли відтворювати соціальні сценарії й реалізовувати прагнення до залученості в доросле життя.

Таким чином, гра постає як явище історичного походження. Її поява тісно пов'язана з розвитком суспільства та зміною статусу дитини у системі соціальних відносин. Водночас концепція походження гри, що пояснює її винятково як наслідок прагнення до наслідування трудової діяльності дорослих, не може вважатися вичерпною. Адже за такої логіки участь дитини в реальній трудовій діяльності мала б повністю задовольнити її ігрові потреби, що не відповідає фактичному розвитку дитячої активності.

Разом із тим, не можна ігнорувати ще один важливий аспект, який впливає на природу гри, – це потреба людини у пізнанні довкілля та у відображенні власних вражень через активну діяльність. Існують численні спроби інтерпретувати походження гри через призму мистецьких та ідеологічних джерел, зокрема пов'язуючи її з релігійними обрядами та ритуалами, що здійснювались під час богослужінь і за своєю структурою та емоційною насиченістю наближені до ігрової активності [20].

Так, історик театру Всеволод Всеволодський-Гернгросс (1882–1962) обґрунтовував тезу про те, що витоки гри сягають докласової епохи, де вона існувала у тісному взаємозв'язку з музикою, співом, танцями. У ті часи дорослі так само брали участь в ігрових діях, які мали ритуальний характер. Надалі, з розвитком суспільства, на основі ритуалу зародилися драматичне мистецтво, танець, спорт та інші культурні форми, а сама гра, як форма прямого відображення реального життя, збереглася переважно в діяльності дітей.

Незважаючи на національні, історичні чи культурні відмінності, дитячі ігри в різні часи та в різних народів мають спільну тематичну основу, адже в

них віддзеркалюються універсальні елементи людського буття. Хоча науковці пропонують різноманітні теорії походження гри, представники філософії, психології та мистецтвознавства одностайні у висновку, що гра виконує важливі соціальні функції, насамперед забезпечує процес передачі культурного та соціального досвіду від одного покоління до наступного.

У процесі гри діти не лише моделюють поведінку дорослих, а й імітують небажані аспекти соціального життя. Соціальна сутність гри проявляється через історично конкретний характер сюжетно-рольових дій, у яких відображаються міжособистісні відносини та суспільні явища. Саме цю особливість дитячих ігор яскраво описував Костянтин Ушинський, зазначаючи: «В однієї дівчинки лялька пере, шиє, миє, прасує; в іншої – валяється на дивані, приймає гостей, поспішає до театру або на раут; у третьої – б'є людей, заводить скарбничку, рахує гроші. Нам доводилося бачити хлопчиків, у яких «чоловічки» отримували чини і брали хабарі». Таким чином, ігрова діяльність дітей охоплює як позитивні, так і негативні елементи суспільного життя, слугуючи засобом його творчого осмислення [30].

Функціонування ключових фізіологічних і психічних процесів у людському організмі тісно пов'язане із задоволенням потреб у динамічній активності, новизні вражень та прояві емоційного стану. Ігрова діяльність виступає не лише джерелом позитивного емоційного фону, а й істотно впливає на розвиток важливих функцій головного мозку, діяльність серцево-судинної та нервової систем людини.

Термін «технологія» походить від грецьких слів: «*techne*» – майстерність, мистецтво, вміння та «*logos*» – знання, вчення, закон. Отже, поняття «технологія» в найширшому значенні можна тлумачити як знання про способи досягнення майстерності. Визначення «технології навчання», за тлумаченням, наведеним в Українському педагогічному словнику, розглядається як системний підхід до створення, реалізації та аналізу процесу навчання і засвоєння знань із врахуванням взаємодії між технічними й

людськими ресурсами, з метою забезпечення максимальної ефективності освітнього процесу [8].

Навчальні технології поєднують у собі цілісну систему методів, прийомів, режимів організації діяльності, алгоритмів дій і водночас включають у себе роботу з матеріальними засобами, обладнанням, ресурсами, необхідними для реалізації поставлених цілей. У сучасному педагогічному дискурсі термін «технологія» широко вживається у таких контекстах, як «технологія навчання», «технологія виховання» чи «технологія організації освітнього процесу».

Психологічні аспекти застосування ігрових технологій як елементу педагогічної діяльності не є новим у педагогічній теорії чи освітній практиці. Цей напрям активно досліджується у контексті аналізу соціального походження ігор, розкриття їх методологічних основ та практичної значущості. Психолого-педагогічні наукові джерела пропонують низку класифікацій ігор, сформованих на основі різних принципів.

Для формування особистості, здатної до активної соціальної участі, необхідно залучати сучасні, нестандартні підходи до педагогічної взаємодії. Однією з таких ефективних форм є гра, яка виконує роль інструмента розвитку творчого потенціалу майбутнього спеціаліста. Ігровий підхід у навчанні передбачає чітке визначення цілей, орієнтованих на глибоке засвоєння освітнього змісту, а також передбачає вибір типу навчально-пізнавальної активності й способу організації взаємодії між викладачем та здобувачами освіти.

Використання ігрових методів у навчальному процесі потребує попереднього усвідомлення його цільової спрямованості: лише за наявності чіткого розуміння очікуваного результату учасники освітньої взаємодії можуть реалізувати діяльність у заданому напрямі. Необхідно також окреслити спосіб досягнення визначеної мети та забезпечити наявність відповідних засобів – інтелектуального, практичного або матеріального характеру – які безпосередньо залучаються до навчального процесу.

Важливою умовою ефективності є й обізнаність учасників щодо об'єкта діяльності, з яким вони мають працювати.

Ігрові підходи до навчання відзначаються своєю результативністю, адже вони забезпечують використання моделей, що відображають певні об'єкти, процеси або види діяльності, стимулюють пізнавальну активність і поведінкову зацікавленість здобувачів освіти другого (магістерського) рівня, сприяють підвищенню рівня їх включеності в навчальний процес. Такі методи передбачають постійну комунікацію між здобувачем освіти та викладачем, створюють емоційно насичене та творчо орієнтоване середовище. Вони розвивають самостійність здобувачів у прийнятті рішень, а також сприяють формуванню внутрішньої мотивації до опанування необхідних умінь і навичок у стислі терміни [35].

Основним призначенням навчальних психологічних ігор є розвиток у майбутніх фахівців здатності ефективно інтегрувати теоретичні знання в практичну площину професійної діяльності. Досягнення цього результату можливе лише за умов, коли здобувач освіти другого (магістерського) рівня самостійно виявляє інтерес до опанування знань і докладає зусиль до їх засвоєння. Йдеться про поєднання опрацьованих у процесі лекцій, семінарських занять або самостійного навчання теоретичних положень із розв'язанням конкретних виробничих завдань та осмисленням реальних виробничих ситуацій, що дозволяє досягти справжньої професійної підготовки.

У ході пошуку пояснень щодо природи гри та її значущості для людини науковці висували численні припущення й концепції, які відображають різні підходи до розуміння феномену ігрової діяльності. Серед широкого спектру теорій особливе місце займають ті, що здобули найбільше наукове визнання і зберігають свою актуальність у сучасних дослідженнях, присвячених вивченню специфіки гри [6].

Однією з найраніших і водночас впливових концепцій є теорія надлишкової енергії, або ж компенсаторна теорія, сформована в XIX столітті

англійським філософом Гербертом Спенсером (1820–1903). Відповідно до його поглядів, гра є результатом надлишкової активності, яку неможливо повністю реалізувати в рамках звичайної життєдіяльності. Спенсер вважав, що ігрова поведінка виникає у ті моменти, коли організм вивільняє накопичену енергію, яка не знаходить виходу в умовах відсутності небезпеки або гострої потреби. Він зазначав, що у стані загрози чи нестачі ресурсів (зокрема їжі) тварини і людина мобілізують усі внутрішні резерви задля досягнення певної мети. Коли ж тиск зовнішніх обставин зникає, ці ресурси не припиняють свою дію, а, навпаки, реалізуються у вільній, розкуто емоційній формі, яку і втілює гра.

Таким чином, у межах цієї теорії гра трактується як природний засіб зняття енергетичної напруги, що не була використана у реальній практичній діяльності. Її функція, за Спенсером, зводиться до емоційного й фізіологічного розрядження, що дозволяє організму підтримувати свій стан у гармонійному балансі.

Послідовники Спенсера встановили, що люди і тварини здатні грати і у стані втоми, і що при цьому не тільки витрачають, а й відновлюють сили. Вони стверджували, що гра не тільки компенсаторна, але й володіє активністю, що врівноважує, адже дозволяє задіяти в активній роботі ті органи, що раніше знаходилися у стані бездіяльності і тим самим відновлювати життєву рівновагу. Діти грають у стані втоми, коли у них немає сил, і саме гра стає фактором їх відновлення, допінгом появи нової енергії дитини. Уже в кінці XIX століття К. Грос констатував, що надлишок сил не причина появи гри, а лише сприятлива для неї умова.

У межах теорії реалізації вроджених потягів, яка сформувалася на початку XX століття, особлива увага приділяється тому, що гра дозволяє людині втілювати внутрішні імпульси, які не можуть бути реалізовані у реальному житті. Засновник психоаналізу Зігмунд Фрейд розглядав гру як символічну форму реалізації несвідомих потягів. На його думку, ігрова діяльність має компенсаторний характер, адже дозволяє психіці

опрацьовувати травматичні переживання, які за відсутності подібної «розрядки» можуть призводити до психоневрологічних порушень. Через гру дитина або дорослий переживає очищення – катарсис, що має не лише психологічний, а й терапевтичний ефект.

Австрійський психіатр Альфред Адлер (1870–1937), учень Фрейда, розвивав цю ідею у власному напрямі. Він наголошував, що ігрова активність є способом реалізації бажань, які з певних причин не можуть бути здійснені у реальних обставинах. У такий спосіб гра набуває форми компенсації – через фантазію, символічне перевтілення або рольову дію. Адлер, на відміну від Фрейда, розширив трактування поняття «утіха», яке останній пов'язував переважно з лібідо як сексуальним потягом. У ширшому розумінні принцип утіхи можна інтерпретувати як механізм регулювання психічного життя, що полягає у прагненні до уникнення дискомфорту і досягнення задоволення не лише тілесного, а й вольового характеру, пов'язаного з інтересами, цілями, амбіціями особистості [17].

Відповідно до психоаналітичної моделі, ігрова діяльність виконує функцію непрямой реалізації пригнічених бажань, дозволяючи досягти психологічного полегшення через символічне задоволення – це й створює умови для катарсису, що є кінцевою метою багатьох ігор, зокрема тих, які пов'язані з інтенсивними емоційними переживаннями.

У межах іншого напрямку, відомого як теорія функціонального задоволення або відпочинку, що бере свої витoki ще у філософських працях Платона й Аристотеля, а у XX столітті дістала подальшого розвитку в роботах німецького психолога Карла Бюлера (1879–1963), гра розглядається як діяльність, що має самодостатню цінність. На відміну від підходів, орієнтованих на результат, ця концепція акцентує на тому, що основним джерелом користі гри є сам процес, який приносить людині внутрішнє задоволення, стан утіхи.

Занурення у світ гри, згідно з Бюлером, створює відчуття очікування відкриття, надає емоційної насиченості переживанням і відкриває доступ до

глибинних сенсів, які мають значення для особистості. Таке налаштування формує особливу психоемоційну атмосферу, що породжує відчуття радості, повноти життя, а також стимулює творчість. Саме ця специфічна установка – очікування захованої істини чи важливого досвіду – і породжує те, що Фрейд окреслював як «лібідо» у його найширшому розумінні: джерело радості, спектру емоцій, інтересу до життя.

У межах формування вітчизняної концепції гри значний внесок зробив С. Л. Рубінштейн – видатний психолог і філософ, який одним із перших спробував систематизувати уявлення про гру як про глибинне явище людського буття. На його думку, гра виникає з постійної потреби людини реагувати на зовнішнє середовище та взаємодіяти з ним. Вона розглядається як засіб відображення й осмислення навколишньої дійсності, що народжується з досвіду спілкування зі світом.

Рубінштейн акцентував на тому, що суть гри полягає у її зв'язку з реальністю: через ігрову діяльність дитина впливає на світ, трансформуючи його згідно з власними уявленнями та переживаннями. У цьому процесі виявляється її внутрішня мотивація, що формується під впливом значущих для неї емоційних вражень. Саме в грі, як підкреслює вчений, проявляється потреба дитини діяти, бути активним суб'єктом змін. Він висловлює ідею, що замість звичного біблійного «на початку було Слово», у випадку з дитиною цілком доречним буде твердження «на початку була гра», адже саме через неї відбувається первинне освоєння й розуміння світу.

У практиці групової взаємодії ігрові методи є одними з найефективніших. Їх активно застосовують як у дидактичному контексті, так і під час психологічної роботи. Серед найуживаніших форм – рольові, дидактичні, творчі, імітаційні, ділові та організаційно-діяльнісні ігри. На різних етапах групової динаміки ігрова діяльність виконує важливі функції – на початковій стадії вона допомагає зняти внутрішнє напруження, подолати емоційні бар'єри та сприяє розкриттю особистісного потенціалу учасників. Гра виступає інструментом «розігріву» групи, формування довіри,

підвищення відкритості, що дозволяє учасникам імпровізувати, вільно проявляти свої емоції та творчо виражати себе.

У рамках концепції Еріка Берна, гра в групі забезпечує перехід до «дитячої» позиції, що розкриває здатність особистості переживати ситуації з нових, емоційно насичених позицій, дозволяючи побачити себе в різних ролях. Ігрові форми нерідко слугують також діагностичним засобом, оскільки завдяки своїй природній, невимушеній атмосфері дозволяють виявити комунікативні труднощі, приховані емоційні блоки або психологічні проблеми [6].

Ігрова діяльність сприяє більш швидкому засвоєнню моделей поведінки, формуванню практичних умінь, розвитку вербальних і невербальних навичок спілкування. Її універсальність проявляється у тому, що вона є однаково ефективною як для дітей, так і для дорослих. У сучасному освітньому та психотерапевтичному контексті гра розглядається як потужний засіб корекції, самопізнання й особистісного розвитку. Сьогодні вона поступово перетворюється на інструмент формування культури взаємин, рефлексії та гуманістичної взаємодії між людьми.

У процесі становлення й розвитку теорії ігрової діяльності було науково обґрунтовано, що дитячі ігри є природним механізмом, створеним для комплексної підготовки особистості до життя. Вони органічно пов'язані з різними формами людської активності, такими як пізнання, праця, спілкування, спорт, мистецтво та інші. Гра виступає своєрідною дитячою моделлю життєвої практики, через яку здійснюється освоєння соціального досвіду. Звідси випливає, що повноцінне розуміння сутності ігор у шкільному віці та формування ефективних механізмів педагогічного управління ігровим процесом потребують цілісного бачення гри як складної системної структури. Такий підхід передбачає розгляд гри як явища, що включає три взаємозалежні компоненти: гру як стан, гру як форму спілкування та гру як діяльність [57].

Узагальнено, гру можна визначити як особливий тип діяльності, що відбувається в умовах моделювання ситуацій і спрямована на відтворення та засвоєння суспільного досвіду. У процесі гри дитина не лише пізнає навколишній світ, а й формує навички саморегуляції поведінки. Педагогічна гра, як окрема форма організації освітньої взаємодії, відрізняється від загальновідомих ігор наявністю чітко окресленої навчальної мети. Вона забезпечує досягнення конкретних педагогічних результатів, які можуть бути раціонально пояснені, структуровані та логічно співвіднесені з навчальними завданнями. Основною особливістю таких ігор є їхня спрямованість на активізацію навчально-пізнавального процесу.

Мотиваційна привабливість ігрової діяльності ґрунтується на її добровільному характері, свободі вибору, змагальності, можливості самоствердження й досягнення особистої самореалізації. У структурі гри як динамічного процесу простежуються кілька ключових елементів: ролі, які беруть на себе учасники; дії, що відображають зміст цих ролей; умовне використання предметів замість реальних об'єктів; реальні міжособистісні стосунки гравців; сюжетна лінія, що символічно репрезентує певну сферу дійсності.

Різноманіття ігор проявляється як у специфіці їх змістового наповнення, так і в особливостях їх дидактичної спрямованості, організаційної структури та відповідності віковим особливостям учасників. У сучасних умовах значення ігор зростає в контексті використання інформаційно-комунікаційних технологій, що потребує сформованої інформаційної культури, доступу до інтегрованих комп'ютерних ресурсів та забезпечення високого рівня результативності навчання завдяки використанню спеціалізованих цифрових засобів [30].

Інформаційні технології, що використовуються в сучасній освітній практиці, охоплюють широке коло інструментів і систем, які сприяють підвищенню ефективності навчального процесу. Серед них варто виокремити комп'ютерні навчальні продукти, які включають дистанційні курси,

електронні підручники, програмовані тренажери, віртуальних тьюторів, лабораторні практикуми та системи для тестування знань. Значну роль відіграють і навчальні комплекси, що базуються на мультимедійних технологіях, де поєднуються комп'ютерна графіка, відеоапаратура й оптичні носії інформації.

Окрему категорію становлять інтелектуальні навчальні системи та експертні комплекси, що застосовуються у спеціалізованих предметних галузях. Також активно використовуються розподілені бази даних, орієнтовані на конкретні сфери знань. У навчальному середовищі важливим елементом стали засоби телекомунікації, серед яких – електронна пошта, онлайн-конференції, регіональні та локальні мережі, а також системи обміну інформацією. Додатково до цього, значний внесок у навчальний процес роблять електронні бібліотеки, як централізовані, так і розподілені, та цифрові видавничі платформи, які забезпечують швидкий доступ до необхідних інформаційних ресурсів.

У контексті розвитку теорії ігрової діяльності було підтверджено, що гра є природним механізмом всебічної підготовки дитини до майбутнього життя, адже вона тісно пов'язана з ключовими формами людської активності – пізнанням, працею, комунікацією, фізичним розвитком, мистецтвом. Ігрова діяльність постає як унікальний дитячий формат засвоєння досвіду й адаптації до соціуму. Звідси випливає необхідність цілісного підходу до аналізу гри, що дозволяє формувати науково обґрунтовану систему педагогічного управління ігровими процесами. Такий підхід передбачає розгляд гри як багаторівневої структури, яка поєднує в собі стан, спілкування та діяльність – три складові, що відображають її сутнісну природу

1.2 Класифікація та психологічні аспекти сучасних технологій навчання

У науковому середовищі поширена думка, що ігрові технології слід розглядати як складову частину інтерактивних освітніх методик, зокрема тих, що пов'язані з ситуативним моделюванням. Водночас існує точка зору, відповідно до якої термін «ігрові технології» охоплює широку сукупність методів і прийомів, реалізованих через різноманітні форми гри в навчальному процесі.

Під ігровою технологією навчання розуміється цілісний, системно організований підхід до побудови освітньої діяльності, метою якого є досягнення оптимальних результатів засвоєння знань і формування ключових компетентностей [20].

Її застосування дозволяє відтворювати конкретні аспекти майбутньої професійної діяльності в умовах моделювання, що, своєю чергою, сприяє розвитку професійно значущих якостей особистості здобувачів освіти. Така форма організації навчального процесу передбачає можливість оперативного аналізу й коригування дій, які виконує здобувач освіти, що суттєво підвищує ефективність засвоєння знань.

Кожна педагогічна технологія включає засоби, що мають стимулювальну функцію і спрямовані на активізацію навчальної активності здобувачів освіти другого (магістерського) рівня. У процесі навчання у вищій школі надзвичайно важливо надати здобувачу освіти можливість не лише теоретично опановувати знання, а й моделювати професійні ситуації, закріплювати власні дії, приймати рішення, що відповідають специфіці майбутньої фахової діяльності. Саме ігрові форми надають таку можливість, поєднуючи навчання з активною практикою.

Ігрова діяльність у житті людини виконує низку важливих функцій, кожна з яких має власне значення. Насамперед, вона викликає зацікавленість, тобто стимулює пізнавальну мотивацію.

У процесі гри формуються навички комунікації, відбувається засвоєння елементів культури взаємодії, що свідчить про її соціалізувальний потенціал. Через гру особистість має змогу реалізувати власні можливості, проявити себе, розкрити індивідуальні особливості – це підкреслює функцію самореалізації.

Ігрова діяльність також сприяє розвитку когнітивних і вольових якостей, що свідчить про її виховний і формувальний вплив. Окрім цього, вона забезпечує емоційну розрядку та задоволення, виконуючи розважальну функцію.

Значущою є також її діагностична функція – у процесі гри можуть проявлятися порушення у знаннях, уміннях, навичках або у поведінці учасників. Завдяки цьому гра виконує ще й корекційну роль, оскільки дозволяє вчасно виявляти й коригувати особистісні або поведінкові особливості, сприяючи позитивним змінам у структурі особистості.

У сучасній освітній практиці педагогічні ігри активно впроваджуються в діяльність різних типів закладів освіти, демонструючи широку сферу застосування й високу ефективність. М. В. Кларін, досліджуючи їх дидактичний потенціал, узагальнив ключові можливості, які відкриває використання ігор у навчальному середовищі.

Зокрема, зазначається, що завдяки ігровим формам навчання здобувачі освіти здобувають досвід, який максимально наближений до реальних життєвих і професійних ситуацій. Це дозволяє їм не лише бути пасивними спостерігачами, а й самостійно приймати рішення, вирішуючи складні завдання, з якими їм доведеться стикатися в майбутньому. Така діяльність створює умови для перенесення засвоєних знань та вмінь з умовної освітньої ситуації в реальне професійне середовище, що значно підвищує практичну цінність навчання.

Психологічні ігри формують гнучке навчальне середовище, яке динамічно адаптується до дій учасників і сприяє інтерактивній взаємодії. Вони також мають здатність «стискати» час, дозволяючи за короткий період

засвоїти значний обсяг матеріалу, що в реальних умовах потребував би значно більше зусиль і часу. До того ж, ігрові методи мають високу психологічну привабливість для здобувачів освіти другого (магістерського) рівня, підвищують їх мотивацію та залученість до процесу навчання.

Важливою особливістю ігор є наявність чітко визначених наслідків рішень, прийнятих учасниками. Це стимулює здобувачів освіти відповідально ставитися до власної діяльності й аналізувати її результати. У той самий час, на відміну від реальних виробничих або життєвих ситуацій, гра забезпечує безпечне середовище для експериментування й прийняття рішень.

Після участі в педагогічних іграх здобувачі освіти, як свідчить практика, стають більш зацікавленими у процесі навчання: вони охоче обговорюють побачене і пережите з батьками, викладачами, друзями, активніше користуються навчальними ресурсами, звертаються до бібліотек і додаткової літератури.

З позиції психології, гра постає як особливий різновид діяльності, в основі якої лежать такі чинники, як прагнення до змагання, бажання самовираження та потреба в особистісному самоствердженні. У сучасному психолого-педагогічному дискурсі поняття «гра» постає у поєднанні з багатьма уточнюючими термінами – зокрема, навчальна, дидактична, рольова, ділова, імітаційна, що свідчить про її функціональне різноманіття, гнучкість і багатопрофільність [6].

Питання класифікації та типології ігор широко висвітлюється у психологічній літературі. Зокрема, графічна схема в межах дослідження є узагальненою візуалізацією основних видів ігор, які застосовуються у процесі навчання у закладах вищої освіти (рис.1.2.1).

У межах розгляду гри як інструмента активізації навчальної діяльності здобувачів освіти другого (магістерського) рівня виділяється кілька підходів до її класифікації. Ігри поділяють на ділові, ситуаційні, інженерні, пізнавальні, машинні та організаційно-діяльнісні, кожна з яких відповідає

певним дидактичним завданням та формам взаємодії у навчальному процесі. Один із системних підходів до класифікації ігор запропонований Н. А. Недужим.

Згідно з першим критерієм – характером пізнавальної й трудової активності здобувачів освіти – ігри поділяються на декілька типів: ті, що спрямовані на оволодіння базовими знаннями, уміннями та навичками, визначеними навчальними програмами; ігри, які орієнтовані на розвиток загального пізнавального підходу, навчальної культури й творчого досвіду; ігрові форми, що формують навички науково-дослідної роботи у фаховій галузі; а також професійні ігри, що імітують реальну практичну діяльність у майбутній професії. Друга класифікація, запропонована тим самим автором, ґрунтується на загальній дидактичній меті, що дозволяє умовно виокремити кілька типових форм: ігри на зразок «Знавці», які передбачають відтворення знань; «Пошук», які зосереджені на дослідницькому підході; «Умілець», що активізують практичні навички; «Команда-переможець», де акцент зроблено на колективну діяльність і змагальність; «Екзаменатор» – моделі перевірки засвоєння навчального матеріалу.

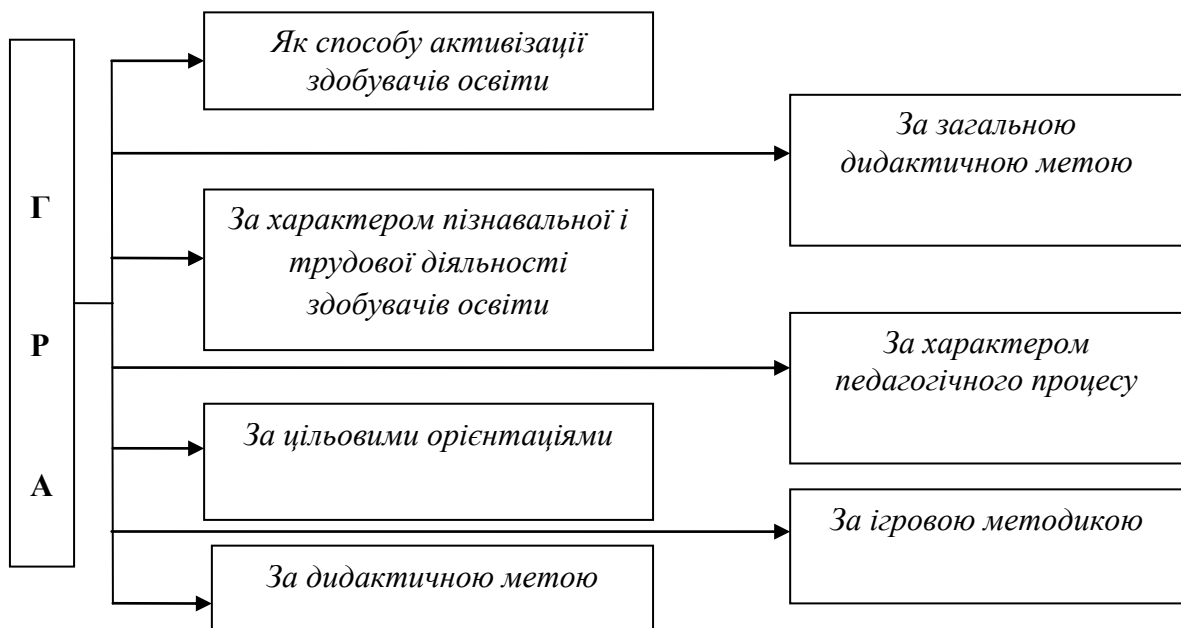


Рис. 1.2.1. Класифікація гри як методу навчання у ЗВО

Дослідниця С. С. Вітвицька доповнює і розширює концептуальний підхід до класифікації ігрових технологій, пропонуючи три окремі системи поділу. Перший підхід базується на цільових орієнтаціях і дозволяє визначити дидактичні, виховні, розвивальні та соціалізуючі ігрові технології, залежно від того, яке завдання має виконувати гра у загальному освітньому процесі. Другий підхід враховує характер педагогічної взаємодії, що відображається в таких видах ігор, як навчальні, контролюючі, тренінгові, узагальнюючі, пізнавальні, виховні, розвивальні, репродуктивні, продуктивні, творчі, комунікативні, діагностичні, профорієнтаційні та психотехнічні. Третій підхід ґрунтується на особливостях методики проведення гри і дозволяє розрізняти предметні, сюжетні, рольові, імітаційні, ділові ігри, а також драматизації, які мають елементи театрального відтворення [7].

Загалом, багатоваріантність ігрових форм і підходів до їх класифікації відображає широту застосування гри в освітньому процесі й підтверджує її високий адаптивний потенціал щодо цілей та завдань сучасної педагогіки.

Навчальна гра у вищій освіті виступає водночас формою індивідуальної, групової й колективної науково-пізнавальної діяльності, яка активізує засвоєння програмного матеріалу через елементи змагання, самостійності та соціальної взаємодії. Така діяльність не лише забезпечує глибше розуміння змісту навчання, а й включає моделювання професійної дійсності, що дозволяє здобувачам освіти орієнтуватися на майбутню фахову сферу, формуючи міжособистісні навички в умовах, максимально наближених до реальних.

Л. А. Венгер наголошував, що першочергове завдання навчальної гри полягає у формуванні здатності здобувача освіти поєднувати отримані теоретичні знання з практичними діями. Досягти такого рівня інтеграції можливо лише тоді, коли здобувач освіти активно включається у навчальний процес, виявляє особисту зацікавленість і докладає зусиль до опанування професійних умінь. Саме поєднання матеріалу, засвоєного під час лекцій,

семінарських занять або самостійного опрацювання, з розв'язанням реальних або змодельованих виробничих ситуацій дозволяє закласти підґрунтя для формування повноцінної професійної компетентності.

Окремий напрям ігрового навчання представлений діловою грою, яка виступає засобом відтворення як предметної, так і соціальної сутності майбутньої професійної діяльності. У таких іграх моделюються системи відносин, притаманні конкретній професії, що дозволяє здобувачам освіти відчувати себе в умовах фахової взаємодії. О. О. Вербіцький визначає ділову гру як квазіпрофесійну активність, яка водночас охоплює освітні та професійні елементи. Він акцентує на тому, що особливість цієї форми полягає у відтворенні контексту професійної діяльності у двох основних вимірах – предметному, який реалізується через навчальні ситуації, максимально наближені до практичних, і соціальному, в якому здобувач освіти взаємодіє з іншими учасниками, що виконують різні рольові функції [6].

Ділова гра виступає синтезом навчальної і майбутньої професійної активності, поєднуючи в собі елементи обох видів діяльності та реалізуючись у колективному форматі. Вона дозволяє здобувачу освіти усвідомити суперечності між абстрактною природою знань, що є основою навчальної пізнавальної діяльності, та конкретним змістом майбутньої професійної практики. Крім того, така гра допомагає подолати розрив між індивідуалізованим підходом до навчання та колективним характером фахової роботи, а також між акцентом на інтелектуальні ресурси здобувачів освіти другого (магістерського) рівня й необхідністю врахування особистісного чинника фахівця як суб'єкта професійного середовища.

Якщо ділова гра організовується у закладах освіти з метою формування фахових знань, її визначають як дидактичну. Вона, зазвичай, має міждисциплінарний характер, але водночас ґрунтується на змісті конкретної професійно орієнтованої навчальної дисципліни, що надає їй цілісності й функціональної спрямованості.

1.3 Вплив психологічних аспектів сучасних технологій на навчальну мотивацію здобувачів освіти другого (магістерського) рівня

Проектування та організація навчальної гри передбачають дотримання низки психолого-педагогічних принципів, які забезпечують її результативність. Центральним є принцип імітаційного моделювання, що передбачає створення умов, максимально наближених до реальних. Зміст гри має будуватись за принципом проблемності, тобто включати ситуації, які потребують активного пошуку рішення. Важливим є також принцип рольової взаємодії, завдяки якому учасники включаються у спільну діяльність, що потребує узгодженості дій. Не менш значущим є діалогічний підхід до спілкування між учасниками, який сприяє розвитку комунікативних навичок. Завершує перелік принцип двоплановості, який передбачає, що діяльність у грі одночасно є навчальною і умовною, тобто здійснюється у межах ігрової ситуації, але з реальним пізнавальним навантаженням.

Особливу роль у цьому процесі відіграє рольова гра (імітаційна), яка дозволяє створити умовну ситуацію, в якій кожен учасник виконує певну соціальну функцію, відчувачи себе не просто здобувачем освіти, що відтворює засвоєний матеріал, а особою з визначеними правами, обов'язками та відповідальністю. Такий підхід активізує пізнавальну діяльність, сприяє глибшому засвоєнню змісту, формує навички прийняття рішень. У ході гри здобувач освіти демонструє свої інтелектуальні можливості, а зміна характеру міжособистісних стосунків дозволяє подолати психологічні бар'єри. Спілкування в такому форматі змінюється: традиційна модель «викладач–студент» поступається місцем горизонтальній взаємодії типу «гравець–гравець», у якій панують підтримка, взаємодопомога і спільний пошук рішень.

Застосування рольових ігор у практичних заняттях забезпечує високий рівень залученості, створює емоційно насичену атмосферу та стимулює активну участь здобувачів освіти другого (магістерського) рівня. У таких

умовах значно легше опановуються нові види діяльності та засвоюються ключові фахові навички.

Організація педагогічної гри як ефективної складової навчального процесу передбачає проходження певних послідовних етапів підготовки та проведення. Перш за все, необхідно визначити тему гри, яка повинна містити змістовне завдання або ситуацію, що передбачає необхідність прийняття конкретних рішень. Це завдання має бути практично орієнтованим і актуальним з точки зору майбутньої професійної діяльності здобувачів освіти.

Наступним кроком є постановка цілей гри, а також визначення складу її учасників, їхніх функціональних ролей і взаємозв'язків. Важливим етапом виступає створення моделі гри, що має максимально точно імітувати реальну професійну ситуацію. У цьому контексті важливо розуміти, що будь-яка гра є спрощеною версією дійсності, але вона повинна враховувати вплив зовнішніх чинників і специфіку професійних зв'язків.

Одночасно з моделюванням змісту гри здійснюється розроблення критеріїв оцінювання діяльності учасників. Основними критеріальними орієнтирами виступають здатність здобувача освіти до застосування теоретичних знань у практичному контексті, а також ефективність взаємодії з іншими гравцями. За тиждень до проведення гри учасників необхідно ознайомити з її метою, контекстом, розподілом ролей та системою оцінювання. Крім того, їм має бути надано перелік рекомендованих джерел, що сприятимуть якісній підготовці. При визначенні ролей необхідно враховувати не лише рівень підготовки, а й індивідуальні психологічні особливості кожного здобувача освіти. Варто уникати постійного закріплення однакових ролей за одними й тими самими учасниками в різних іграх, що дозволяє уникнути шаблонності мислення.

Сам перебіг гри та подальший аналіз її результатів є завершальним, проте надзвичайно важливим етапом. Проведення гри має бути чітко структурованим у часових межах. Практика довела, що відсутність контролю

за регламентом призводить до втрати ефективності: без часових обмежень учасники витрачають на виконання завдань у середньому на 30–40% більше часу порівняно з тими, хто діє в умовах чітко визначеного часу [19].

Для забезпечення якісного проведення гри організатору необхідно підготувати спеціальний набір документації. Зокрема, до таких документів належить проспект ділової гри, в якому обґрунтовується доцільність її реалізації з урахуванням мети, завдань, об'єктів моделювання, а також окреслюються методи дослідження проблемної ситуації. Важливим є сценарій гри, що включає розподіл ролей, опис ігрових функцій, обов'язків учасників, а також систему правил. Ці правила повинні бути обмежені у кількості (приблизно до 5–10), бути зрозумілими, пов'язаними зі змістом ігрового контексту та водночас містити елементи стимулювання. Їх структура має враховувати технологічні, процедурні, часові та соціальні аспекти гри.

Ще одним ключовим документом є опис ігрової обстановки – у ньому зазначаються способи інформаційного обміну між учасниками, які можуть реалізовуватись у письмовій, усній формі або з використанням ігрових атрибутів. Необхідною також є інструкція для учасників, що містить завдання та можливі способи їх виконання відповідно до кожної ролі, а також окреслює систему взаємозв'язків і зобов'язань між учасниками. На завершальному етапі формується план дій з управління і коригування процесу гри, в якому визначаються всі ключові організаційні заходи, що стосуються підготовки учасників, умов проведення, супровідної документації та змістового контролю [32].

Під час проектування змісту ділової гри особливу увагу слід приділяти стимулюванню пізнавальної активності здобувачів освіти другого (магістерського) рівня на всіх етапах ігрового процесу. Це можливо за умови створення ситуацій, які вимагають розумової напруги та активного включення у навчальний процес. Зокрема, йдеться про введення в гру елементів інтелектуального ускладнення, що провокують зіткнення вже

набутих знань із необхідністю формувати нові уявлення, уміння й навички. Саме таке подолання суперечностей і забезпечує поступове «відкриття» нової інформації здобувачами освіти та розвиток їх пізнавального потенціалу.

Сфера застосування ділових ігор охоплює широкі ділянки сучасної практики. Зокрема, одним із ключових напрямів є використання гри у наукових дослідженнях: у цьому випадку імітаційне моделювання виступає інструментом аналізу гіпотез, проблемних ситуацій і теоретичних конструкцій. Ігри також ефективно використовуються у виробничо-господарських процесах – особливо тоді, коли необхідно приймати рішення в умовах невизначеності або множинності чинників, які не завжди піддаються кількісному виміру. Ще одним напрямом є оптимізація проєктної діяльності: у цьому випадку ділова гра слугує засобом уточнення організаційних аспектів, які потребують поглибленої опрацювання – саме тут і проявляється функціональність так званих проєктних ігор.

Широко використовуються ділові ігри і в освітньому середовищі: у закладах вищої та фахової передвищої освіти, а також під час професійної підготовки або підвищення кваліфікації керівних кадрів. Вони дають змогу не лише закріпити професійні знання, а й відпрацювати конкретні дії в умовах, наближених до реальності.

Особливої уваги заслуговують комп'ютеризовані форми ділових ігор, що базуються на використанні електронно-обчислювальної техніки. Їх запровадження в освітній процес потребує створення високоточних імітаційних моделей, які б точно відображали структуру та динаміку функціонування складних управлінських систем. Такі моделі реалізуються через набір програм, які при запуску на ЕОМ дозволяють формалізовано відтворити основні характеристики складної системи.

Імітаційне моделювання дозволяє адаптувати систему гри до зміни внутрішніх та зовнішніх параметрів. Воно враховує різні події, що можуть виникати в ході гри, зокрема такі зміни у стані елементів системи, які

потребують оновлення інформаційного забезпечення й відповіді з боку алгоритму моделювання. Усі події з відповідними умовами їх виникнення попередньо заносяться в пам'ять ЕОМ, а в процесі гри активуються за допомогою спеціальних програм керування. Саме така структура забезпечує адаптивність моделі до зміни ситуацій і формує підґрунтя для ефективного засвоєння управлінських стратегій [35].

Застосування комп'ютеризованих ділових ігор (далі – КДІ) не завжди потребує від викладача високого рівня спеціальної підготовки. Ступінь складності гри та її тип визначають вимоги до компетенцій педагога. Значна частина КДІ характеризується простотою в освоєнні, що робить їх доступними для широкого використання в освітньому процесі.

Залежно від характеру взаємодії між учасниками, КДІ поділяються на колективні та індивідуальні. У першому випадку до гри залучається кілька осіб або груп, які виконують ролі суб'єктів, відповідальних за прийняття рішень. Такий формат максимально наближений до реальної професійної ситуації, оскільки роль керівника або виконавця тут виконує не програмний модуль, а реальна особа. Це значно підвищує динамізм ігрового процесу та інтерес учасників. Під час зміни ролей учасники мають змогу оцінити ситуацію з різних точок зору, що сприяє глибшому осмисленню навчального матеріалу. За умови фахового аналізу результатів, здійсненого викладачем, і подальшого колективного обговорення гри, навчальний ефект значно посилюється.

Індивідуальні КДІ відрізняються тим, що вся ігрова ситуація, за винятком дій одного учасника, моделюється автоматизованою системою. Незважаючи на те, що гра зберігає колективний зміст, окремі ролі реалізуються за допомогою інтелектуальних імітаторів. Однією з основних переваг такого типу гри є невисокий поріг входу для викладача – гру можливо проводити навіть без безпосередньої присутності педагога. Проте залучення досвідченого консультанта значно підвищує якість навчального процесу й сприяє більш ефективному засвоєнню знань.

Хід гри фіксується в комп'ютерній пам'яті або документується у письмовій формі, що дозволяє викладачу повернутися до результатів у зручний момент. У такому форматі здобувач освіти працює автономно, незалежно від рівня підготовки, темпу або наявності інших учасників, що особливо важливо при індивідуалізованому підході до навчання. Якщо порівнювати часові витрати, то в традиційній діловій грі один цикл управлінських дій триває від двох до чотирьох годин, тоді як у колективній КДІ цей час скорочується до 1–2 годин, а в індивідуальному варіанті аналітична обробка даних та прийняття рішень здійснюються всього за кілька хвилин.

КДІ, залежно від своєї функціональної мети, поділяються на три основні категорії: навчальні, виробничі та дослідницькі. Освітні КДІ орієнтовані на підготовку здобувачів освіти закладів вищої освіти й перепідготовку фахівців. Виробничі ігри реалізуються безпосередньо в рамках підприємств і націлені на підвищення кваліфікації персоналу, часто з використанням реальних інформаційних даних. Дослідницькі КДІ застосовуються для проведення експериментів у сферах економіки та управління, забезпечуючи моделювання складних ситуацій із метою вивчення їх динаміки [35].

Ігрова діяльність має суттєвий вплив на розвиток індивідуальних якостей здобувачів освіти, зокрема завдяки тому, що в процесі гри зникає відчуття тиску та відповідальності, властиве традиційним формам навчання. Саме в умовах гри здійснюється навчання через дію: знання не просто передаються, а засвоюються у контексті діяльності, яка формує внутрішню потребу у їх застосуванні. Завдяки цьому гра стає інструментом подолання стереотипного мислення, відкриваючи нові підходи до сприйняття подій, фактів і проблем. Вона пробуджує інтелектуальну активність, стимулює вміння прогнозувати результати власних рішень, перевіряти сформульовані гіпотези, аналізувати ситуації.

Крім цього, гра виступає ефективним засобом формування культури комунікації, навичок співпраці, відповідальності та роботи в команді. Її функціонал виходить за межі суто дидактичної ролі й охоплює психологічний, соціально-психологічний та педагогічний вплив на особистість. Грамотно побудована й реалізована гра активізує пізнавальну самостійність, інтелектуальну ініціативу та вольову активність здобувачів освіти, формуючи підґрунтя для саморозвитку й самовдосконалення.

Особливої уваги заслуговують інтерактивні ігри, які в сучасній освіті визнані як один із найефективніших засобів взаємодії між учасниками навчального процесу. Вони створюють умови для того, щоб здобувачі освіти отримали новий соціально значущий досвід, який дає змогу краще зрозуміти та інтерпретувати життєві ситуації, з якими вони раніше могли мати труднощі. За своєю суттю така гра є не лише формою активного навчання, а й способом розширення знань і переосмислення поведінкових моделей через безпосередню взаємодію учасників.

Інтерактивна гра, зокрема в соціально-педагогічній і психолого-педагогічній практиці, визначається як метод, що базується на залученні до спеціально організованої взаємодії з метою трансформації індивідуальних стратегій поведінки. Такі ігри можуть бути спрямовані на формування управлінських механізмів у межах підприємницької діяльності, моделювання шляхів впровадження нових господарських методів, а також прогнозування перспектив розвитку організації. Саме тому в сучасній практиці особливого значення набули виробничі ділові ігри.

Комплектування учасників таких ігор має свої особливості. До складу ігрових команд, як правило, входять безпосередні учасники процесів, пов'язаних із розробкою або реалізацією конкретної проблемної ситуації. Це дає змогу створити навчальне середовище, максимально наближене до реальності, де кожен учасник має змогу моделювати й аналізувати процеси, характерні для обраної тематики. У рамках гри здійснюється розроблення та тестування організаційних і економічних рішень, створення відповідної

методичної та нормативної документації, а також пошук оптимальних шляхів реалізації поставленої мети [41].

З точки зору соціально-психологічного впливу, гра допомагає здобувачам освіти другого (магістерського) рівня подолати бар'єри у спілкуванні, зокрема страх публічного мовлення, і водночас формує навички ведення конструктивного діалогу. Крім того, вона стимулює здатність до самостійного прийняття рішень, рефлексивного аналізу власних дій і дій інших учасників, а також активізує актуальні знання, сприяючи їх практичному застосуванню.

Висновки до розділу 1

У процесі розвитку теорії гри було обґрунтовано, що ігрова діяльність є природним засобом всебічної підготовки людини до життя, оскільки вона органічно пов'язана з пізнанням, працею, спілкуванням, мистецтвом, спортом та іншими видами активності. Психологічна гра постає як специфічна форма дитячої та дорослої діяльності, яка поєднує елементи стану, комунікації та дії. Таке комплексне бачення дозволяє побудувати ефективну систему психологічного управління ігровими процесами у навчанні.

Під час ігрової діяльності відбувається активне засвоєння різних моделей поведінки, формуються навички вербальної та невербальної взаємодії, а також психоемоційна стійкість. Ігри демонструють високий потенціал як психокорекційний і психотерапевтичний засіб, здатний вирішувати складні індивідуальні й міжособистісні проблеми, сприяти розвитку рефлексії, формуванню культури взаємодії, вміння приймати рішення та нести відповідальність за них.

Навчальні ігри відіграють провідну роль у формуванні у здобувачів освіти здатності поєднувати теоретичні знання з реальними практичними

діями. Такий ефект досягається лише тоді, коли здобувач освіти активно залучений до процесу, виявляє інтерес до професійної діяльності, самостійно опрацьовує матеріал і застосовує його у контексті виробничих завдань.

Завдяки створенню ситуацій інтелектуального ускладнення в грі, здобувачі освіти другого (магістерського) рівня вчаться долати суперечності між знаним і новим, прогнозувати результати рішень, досліджувати варіанти дій, критично мислити й перевіряти гіпотези. Така форма діяльності сприяє інтелектуальному й особистісному зростанню, розвиває соціальні компетентності, культуру спілкування, а також навички командної роботи.

Інтерактивні ігри, як один із найбільш ефективних методів організації навчально-виховної взаємодії, створюють умови для набуття нових моделей соціальної поведінки. Учасники отримують досвід, що дозволяє їм краще розуміти життєві ситуації, аналізувати їх і коригувати власні уявлення про них. Завдяки спеціально організованій взаємодії інтерактивна гра сприяє зміні індивідуальних поведінкових стратегій, формує готовність до соціального партнерства та конструктивної комунікації.

Діапазон застосування ділових ігор охоплює як освітню, так і професійну сферу. Вони активно використовуються у навчанні здобувачів освіти, перепідготовці спеціалістів, підвищенні кваліфікації керівників, проєктній діяльності, прийнятті управлінських рішень і навіть у наукових дослідженнях, де виступають засобом вивчення гіпотез і проблемних ситуацій методом моделювання. Такий широкий спектр застосування підтверджує дієвість ігрових методик як універсального інструменту формування фахових компетентностей і соціальної зрілості особистості.

РОЗДІЛ 2.

ЕМПІРИЧНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ ПСИХОЛОГІЧНИХ АСПЕКТІВ СУЧАСНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НАВЧАННЯ ПРИ ВИКЛАДАННІ ПСИХОЛОГІЇ (НА ПРИКЛАДІ ЗДОБУВАЧІВ ОСВІТИ ДРУГОГО (МАГІСТЕРСЬКОГО) РІВНЯ БІНПО

2.1 Психологічні аспекти впливу мотивації на успішність здобувачів освіти

У сучасному світі, де темпи змін набувають дедалі більшої інтенсивності, особливої ваги набуває збереження конкурентоспроможності особистості у професійній сфері. Одним із ефективних інструментів, який сприяє досягненню цього, є впровадження ігрових технологій в освітній процес. Їхнє використання створює умови для глибшого засвоєння навчального матеріалу, сприяє активізації пізнавальної діяльності здобувачів освіти та підвищенню загальної ефективності навчання.

Застосування ігрових методів у викладанні психології здатне зробити навчальний процес більш динамічним і цікавим для здобувачів освіти. Цей підхід викликає зацікавленість, стимулює мотивацію до вивчення дисципліни, формує стійкий інтерес до професійного розвитку у сфері психології та відкриває нові можливості для глибшого розуміння навчального матеріалу.

З розвитком технологій, зокрема ігрової індустрії, а також засобів віртуальної реальності, потенціал ігрових технологій у сфері освіти істотно розширився. Це зумовлює необхідність глибшого аналізу впливу таких засобів на процес засвоєння психологічних знань, а також їхню ефективність у розвитку професійних навичок.

Особливо помітною цінність ігрових форм навчання виявилася в період пандемії COVID-19, коли більшість закладів освіти перейшли на

дистанційний формат роботи. У таких умовах ігрові технології стали одним із найбільш результативних засобів підтримки якісного освітнього процесу, сприяючи збереженню залученості здобувачів освіти та підвищенню їх навчальної мотивації навіть за умов віддаленої взаємодії.

Усе вищезазначене свідчить про актуальність дослідження впливу ігрових технологій на процес навчання психології, їхній вплив на пізнавальну активність здобувачів освіти та формування професійної орієнтації, що відкриває широкі перспективи для подальших наукових розвідок у галузі сучасної психолого-педагогічної освіти [20].

Відповідно до поставленої мети дослідження важливим є визначення того, наскільки ефективно ігрові технології можуть бути використані для навчання психології. Це включає в себе оцінку того, наскільки здобувачі освіти засвоюють матеріал, які навички вони розвивають та як це впливає на їхній успіх у навчанні. Також нам важливо дослідити, наскільки використання ігрових технологій може підвищити мотивацію здобувачів освіти до вивчення психології. Це включає в себе оцінку того, наскільки здобувачі освіти зацікавлені в навчанні, як це впливає на їхню активність та участь у заняттях, а також на їхній загальний успіх у навчанні.

Іншим аспектом даного дослідження є визначення того, як здобувачі освіти ставляться до використання ігрових технологій при викладанні психології. Це включає в себе оцінку того, наскільки здобувачі освіти вважають цей метод навчання захоплюючим та корисним, які переваги та недоліки вони бачать у ньому, а також як це впливає на їхнє загальне ставлення до навчання психології [56].

Для того щоб визначити, які конкретні ігрові технології можуть бути найбільш ефективними для навчання психології, важливо враховувати можливості використання ігрових технологій у навчанні психології. Це включає в себе оцінку того, які типи ігор, симуляцій, віртуальної реальності тощо можуть бути найбільш корисними для здобувачів освіти, які конкретні завдання та сценарії можуть бути найбільш ефективними для навчання

психології, а також які інші фактори можуть впливати на ефективність використання ігрових технологій у навчанні психології.

Ефективна підготовка фахівців у сфері вищої освіти передбачає використання сучасних методів активізації навчально-пізнавальної діяльності, які базуються на когнітивному підході, соціально-рольовій взаємодії та поведінкових механізмах. І. Шевченко наголошує, що врахування труднощів у засвоєнні навчального матеріалу з психології зумовлює необхідність впровадження методів, що сприяють не лише кращому розумінню змісту дисципліни, а й стимулюють розвиток особистісних якостей здобувача освіти. У цьому контексті особливу цінність мають ігрові підходи, які, апелюючи до зацікавленості, формують активну мотивацію до навчання та залучають здобувачів освіти до опанування дисциплін шляхом включення в спеціально організовану ігрову діяльність.

Методи активного навчання, залежно від своєї мети – формування знань або розвиток професійних навичок, поділяють на імітаційні та неімітаційні. Імітаційні технології мають безпосередній зв'язок з моделюванням професійних ситуацій, завдяки чому виконують функцію формування навичок і вмінь, необхідних у майбутній фаховій діяльності. У свою чергу, неімітаційні методи, відповідно до класифікації, запропонованої В. Ягуповим, охоплюють такі форми, як проблемна лекція, евристична бесіда, навчальна дискусія, лабораторна робота пошукового типу, дослідницька діяльність, робота з навчальними програмами або самостійне опрацювання теоретичних джерел [59].

У межах підготовки здобувачів психологічного фаху в закладах вищої освіти імітаційні методи поділяються на дві основні групи. Перша охоплює неігрові форми – виконання ситуативних завдань, практичні та лабораторні заняття, аналіз професійних ситуацій, а також реалізацію індивідуальних завдань під час проходження виробничої практики. Друга група включає ігрові методи – розігрування ролей, відтворення діяльності фахівців у певних

ситуаціях, використання тренажерів для імітації професійних дій, участь у ділових іграх тощо.

Ігровий компонент у навчанні психології має бути багатовимірним і обов'язково охоплювати прагнення до наукового пізнання, інтерес до професійного самовдосконалення, а також елементи змагальності, що додатково стимулюють активну участь у навчальному процесі.

Активні методи викладання дисципліни «Психологія» (за професійним спрямуванням) застосовуються з урахуванням специфіки освітньої програми, напряму підготовки, курсу навчання, а також рівня сформованості базових знань і навичок у здобувачів освіти. Викладацька практика демонструє доцільність використання ігрових форм на різних етапах освітнього процесу. Так, найпростіші ігрові методики ефективно застосовуються вже на початкових курсах, зокрема під час первинного ознайомлення з навчальним матеріалом, закріплення отриманих знань, формування базових умінь і навичок. Молодші здобувачі освіти, як правило, активно реагують на включення ігрових елементів у навчання, охоче беруть участь у подібних формах взаємодії, виявляють емоційну залученість і прагнення проявити індивідуальні здібності.

На етапі старших курсів найбільш ефективними є методи, що передбачають моделювання професійних ситуацій і включення до складніших форм взаємодії. До них належать рольові ігри, брейн-ринги, аналіз ситуацій, імітаційні сценарії, тематичні обговорення у форматі «круглих столів», багаторівневі ділові ігри, симуляційні прес-конференції тощо [55].

Досвід реалізації навчальної дисципліни з урахуванням професійної спрямованості підтверджує, що результативність ігрових методів залежить від низки умов. Насамперед, гра повинна мати чітко сформульовану мету, логічну структуру, послідовний порядок дій і прозорі правила, зрозумілі для всіх учасників. Не менш важливо забезпечити змістовну відповідність гри до фахової тематики, з урахуванням специфіки майбутньої професійної

діяльності здобувачів освіти. Ігровий сценарій повинен охоплювати моделювання ключових функцій і дій, які притаманні майбутній спеціальності. Значної ефективності набувають ті ігри, які містять елементи проблемності, що активізують пошукову активність здобувачів освіти, сприяють саморозвитку та формуванню особистісно значущих якостей у процесі подолання ускладнень. Також варто зазначити здатність гри вибудовувати партнерські відносини у групі, формувати культуру взаємодії в умовах діалогічного спілкування. Ігрові формати у такому контексті виступають дієвим засобом розвитку як професійних, так і загальнолюдських якостей здобувачів освіти.

У практиці підготовки здобувачів освіти психологічного напрямку високий рівень процесуальної ефективності продемонстрували такі активні методи, як брейн-ринги, мозкові штурми, ігрові кросворди, завдання-перевірки у форматі брейн-тестів, інсценування професійних ситуацій, мовні ігри, загадки-жарти та інші форми, які передбачають емоційне включення та інтелектуальне реагування [52].

У процесі викладання психології доцільним є застосування професійно-орієнтованих ігор, побудованих на фаховій тематиці, які спрямовані на розвиток креативного мислення здобувачів освіти, формування навичок практичного вирішення проблем, а також на засвоєння способів ефективної колективної взаємодії. Такі ігри дозволяють відтворити умови професійної діяльності в навчальному середовищі, створюючи ситуації, максимально наближені до реального виробництва. Основним завданням викладача у цьому процесі є формування атмосфери взаємної поваги, партнерства та психологічної безпеки, що забезпечує індивідуалізований підхід до кожного здобувача освіти магістерського рівня та сприяє його активному включенню в навчальний процес.

Організація ігрового заняття потребує ретельного проектування його основних складових. У структурі гри виділяють кілька взаємопов'язаних компонентів. Першим із них є організаційна структура, що охоплює систему

підготовчих заходів, планування дій учасників, розробку принципів реалізації гри (акцент на активності, творчій участі, елементах змагальності, опрацюванні навичок взаємодії в групі, динамічному керуванні процесом тощо), а також передбачає розподіл ролей між учасниками і формування команд.

Наступним елементом є часова структура, яка визначає послідовність і тривалість кожного етапу заняття: від вступної частини і підготовки до безпосереднього проведення гри, підбиття підсумків, оцінювання та аналізу результатів.

Методична складова гри включає опис загальної концепції, формулювання правил, надання учасникам інструктивних матеріалів, створення системи оцінювання, розробку сценарного плану та визначення порядку використання необхідних технічних засобів і наочності.

Рольова структура охоплює докладний опис функціональних обов'язків учасників, серед яких можуть бути: керівник, представники технічної підтримки, експерти, спікери команд, посередники тощо.

Ігрові технології в освітньому процесі виступають ефективним засобом формування як професійної компетентності, так і соціальної активності. Через залучення здобувачів освіти другого (магістерського) рівня до симульованих ситуацій, максимально наближених до реального фахового середовища, відбувається закріплення ключових професійних знань, відпрацювання навичок і розвиток практичного мислення. Ігрове середовище також стимулює так звану «надситуативну активність» – ініціативу, спрямовану на створення нових рішень, підходів та стратегій у межах і поза межами відведених ролей. Такий підхід активізує творчий потенціал здобувачів освіти, спонукає до самостійного формування власної професійної компетентності й перетворює здобувача освіти другого (магістерського) рівня з пасивного об'єкта засвоєння інформації на активного суб'єкта освітньої взаємодії [53].

2.2 Результати емпіричного дослідження навчальної мотивації здобувачів освіти

Аналіз рівня навчальної мотивації здобувачів освіти другого (магістерського) рівня є важливим етапом у дослідженні використання ігрових технологій при викладанні психології у вищій школі. Мотивація виступає ключовим чинником, що визначає успішність навчання та сприйнятливість до інноваційних педагогічних підходів. У сучасних умовах, коли освіта орієнтується на інтерактивність і активну участь здобувачів освіти, мотивація стає основою для побудови ефективного навчального процесу.

Сучасні ігрові технології створюють можливість залучати здобувачів освіти до навчання через інтерактивні форми роботи, які апелюють до їхніх емоцій, інтересів і потреб. Однак їхнє впровадження потребує розуміння того, наскільки здобувачі освіти внутрішньо готові до такого підходу. Низький рівень мотивації може знижувати ефективність навіть найсучасніших методів, тоді як висока мотивація забезпечує їхнє успішне застосування. Вивчення мотивації дозволяє визначити індивідуальні та групові особливості здобувачів освіти, їхні переваги, бар'єри у навчанні та очікування, які необхідно врахувати при впровадженні ігрових методик.

Дослідження рівня мотивації також дозволяє оцінити, наскільки сучасні здобувачі освіти готові сприймати психологію не лише як теоретичну дисципліну, а й як інструмент практичного вирішення проблем. Оскільки професійна підготовка психологів включає розвиток як когнітивних, так і емоційних навичок, мотивація стає визначальним фактором для гармонійного засвоєння знань і формування професійних компетенцій. Таким чином, вивчення мотиваційної складової допоможе не лише обґрунтувати необхідність використання ігрових технологій, а й забезпечить їх адаптацію до специфічних потреб майбутніх психологів.

Це дослідження матиме вагоме практичне значення, оскільки сприятиме підвищенню якості викладання психології та формуванню більш гнучкої та інтерактивної освітньої системи у вищій школі.

В умовах збереження високого рівня професійної мотивації пізнавальна активність здобувачів освіти вирізняється захопленням і наполегливістю, спонукаючи до інтересу до навчання та роботи, породжуючи позитивні емоції та бажання досягати успіху. Здобувачі освіти, захоплені своєю справою, ініціативні, творять навколо себе середовище, сприятливе для навчання, і виявляють високу готовність до продуктивної діяльності. Мотивація до самоствердження, бажання показати свої здібності та потенціал також важливі для успіху у навчанні, особливо це стосується майбутніх психологів.

Аналіз мотиваційної сфери особистості передбачає використання різноманітних наукових методів, кожен з яких має власну цінність залежно від мети дослідження, об'єкта вивчення та ресурсних можливостей. Серед найбільш поширених інструментів виокремлюють анкетування, що дає змогу швидко зібрати великі обсяги інформації шляхом фіксації відповідей на запитання, які відображають мотиваційні установки, ціннісні орієнтації чи домінуючі потреби.

Інтерв'ювання, у свою чергу, забезпечує глибше розкриття індивідуального мотиваційного профілю, дозволяє виявити нюансовані внутрішні мотиви, відчутти емоційно забарвлені аспекти ставлення до діяльності через безпосередню комунікацію з респондентом.

Стандартизовані психодіагностичні методики також широко використовуються для кількісного виміру показників мотивації. Серед таких засобів варто згадати шкали для оцінки внутрішньої мотивації, самомотиваційних ресурсів, рівня самоефективності тощо. Деякі підходи включають також фізіологічні параметри – наприклад, спостереження за змінами серцевого ритму чи аналіз гормонального фону – для реєстрації біологічного супроводу мотиваційних реакцій.

Спостереження за поведінкою дозволяє фіксувати зовнішні прояви мотиваційних процесів, які виявляються через дії в конкретних ситуаціях. Окремо слід згадати експериментальні методики, що передбачають створення контрольованих умов, де можна простежити, як різні стимули чи завдання впливають на зміни у мотиваційних установках людини.

У новітніх дослідженнях використовуються також цифрові підходи – зокрема аналіз поведінки користувачів у соціальних мережах чи в онлайн-просторі, що дозволяє виявити непрямі ознаки мотивації та моделі поведінки в реальному часі. Обрання конкретного методу дослідження повинно враховувати етичні принципи, специфіку вибірки та мету наукової роботи.

Для аналізу ефективності сучасних ігрових технологій навчання у викладанні психології необхідно обрати методики, які дозволяють оцінити рівень навчальної мотивації, залученість у навчальний процес та вплив ігрових технологій на формування професійних компетенцій. Доцільно використати такі методи:

Методика «Спрямованість на набуття знань», розроблена Є.П. Ільїним та Н.А. Курдюковою, передбачає оцінювання за допомогою 12 тверджень, до кожного з яких запропоновано два варіанти відповіді (див. Додаток А). Оцінювання здійснюється шляхом нарахування одного бала за кожною відповідь, що відповідає ключу. Відповіді типу «А» на запитання 1–6 та 8–11, а також «Б» на запитання 7 і 12 свідчать про наявність мотивації до пізнавальної діяльності. Сумарний бал, що може варіюватися в межах від 0 до 12, дозволяє визначити рівень сформованості мотивації до набуття знань:

1 – 4 бали – низький рівень;

5 – 8 балів – середній рівень;

9 – 12 балів – високий рівень навчальної мотивації.

Поряд із цим застосовується опитувальник «Спрямованість на оцінку» тих самих авторів (Додаток Б), який складається з 12 запитань із форматом відповідей «так/ні». Цей інструмент спрямовано на дослідження мотиваційних чинників, пов'язаних із оцінною складовою навчального

процесу, а також мотивів, що супроводжують навчально-трудова діяльність здобувачів освіти другого (магістерського) рівня. Оцінювання проводиться наступним чином: один бал за кожну відповідь «так» на запитання з 1 по 9, а також за відповідь «ні» на запитання 10–12.

Рівень мотивації до отримання оцінки визначається за сумою набраних балів: 1 – 4 бали – низький рівень;

5 – 8 балів – середній рівень;

9 – 12 балів – високий рівень орієнтації на оцінювання.

Результати, отримані за обома опитувальниками, розглядаються в комплексі, що дозволяє порівняти спрямованість навчальної мотивації – на отримання знань чи на досягнення зовнішнього результату у вигляді оцінки, та сформулювати загальне уявлення про домінуючі мотиваційні установки здобувачів освіти другого (магістерського) рівня.

Методика діагностики навчальної мотивації здобувачів освіти другого (магістерського) рівня, запропонована О. Реаном та В. Якуніним, є авторською адаптацією опитувальника, що містить перелік різних типів мотивів, значущість яких респонденти оцінюють за п'ятибальною шкалою. При цьому 1 бал відповідає найнижчому рівню суб'єктивної важливості мотиву, а 5 балів – найвищому (див. Додаток В).

Обробка результатів передбачає обчислення середніх значень оцінок за кожною шкалою, що дозволяє виявити рівень вираженості окремих мотиваційних чинників. Кінцеві результати можуть варіюватися в межах від 1 до 5 балів: що вище середній показник за конкретною шкалою, то більш вираженою є відповідна мотиваційна тенденція.

Опитувальник охоплює сім шкал, кожна з яких репрезентує окремий напрям мотивації: комунікативна, професійна, навчально-пізнавальна, соціальна загального характеру, а також мотиви, пов'язані з прагненням до самореалізації в творчості, уникненням невдач і орієнтацією на престиж.

Методика дозволяє провести комплексну оцінку співвідношення внутрішніх і зовнішніх джерел мотивації до навчання, що є особливо

важливим у контексті дослідження ефективності використання ігрових освітніх технологій. Такий підхід дає змогу визначити, наскільки подібні методи сприяють зростанню зацікавленості здобувачів освіти другого (магістерського) рівня у навчальному процесі та стимулюють їх до активної пізнавальної діяльності.

Для проведення дослідження обрано групу здобувачів освіти другого (магістерського) рівня із загальною кількістю 37 осіб. Вибірка поділена за віковими групами: 30+ (2 особи), 40+ (25 осіб), 50+ (10 осіб). Такий розподіл дозволяє врахувати вікові відмінності у сприйнятті та реакції на ігрові технології, що є важливим у контексті дослідження. Репрезентативність забезпечується охопленням усіх вікових категорій здобувачів освіти другого (магістерського) рівня, які активно навчаються у БІНПО.

У відповідності до визначеної дослідницької мети, наступним кроком стала реалізація емпіричного етапу психологічного дослідження, що передбачав збирання та аналіз фактичного матеріалу. У межах нашого дослідження, орієнтованого на вивчення впливу використання ігрових освітніх технологій у процесі викладання психології у закладах вищої освіти, було проведено психодіагностичне тестування із застосуванням методик «Спрямованість на набуття знань» та «Спрямованість на оцінку». Опитування здійснювалося серед здобувачів освіти другого (магістерського) рівня БІНПО, вікові групи яких охоплюють категорії 30+, 40+ та 50+.

Застосування методики, спрямованої на виявлення домінуючого навчального мотиву, дозволило встановити, що в цілому у респондентів спостерігається середній рівень пізнавальної мотивації, що підтверджується середнім показником у 6,17 бала. Аналіз індивідуальних відповідей, а також супровідні спостереження під час тестування засвідчують, що здобувачі освіти у переважній більшості орієнтовані на набуття нових знань у процесі навчальної діяльності (див. рис. 2.2.1.).

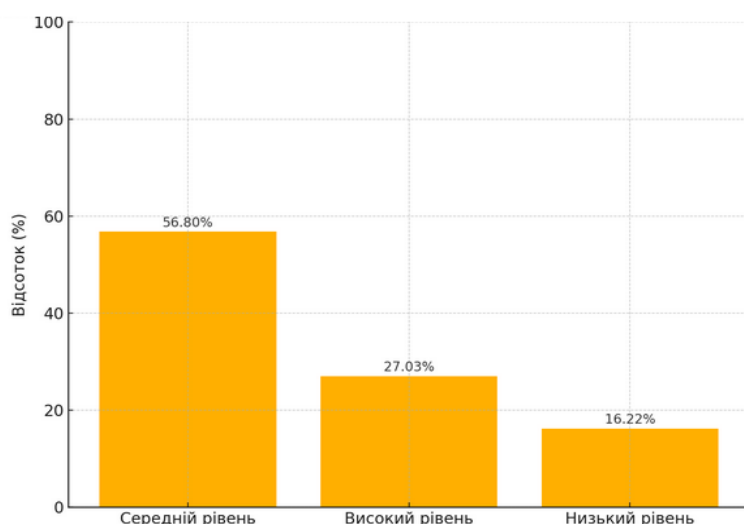


Рис.2.2.1. Розподіл рівнів спрямованості на набуття знань серед здобувачів освіти другого (магістерського) рівня за результатами тестування

У 56,8% здобувачів освіти другого (магістерського) рівня виявлено середній рівень спрямованості на отримання знань, у 27,03% - високий рівень і у 16.22% - низький рівень.

Таблиця 2.2.1

**Результати обстеження групи за методикою
«Спрямованість на отримання знань» (віковий розподіл)**

	Рівень	Вікова категорія					
		30+ (к-ть осіб)	%	40+ (к-ть осіб)	%	50+ (к-ть осіб)	%
	Низький	-		5	13,51	1	2,7
	Середній	2	5.41	15	40,54	4	10,81
	Високий	-	-	5	13,51	5	13,51
Разом		2	5.41	25	67,56	10	27,03
37							

Аналіз даних таблиці 2.2.1 демонструє, що середній рівень спрямованості на набуття знань переважає серед здобувачів освіти другого (магістерського) рівня і становить 56,8%. Це свідчить про задовільний, але не максимальний рівень зацікавленості у навчанні. Високий рівень

спрямованості виявлений у 27,03% респондентів, що вказує на значну частку здобувачів освіти другого (магістерського) рівня, мотивованих до глибокого освоєння знань. Низький рівень спрямованості, характерний для 16,22% здобувачів освіти другого (магістерського) рівня, вказує на потребу в додаткових заходах для стимулювання інтересу до навчання.

Серед вікових категорій у групі 30+ середній рівень спрямованості виявлено у 5,41% здобувачів освіти другого (магістерського) рівня, тоді як високий і низький рівні у цій групі не спостерігалися. Це свідчить про стабільний, але не максимальний рівень мотивації. У групі 40+ низький рівень зафіксовано у 13,51% здобувачів освіти другого (магістерського) рівня, що може свідчити про втрату інтересу до навчання в частини цієї категорії.

Середній рівень у цій групі становить 40,54%, тоді як високий рівень спостерігається у 13,51%, що вказує на наявність здобувачів освіти другого (магістерського) рівня із високою зацікавленістю у навчанні. У групі 50+ найнижчий рівень зафіксовано у 2,7% здобувачів освіти другого (магістерського) рівня, середній рівень – у 10,81%, а високий – у 13,51%, що демонструє помірну і водночас стійку мотивацію до набуття знань.

Загалом, середній рівень спрямованості є домінуючим у всіх вікових групах, що свідчить про достатній, але не максимальний рівень зацікавленості здобувачів освіти другого (магістерського) рівня.

Група 30+ демонструє стабільність без крайніх проявів, тоді як у групі 40+ спостерігається найбільша частка здобувачів освіти ДРУГОГО (магістерського) рівня із низьким рівнем спрямованості. У групі 50+ рівень спрямованості більш збалансований, із незначною часткою низької мотивації та помітною часткою високої.

Для підвищення рівня спрямованості на знання необхідно впроваджувати заходи, що стимулюють інтерес до навчання, такі як інтерактивні методи чи адаптація матеріалів до інтересів здобувачів освіти другого (магістерського) рівня.

Група 50+ потребує акценту на практичному застосуванні знань, а для групи 30+ доцільно пропонувати завдання, спрямовані на перехід від середнього до високого рівня спрямованості. Середній показник за шкалою «Спрямованість на оцінку» склав 4,9 бала. При цьому рівні були розподілені наступним чином (рис.2.2.2.):

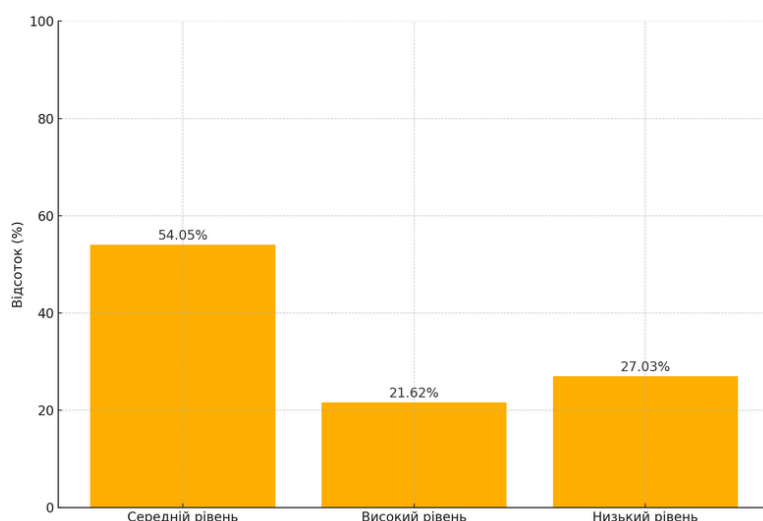


Рис.2.2.2. Розподіл рівнів спрямованості на оцінку серед здобувачів освіти другого (магістерського) рівня за результатами тестування.

Низький рівень: 27,03% здобувачів освіти (10 осіб).

Середній рівень: 54,05% здобувачів освіти (19 осіб).

Високий рівень: 21,62% здобувачів освіти (8 осіб).

Аналіз вікових категорій показав, що з підвищенням віку спрямованість на оцінку знижується (табл. 2.2.2.):

Таблиця 2.2.2

**Результати обстеження групи за методикою
«Спрямованість на оцінку» (віковий розподіл)**

	Рівень	Група 37 осіб. Вікова категорія					
		30+ (к-ть осіб)	%	40+ (к-ть осіб)	%	50+ (к-ть осіб)	%
	Низький	-	-	4	10,81	6	16,22
	Середній	-	-	15	40,54	4	10,81

Продовження таблиці 2.2.2

	Високий	2	5.41	6	16.22	-	-
	Разом	2	5.41	25	50,05	10	27,03

У віковій групі 30+ високий рівень спрямованості на оцінку зафіксований у двох осіб, що складає 100% цієї категорії, тоді як у групі 50+ цей показник відсутній.

Низький рівень найчастіше зустрічався серед здобувачів освіти другого (магістерського) рівня 50+, що свідчить про меншу залежність їхньої мотивації від зовнішнього оцінювання.

Ці дані свідчать, що більшість здобувачів освіти другого (магістерського) рівня не розглядають отримання оцінки як основний мотивуючий фактор у процесі навчання, особливо у старшій віковій групі, що вказує на значно меншу залежність старших здобувачів освіти другого (магістерського) рівня від оцінок як стимулу до навчальної діяльності. Такі дані підкреслюють важливість вікових відмінностей у сприйнятті оцінювання. Крім того, низький рівень спрямованості на оцінку найчастіше зустрічався серед здобувачів освіти другого (магістерського) рівня вікової категорії 50+, що свідчить про переважання внутрішніх мотивів навчання у старшій віковій групі. Для цих здобувачів освіти другого (магістерського) рівня важливіше здобуття знань, розвиток професійних навичок та самореалізація, ніж формальні оцінки їхніх досягнень. У молодшій віковій групі (30+), навпаки, оцінювання залишається одним із вагомих мотиваторів, хоча цей вплив не є домінуючим.

Отримані результати дають підстави стверджувати, що більшість здобувачів освіти другого (магістерського) рівня не розглядають отримання оцінки як основний мотивуючий фактор у процесі навчання. Особливо це стосується старших здобувачів освіти другого (магістерського) рівня, які орієнтовані на власне вдосконалення та практичне застосування здобутих знань. Таким чином, процес навчання у магістратурі потребує адаптації до

специфічних потреб різних вікових груп, де для молодших здобувачів освіти другого (магістерського) рівня ігрові технології можуть бути ефективним інструментом мотивації, а для старших – способом інтеграції нових знань і самореалізації в навчальному процесі.

Аналіз результатів, отриманих за методикою «Навчальна мотивація здобувачів освіти магістерського рівня» у авторській модифікації А.А. Реана та В.А. Якуніна (див. рис. 2.2.3.), дає підстави стверджувати, що у досліджуваної вибірки здобувачів освіти другого (магістерського) рівня найбільш вираженими є мотиваційні установки, пов'язані з уникненням невдач – середній показник за цією шкалою склав 3,9 бала з можливих 5. Далі за рівнем вираженості розташувалися професійні мотиви (3,1 бала), навчально-пізнавальні мотиви (3,0), а також комунікативні (2,7 бала). Меншою мірою виявлено орієнтацію на престиж (2,3 бала), соціальні мотиви широкого спрямування (2,0) та мотиви, пов'язані з потребою у творчій самореалізації (1,5 бала).

Найчастіше респонденти обирали твердження, які свідчать про усвідомлення зв'язку між успішним навчанням та майбутньою професійною реалізацією, зокрема: «Щоб забезпечити успішність майбутньої професійної діяльності», «Щоб працювати, треба мати глибокі та всебічні знання», а також «Бо не хочу відставати від однокурсників, не бажаю опинитися серед відстаючих».

Такі відповіді демонструють, що значна частина здобувачів освіти орієнтується на утримання соціального статусу та уникнення ситуацій невдачі.

У межах блоку комунікативних мотивів 14% опитаних погодилися з твердженням про необхідність глибоких знань як умови для ефективного професійного спілкування. Ще 5% респондентів вказали, що знання підвищують їхню впевненість у собі, 4,4% зазначили, що навчання мотивується бажанням викликати повагу в навчальному середовищі, а 3,9%

відзначили прагнення спілкуватися з цікавими людьми як рушійну силу своєї освітньої активності.

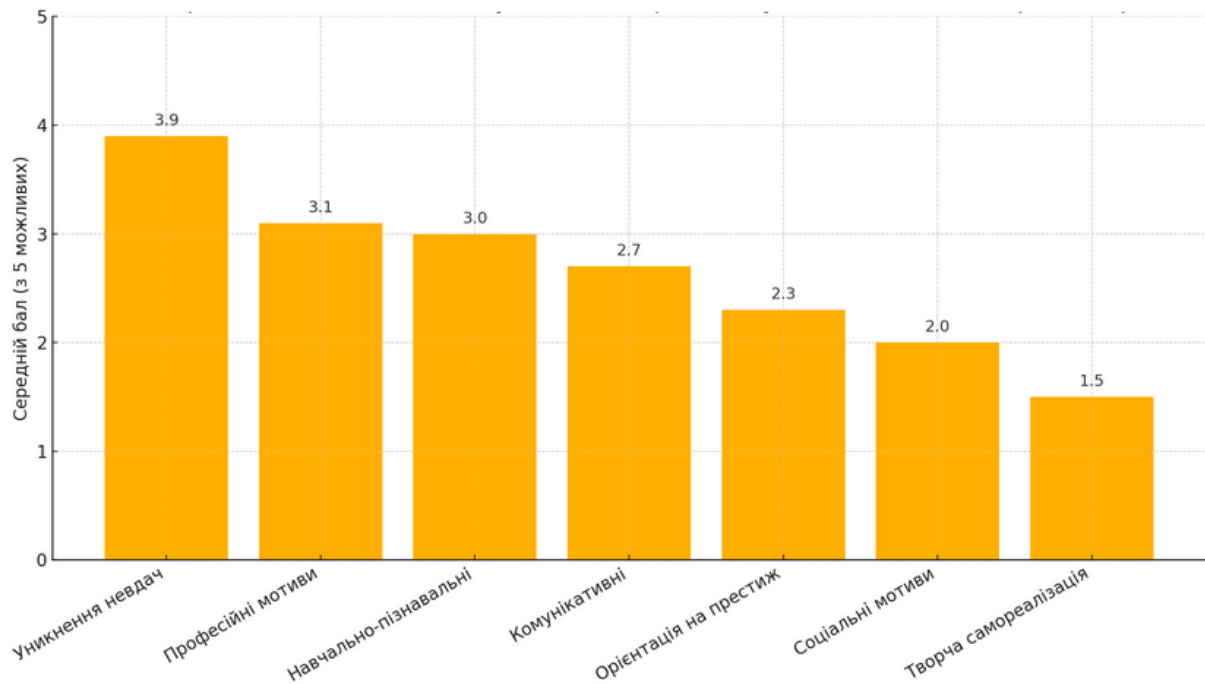


Рис.2.2.3. Порівняльний аналіз результатів за методикою «Навчальна мотивація здобувачів освіти другого (магістерського) рівня» А.А. Реана, В.А. Якуніна у авторській модифікації

Отримані дані дають підстави припускати, що у здобувачів освіти другого (магістерського) рівня, для яких комунікативні мотиви є важливими, спостерігається домінування інструментального підходу до освіти. Така група респондентів сприймає навчання передусім як засіб досягнення професійної майстерності, соціального визнання та підвищення авторитету в професійному середовищі.

2.3 Використання сучасних ігрових технологій навчання при викладанні психології

Сучасні тенденції розвитку цифрових технологій, трансформаційні процеси у сфері вищої освіти та загальноосвітні глобалізаційні зрушення

формують необхідність пошуку інноваційних педагогічних підходів та інструментів у навчальному процесі. Це особливо актуально в контексті викладання психології у закладах педагогічної освіти, де виникає потреба в адаптації традиційних методик до умов нової освітньої реальності.

У Законі України «Про освіту» визначено ключову роль академічної свободи викладача. Ця норма передбачає надання викладачам самостійності у виборі методів, форм і засобів навчання, що забезпечує творчий підхід до побудови освітнього процесу та сприяє підвищенню його ефективності [58]. Академічна свобода ґрунтується на засадах вільного висловлення думок, творчої ініціативи та відкритості до інновацій, що в освітній сфері забезпечує гнучкість реагування на індивідуальні особливості здобувачів освіти, зокрема під час викладання психологічних дисциплін.

Науковці [7], у своїх дослідженнях висвітлюють потенціал ігрових методів у формуванні професійних компетентностей майбутніх фахівців. Зокрема, вчені наголошують, що використання ігрових технологій сприяє створенню моделей навчального змісту у вигляді ігрових ситуацій, активізує пізнавальну діяльність, посилює емоційне включення здобувачів освіти другого (магістерського) рівня, стимулює творче мислення та формує навички прийняття рішень в умовах імітації реальних професійних ситуацій [14]. Це має особливе значення у контексті викладання психології, адже дозволяє наблизити навчальний процес до практичної діяльності психолога.

У межах свого дослідження Н. В. Кічук звертає увагу на інтерактивну природу ігрових технологій, визначаючи їх як інструмент проєктного навчання, що реалізується через моделі інтерактивної дидактики [31]. У контексті психологічної освіти це відкриває можливості для моделювання ситуацій консультування, психодіагностики або міжособистісної взаємодії в навчальному середовищі.

Оцінка змін у рівні навчальної мотивації здобувачів освіти після впровадження ігрових технологій є ключовим етапом дослідження ефективності сучасних педагогічних методик у викладанні психології у

вищій школі. Мотиваційний компонент навчальної діяльності визначає академічну успішність здобувачів освіти другого (магістерського) рівня, а разом з тим також їхню готовність до активного сприйняття інтерактивних методів навчання. В умовах модернізації освітнього процесу мотивація відіграє центральну роль у формуванні продуктивного навчального середовища, спрямованого на розвиток когнітивних і професійних компетенцій.

Цифрові додатки, що активно впроваджуються в освітній процес, демонструють високу ефективність у різних дидактичних аспектах. Їхнє застосування дозволяє здійснювати контроль засвоєного здобувачами освіти другого (магістерського) рівня лексичного матеріалу, забезпечує умови для організації самостійної навчальної діяльності, а також відкриває простір для реалізації завдань, спрямованих на розвиток креативного потенціалу здобувачів освіти. Окрім того, інтеграція таких додатків у викладання сприяє формуванню стійкої внутрішньої мотивації до навчання, що є важливою умовою успішного засвоєння навчального матеріалу з психології.

Протягом останніх трьох років система освіти зазнала істотних змін, пов'язаних із необхідністю адаптації до нових соціальних реалій. Однією з ключових трансформацій став вимушений перехід від традиційної очної форми навчання до форматів дистанційного та змішаного навчального середовища. Цей перехід зумовив необхідність як у здобувачів освіти, так і у викладачів оволодіння сучасними цифровими ресурсами й платформами, які забезпечують ефективну взаємодію між учасниками освітнього процесу. У цьому контексті портал «Нова українська школа» акцентує увагу на низці онлайн-інструментів, що довели свою ефективність у нових умовах навчання. Ці платформи активно використовуються для реалізації навчальних цілей, зокрема і у підготовці майбутніх фахівців у галузі психології, що навчаються в системі педагогічної освіти.

Сучасні цифрові платформи відіграють важливу роль у забезпеченні дистанційної форми навчання, полегшуючи організацію освітнього процесу,

налагоджуючи ефективну взаємодію між викладачем і здобувачами освіти другого (магістерського) рівня та, за потреби, залучаючи батьків до моніторингу успішності. Завдяки таким ресурсам як HUMAN, викладачі психології мають змогу створювати власні навчальні модулі, проводити заняття онлайн, перевіряти виконання завдань і надавати зворотний зв'язок у зручному форматі. Ця система також слугує платформою для електронного документообігу, що оптимізує адміністративну складову освітньої діяльності.

Зі свого боку, ресурс Prosvita надає доступ до навчальних матеріалів, домашніх завдань і онлайн-занять як здобувачам освіти, так і їхнім батькам, що сприяє прозорості освітнього процесу. Такий підхід дозволяє ефективно впроваджувати ігрові технології у викладання психології через створення ситуаційного контенту та вправ з елементами інтерактиву. Google Classroom, який став одним із найпопулярніших інструментів серед викладачів, надає можливість формувати навчальні завдання, перевіряти їх виконання та керувати навчальною активністю здобувачів освіти у режимі реального часу. Його функціонал підтримує як індивідуальну, так і групову роботу, що є особливо корисним при організації тренінгів і практичних занять із психології.

До числа платформ, що дозволяють забезпечити багатоформатне представлення навчального матеріалу з психології, входить MOODLE – система, що надає викладачу можливість завантажувати тексти, відео, інтерактивні вправи, а також організовувати тестування та опитування. В умовах педагогічної освіти важливою перевагою MOODLE є її здатність адаптувати матеріал під різні стилі навчання та індивідуальні особливості слухачів. У цьому ж контексті функціонує й платформа «Нові знання», що містить цифрові журнали, розклади та інтерактивні підручники, забезпечуючи повноцінний освітній цикл у дистанційному форматі.

Інший ресурс, «Єдина школа», дозволяє викладачам створювати завдання, оцінювати їх та формувати навчальні тести, а батькам – моніторити прогрес у навчанні. Платформа «Мій Клас» підтримує створення навчальних

програм, контрольних завдань і тестів, що можуть бути адаптовані для вивчення прикладних тем психології, зокрема психодіагностики чи особливостей професійного спілкування. Її безплатна версія доступна широкому колу користувачів, тоді як платна – пропонує розширені можливості персоналізації навчання.

Серед доступних онлайн-ресурсів, що ефективно впроваджуються у практику викладання психологічних дисциплін, варто виокремити Всеукраїнську школу онлайн. Ця платформа забезпечує вільний доступ до відеолекцій, тестових матеріалів та інструментів для самостійного опрацювання навчального змісту, що дозволяє використовувати її як допоміжний ресурс при підготовці до занять або для організації самостійної роботи. Викладачі можуть адаптувати наявні матеріали під психологічні теми, формуючи на їх основі навчальні кейси чи ситуаційні вправи.

Google Docs – ще один незамінний інструмент у процесі викладання психології, який дозволяє спільно працювати над документами в реальному часі. Така форма взаємодії є надзвичайно зручною під час колективного аналізу текстів, опрацювання термінологічного матеріалу або складання групових висновків після аналізу кейсів. Застосування Paint хоч і виглядає нетиповим для навчального процесу, проте в умовах викладання психології його можна використовувати як засіб візуалізації емоційних станів, складання символічних схем, малюнкових тестів тощо.

Платформа Liveworksheets дозволяє використовувати інтерактивні аркуші із завданнями різного рівня складності, що значно активізує увагу здобувачів освіти другого (магістерського) рівня під час дистанційного вивчення теоретичних і прикладних аспектів психологічної науки.

У процесі викладання психології надзвичайно корисною є платформа LearningApps, яка дає змогу створювати інтерактивні вправи, логічні головоломки та навчальні ігри. Такий формат подачі матеріалу підсилює когнітивну активність здобувачів освіти другого (магістерського) рівня і сприяє кращому засвоєнню складних понять. Nearpod, як ще один потужний

ресурс, дозволяє розробляти інтерактивні презентації з візуальним супроводом, елементами гейміфікації, опитуваннями та іншими засобами зворотного зв'язку, що забезпечує емоційну залученість слухачів під час опанування психологічного матеріалу.

Kahoot, як платформа з гейміфікованим підходом до навчання, вже зарекомендувала себе як ефективний засіб для організації поточних та підсумкових опитувань. Її застосування в курсі психології дозволяє не лише діагностувати рівень засвоєння матеріалу, а й підтримувати інтерес до навчання. Платформа Classtime сприяє організації структурованих інтерактивних занять, які викладач може адаптувати під зміст психологічних тем, зокрема методик дослідження особистості або соціальних процесів. A Padlet створює можливість формувати віртуальні інформаційні простори, де здобувачі освіти другого (магістерського) рівня можуть зберігати результати рефлексії, обмінюватися ідеями та створювати спільні тематичні добірки.

У практиці викладання психології у системі освіти особливу роль відіграє платформа Wordwall, яка надає можливість створювати різноманітні інтерактивні завдання – від кросвордів до ігор на встановлення відповідностей. Використання таких активностей дозволяє не лише урізноманітнити подачу теоретичного матеріалу, а й розвивати асоціативне мислення, аналіз причинно-наслідкових зв'язків та активізувати когнітивні процеси здобувачів освіти другого (магістерського) рівня. Додатково, платформа підтримує інтеграцію аудіо- й візуального контенту, що дає змогу моделювати навчальні ситуації з урахуванням психологічних особливостей сприймання інформації.

Ресурс Vseosvita виступає широкоформатною освітньою платформою, яка забезпечує доступ до великого обсягу навчально-методичних матеріалів, включаючи електронні підручники, програми, дидактичні розробки та практичні завдання. У контексті вивчення психології платформа є цінною тим, що дозволяє викладачу швидко адаптувати зміст занять до потреб

аудиторії та формувати гнучке освітнє середовище з акцентом на міжпредметну інтеграцію та практичну спрямованість.

Окремо варто згадати платформу Na Urok, яка підтримує організацію як синхронного, так і асинхронного навчання, надаючи можливість проводити онлайн-заняття, перевіряти виконання завдань, ділитися навчальними матеріалами та комунікувати зі здобувачами освіти другого (магістерського) рівня в інтерактивному режимі. Такий функціонал особливо ефективний у процесі викладання психології, коли важливо передати знання, забезпечивши зворотний зв'язок, підтримати розвиток емоційного інтелекту, комунікативної культури та рефлексивних навичок майбутніх фахівців.

Застосування сучасних ігрових технологій у навчальному процесі спрямоване на підвищення зацікавленості здобувачів освіти другого (магістерського) рівня шляхом інтерактивної взаємодії, що стимулює емоційну залученість та пізнавальну активність. Однак ефективність таких підходів безпосередньо залежить від початкового рівня мотивації здобувачів освіти другого (магістерського) рівня та їхньої готовності до нових освітніх стратегій. Реалізація ігрових технологій у підготовці здобувачів освіти другого (магістерського) рівня вищого навчального закладу має специфічний характер, тому виявлення психологічних аспектів є надзвичайно необхідним процесом, який сприяє якіснішій підготовці навчання за індивідуальними особливостями.

Дослідження у сфері впровадження ігрових технологій часто не беруть до уваги психологічні аспекти їхньої реалізації. Нами була визначена значимість мотивації, організації взаємодії, індивідуальних та соціально-психологічних особливостей як важливих психологічних аспектів впровадження ігрових технологій. Їх урахування дозволяє організувати не лише ігровий процес, але й процес професійного навчання в цілому.

Висновки до розділу 2

У межах другого розділу дослідження було визначено основні психологічні підходи до організації викладання психології у ЗВО з урахуванням ролі навчальної мотивації та потенціалу сучасних освітніх технологій. Аналіз психологічних засад впливу мотиваційного чинника на успішність навчальної діяльності засвідчив, що формування позитивної навчальної мотивації здобувачів освіти другого (магістерського) рівня є провідною умовою активного пізнання, залученості до освітнього процесу та досягнення професійно значущих результатів. Саме мотиваційна складова визначає глибину засвоєння знань, здатність до рефлексії, саморозвитку та професійного зростання майбутніх фахівців у галузі психології.

Результати емпіричного дослідження рівнів і особливостей навчальної мотивації здобувачів освіти другого (магістерського) рівня, що навчаються у БІНПО, виявили наявність різного ступеня сформованості мотиваційних компонентів. Виявлена тенденція вказує на доцільність посилення мотиваційної складової через особистісно орієнтовані, інноваційні методи викладання, зокрема гейміфікацію, що сприяє зростанню внутрішньої зацікавленості у професійній підготовці. У цьому контексті обґрунтовано використання сучасних ігрових технологій як ефективного засобу стимулювання когнітивної активності, розвитку емоційно-вольової сфери здобувачів освіти другого (магістерського) рівня та формування прикладних навичок. Ігрові методики виявили себе як дієвий інструмент створення навчального простору, в якому здобувач освіти другого (магістерського) рівня не просто споживає знання, а активно включається у процес навчання, проявляє ініціативу, приймає рішення, діє в умовах, наближених до професійних ситуацій. Цифрові платформи та електронні ресурси, що були залучені у процес викладання, забезпечили гнучкість у підходах до навчання, дозволили адаптувати матеріал до потреб конкретної аудиторії, а також активізували мотиваційні механізми через змагальність, інтерактивність і

рефлексивність. Концепція ігрових освітніх технологій охоплює широкий спектр методів та засобів організації навчального процесу у формі ігор. Основний психологічний аспект їхнього застосування полягає у процесі взаємодії, від якого залежить залученість учасників до діяльності. Під час підготовки до гри використовуються електронні засоби, такі як форуми, чати, вебінари та інші інструменти, що забезпечують вільний доступ до різноманітних освітніх ресурсів. Таким чином, саме ігрова форма навчання забезпечує необхідний рівень емоційної залученості, а також сприяє формуванню стійкої внутрішньої мотивації, що є ключовим чинником у професійному становленні майбутнього психолога. Однак, незважаючи на очевидні переваги ігрових технологій, результати емпіричного дослідження свідчать про наявність певних суперечностей у мотиваційній сфері здобувачів освіти другого (магістерського) рівня. Виявлені труднощі, пов'язані з недостатнім рівнем сформованості внутрішньої мотивації, нестійкою навчальною установкою та неоднорідністю в ставленні до професійного саморозвитку, потребують цілеспрямованого психолого-педагогічного втручання.

У зв'язку з цим актуальним стає розроблення та впровадження спеціальної тренінгової програми, що ґрунтується на можливостях сучасних ігрових освітніх технологій. Такий підхід дозволить не лише оптимізувати процес викладання психології у БІНПО, а й сприятиме гармонізації мотиваційної сфери здобувачів освіти другого (магістерського) рівня, активізації їхніх пізнавальних інтересів, розвитку рефлексивних здібностей та формуванню позитивного ставлення до навчальної діяльності. У наступному розділі буде представлено концептуальну модель програми, опис її впровадження, результати експериментальної перевірки ефективності, а також методичні рекомендації.

РОЗДІЛ 3.

РЕЗУЛЬТАТИ ДОСЛІДЖЕННЯ ПСИХОЛОГІЧНИХ АСПЕКТІВ СУЧАСНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НАВЧАННЯ ПРИ ВИКЛАДАННІ ПСИХОЛОГІЇ

3.1 Апробація тренінгової програми розвитку навчальної мотивації здобувачів освіти

У системі освіти викладання психології потребує адаптації до нових освітніх викликів, пов'язаних як із зміною форм подачі матеріалу, так і з необхідністю забезпечення високого рівня внутрішньої мотивації здобувачів освіти другого (магістерського) рівня. В умовах постійної інформаційної насиченості, швидких змін у професійних вимогах і зростаючої потреби в самореалізації з боку здобувачів освіти особливо актуальним постає проєктування освітніх технологій, які поєднують інтерактивність, емоційну залученість та пізнавальну активність. Саме на цих засадах формується доцільність впровадження ігрових технологій як інструменту розвитку навчальної мотивації. Проєктне бачення інтеграції ігрових елементів у курс психології спрямоване на побудову такого освітнього середовища, у якому здобувач освіти другого (магістерського) рівня не просто виконує завдання, а бере участь у навчальній взаємодії з високим рівнем особистої включеності. Мета цього проєктування полягає у створенні методично обґрунтованої системи реалізації ігрових освітніх технологій, що підвищують внутрішню навчальну мотивацію шляхом поєднання інтелектуального зусилля та емоційного задоволення. Йдеться як про підвищення академічних показників, так і про зміну ставлення до навчання як до усвідомленого та ціннісного процесу.

У процесі розроблення концептуальної основи впровадження було враховано специфіку викладання психологічних дисциплін у БІНПО, орієнтованих на осіб із певним життєвим та професійним досвідом. Саме тому ігрові технології, застосовані у цьому контексті, мають не стільки розважальний або активізуючий характер, як виконують функцію рефлексивного осмислення знань, переосмислення власного досвіду й набуття нових форм соціально-психологічної поведінки.

Успішність проектування та реалізації ігрових освітніх технологій у викладанні психології безпосередньо залежить від чіткого розуміння структури процесу впровадження. Базовим етапом є виявлення вихідного рівня навчальної мотивації та домінуючих мотивів, що зумовлюють ставлення здобувачів освіти другого (магістерського) рівня до навчання. Для цього доцільним є використання валідних психодіагностичних методик, які дають змогу окреслити індивідуально-психологічний профіль мотиваційної сфери та виявити потребу в конкретних корекційних впливах.

Наступний етап передбачає добір ігрових методик і платформ, які відповідають змісту дисципліни, а також відповідають особливостям сприймання та пізнавальної активності дорослої аудиторії. У процесі викладання психології ефективними є не лише класичні інтерактивні засоби, як-от Kahoot або Wordwall, а й структуровані симуляційні ігри, рольові ситуації, елементи тренінгових технік. Їх впровадження має супроводжуватися постійним моніторингом реакцій здобувачів освіти другого (магістерського) рівня, рівня емоційної залученості та змін у мотиваційних установах.

Психолого-педагогічна доцільність впровадження ігрових технологій у навчання психології пояснюється багаторівневим впливом на особистість здобувача освіти. З одного боку, такі технології сприяють активізації когнітивних процесів, зокрема уваги, пам'яті, мислення, у зв'язку з підвищеним емоційним тонусом під час виконання завдань. З іншого боку, ігрова взаємодія формує умови для розвитку емпатії, толерантності до

альтернативної думки, навичок самоаналізу та конструктивної комунікації. Усе це є складовими професійної компетентності фахівця у сфері психології, і саме тому ігрові технології виступають не лише мотиваційним стимулом, а й педагогічним інструментом розвитку особистісних рис.

У контексті освіти ігровий підхід виявляється особливо доречним, адже дозволяє вийти за межі репродуктивного навчання та сформувати модель інтегрованого навчального досвіду, у якому здобувач освіти другого (магістерського) рівня залучається не лише як об'єкт, а як активний суб'єкт освітнього процесу.

Проектна модель впровадження ігрових технологій у процесі викладання психології базується на поєднанні чотирьох взаємопов'язаних компонентів: мотиваційного, когнітивного, емоційно-ціннісного та діяльнісного. Центральною ідеєю виступає створення таких умов навчання, за яких гра стає не фрагментом уроку, а інтегрованим засобом організації освітньої взаємодії, що стимулює внутрішню активність здобувачів освіти другого (магістерського) рівня. Кожен із компонентів має своє функціональне навантаження. Мотиваційний – забезпечує інтерес до змісту та цілей заняття; когнітивний – активізує пізнавальну діяльність через застосування ігрових форм подання матеріалу; емоційно-ціннісний – формує позитивне ставлення до процесу навчання та внутрішню налаштованість на співпрацю; діяльнісний – реалізується через активну участь здобувачів освіти другого (магістерського) рівня у виконанні завдань, що моделюють майбутні професійні ситуації.

У межах запропонованої моделі викладач виступає як носій знань, фасилітатор, організатор та рефлексивний партнер. Саме завдяки такій ролі забезпечується постійна взаємодія, зворотний зв'язок та включення кожного здобувача освіти другого (магістерського) рівня в навчальний процес. Це особливо важливо у викладанні психології, де результативність навчання нерозривно пов'язана з особистісною включеністю здобувача освіти.

Аналіз перших результатів реалізації проєктної моделі в умовах БІНПО засвідчив її потенціал щодо активізації внутрішніх мотиваційних механізмів, однак одночасно виявив потребу в більш цілісному, методично структурованому підході до корекції виявлених проблем. Такою відповіддю на потреби навчального середовища стала розробка тренінгової програми, в основу якої покладено ідеї гейміфікації, рефлексивного підходу та розвитку ключових мотиваційних установок. Детальний зміст програми, логіка її побудови та особливості реалізації розглянемо нижче.

Дослідження проведене у другому розділі роботи продемонструвало, що серед здобувачів освіти другого (магістерського) рівня переважає середній рівень спрямованості на набуття знань (56,8%), що свідчить про стабільний інтерес до навчання, але недостатній для досягнення високих результатів, що свідчить про потребу в активізації пізнавальної діяльності окремих груп. З віком спостерігається зниження залежності здобувачів освіти від зовнішнього оцінювання, що підтверджується розподілом рівнів спрямованості на оцінку. Молодші здобувачі освіти другого (магістерського) рівня (30+) більше орієнтовані на результати оцінювання, тоді як старші категорії (50+) демонструють переважання внутрішніх мотивів навчання, таких як особистий розвиток і практичне застосування знань.

Отримані дані також вказують на домінування мотивів уникнення невдач та професійної спрямованості, тоді як творчі мотиви і соціальні прагнення менш виражені. Це свідчить про прагматичний підхід здобувачів освіти другого (магістерського) рівня до навчання, що орієнтований на досягнення конкретних результатів.

Зважаючи на ці результати, розробка тренінгової програми «Ігрові технології навчання при викладанні психології у вищій школі» стає необхідною для стимулювання мотивації здобувачів освіти другого (магістерського) рівня усіх вікових груп. Впровадження ігрових методик дозволить зробити процес навчання більш інтерактивним і ефективним, сприяючи розвитку когнітивних, емоційних та комунікативних навичок.

Особливо актуальним є адаптація програми до вікових і мотиваційних особливостей здобувачів освіти другого (магістерського) рівня, що забезпечить її результативність і відповідність сучасним вимогам викладання.

На основі проведеного емпіричного дослідження та отриманих результатів було розроблено тренінгову програму, спрямовану на стимулювання навичок регуляції мотиваційних механізмів засобами впровадження ігрових технологій (таблиця 3.1.1.).

Програма складається із 6 занять. Тривалість кожного заняття: 60-90 хвилин. Заняття проводяться 1-2 рази на тиждень. Програма передбачає роботу із групою з 8-10 осіб дистанційно.

Програма підвищення рівня навчальної мотивації здобувачів освіти другого (магістерського) рівня (участь в програмі може впроваджуватись дистанційно, залежно від проведення занять за допомогою сучасних комп'ютерних технологій та сучасних засобів комунікації).

Таблиця 3.1.1

План програми підвищення рівня навчальної мотивації здобувачів освіти другого (магістерського) рівня в БІНПО в процесі викладання психології з використанням сучасних ігрових технологій

№	Етап	Мета	Ігрові технології	Час
1	Вступне заняття	Формування позитивної мотивації до занять, створення правил групової взаємодії.	Гра «Кодекс команди»: Учасники розробляють правила групи у форматі гри з елементами мозкового штурму.	1 год.
2	Пізнай себе!	Формування інтересу до власної особистості, згуртованості групи, актуалізація рефлексивних процесів.	Гра «Дзеркало»: Учасники по черзі описують себе через призму емоційних і професійних якостей, використовуючи метафори.	1,5 год.
3	Psycho	Знайомство з різними видами емоцій та почуттів, формування адекватних способів вираження негативних емоцій.	Рольова гра «Емоційна палітра»: Група створює ситуації, які потребують емоційного вираження, і аналізує реакції.	1 год.

Продовження таблиці 3.1.1

4	Моя воля	Усвідомлення ролі вольових якостей, навчання прийомів їх розвитку та самостійного прийняття рішень.	Гра «Сходи до мети»: Учасники складають індивідуальні плани досягнення своїх цілей з використанням вольових технік.	1 год.
5	Я та мої зв'язки	Формування навичок ефективного спілкування, навчання успішної взаємодії та вирішення конфліктних ситуацій.	Гра «Конфліктний міст»: Учасники розігрують конфліктні сценарії та знаходять способи конструктивного їх вирішення.	1,5 год.
6	Підсумкове заняття	Узагальнення здобутого досвіду, формування позитивних установок і навичок релаксації.	Гра «Скарб мотивації»: Група створює карту власних досягнень і формулює позитивні мотиваційні установки на майбутнє.	1,5 год.

Перед заняттями з групою проведено інструктаж щодо етичних, професійних та комунікаційних особливостей взаємодії (Додаток Д).

Розглянемо більш детально зміст кожного заняття.

Вступне заняття має на меті створити сприятливу атмосферу для подальшої роботи, сформувати у групи позитивне ставлення до навчального процесу та забезпечити комфортний рівень взаємодії між учасниками. Першочерговим завданням є встановлення правил, які сприятимуть конструктивній комунікації, взаємній повазі та активній участі всіх членів групи.

Початок заняття розпочинається із привітання учасників, короткого вступного слова ведучого, в якому пояснюється мета програми та значення ігрових технологій для розвитку мотивації. Учасникам пропонується ознайомитися з метою заняття та обговорити, чому важливо створити спільні правила для комфортної взаємодії у групі.

Основною ігровою технікою цього заняття є вправа «Кодекс команди». Учасники спільно розробляють список правил, які будуть дотримуватися протягом усієї програми. Це виконується у формі гри: кожен учасник пропонує своє правило, обґрунтовуючи його необхідність. Всі ідеї записуються на загальний аркуш або віртуальну дошку, після чого

обираються найважливіші та затверджуються групою. У підсумку формується «Кодекс команди», який є основою для подальших занять.

Друга частина заняття присвячена короткому знайомству учасників. Тут застосовується інтерактивна методика: кожен учасник представляється, але додає один цікавий факт про себе, пов'язаний із темою мотивації або професійної діяльності. Це допомагає знайти спільні інтереси та налаштовує групу на відкриту взаємодію.

Завершення заняття включає рефлексію: учасники діляться своїми враженнями про перше заняття, відзначають, що було найцікавішим або найважливішим. Ведучий підсумовує ключові моменти заняття, звертаючи увагу на значення командної роботи і важливість дотримання встановлених правил. Завдяки цьому заняттю група налаштовується на активну співпрацю та позитивний настрій для подальшої роботи.

Метою другого заняття є розвиток інтересу до особистісних характеристик учасників, посилення згуртованості групи та стимулювання рефлексивних процесів, які допоможуть учасникам краще розуміти себе та інших. Цей етап створює основу для подальшого поглиблення теми мотивації та міжособистісної взаємодії.

Заняття починається із невеликої вступної бесіди, під час якої ведучий пояснює важливість самопізнання у контексті регуляції мотивації та побудови ефективної взаємодії. Учасникам пропонується замислитися над тим, наскільки добре вони знають себе, свої сильні сторони та способи реагування на стресові ситуації.

Основна частина заняття складається з ігрової вправи «Дзеркало». Учасникам дається завдання по черзі «поглянути у дзеркало», тобто описати себе з позиції особистісних якостей, які вони вважають найважливішими. Цей опис відбувається у формі метафор: наприклад, «Я як дерево – міцний, але гнучкий», або «Я як вода – адаптуюся до будь-яких обставин». Після цього група може ставити уточнювальні запитання або ділитися враженнями, заохочуючи позитивне сприйняття кожного учасника.

Друга частина заняття переходить до практичної вправи «Карта стресостійкості». Учасники заповнюють індивідуальні схеми, де вказують джерела стресу у своєму житті та способи, які вони використовують для його подолання. Це виконується у творчій формі: кожен створює умовну карту, яка відображає їхній унікальний підхід до регуляції емоцій. Після завершення роботи деякі учасники (за бажанням) можуть презентувати свої карти групі.

Заключний етап заняття присвячений рефлексії. Учасникам пропонується подумати, що вони дізналися про себе нового або як змінилося їхнє сприйняття своїх колег. Ведучий підсумовує заняття, наголошуючи на тому, як самопізнання сприяє розвитку впевненості у собі, знижує стрес і покращує навички комунікації.

Це заняття створює емоційно безпечну атмосферу для обговорення особистих тем, зміцнює командний дух і сприяє розвитку навичок усвідомлення своїх бажань, емоцій та мотивацій.

Мета третього заняття – познайомити учасників із різними видами емоцій і почуттів, допомогти відобразити власні емоційні переживання та сформувані адекватні способи вираження негативних емоцій. Це заняття спрямоване на розвиток емоційної грамотності, яка є важливою складовою мотивації досягнень і міжособистісної взаємодії.

Заняття починається з короткого вступу, під час якого ведучий пояснює, як емоції впливають на наше життя, рішення та здатність досягати поставлених цілей. Учасників заохочують подумати про власний досвід взаємодії з емоціями та про те, як вони впливають на професійну діяльність.

Основна частина заняття базується на інтерактивній вправі «Емоційна палітра». Учасникам пропонують обрати одну зі щоденних ситуацій, яка викликає сильні емоції (наприклад, успіх у проєкті, конфлікт з колегою чи відчуття виснаження). Вони мають зобразити свої емоції у формі малюнку або схеми, використовуючи різні кольори, форми та лінії. Малюнок не потребує художніх здібностей – він має відобразити суб'єктивні емоційні

стани. Після виконання завдання учасники обговорюють свої роботи в групі, пояснюючи, що саме вони хотіли передати.

Друга частина заняття зосереджується на рольовій грі «Емоційний вибір». Учасники об'єднуються у пари або малі групи і отримують завдання розіграти ситуацію, де потрібно продемонструвати адекватне управління негативними емоціями (наприклад, стриманість під час конфлікту або конструктивний спосіб висловлення невдоволення). Кожна група презентує свою ситуацію, а інші учасники аналізують, наскільки ефективно було впоратися з емоціями та досягти порозуміння.

Завершальна частина заняття присвячена рефлексії. Учасники обговорюють, що нового вони дізналися про себе, як їхній погляд на емоції змінився, та які навички вони можуть застосувати у майбутньому. Ведучий підсумовує ключові моменти заняття, наголошуючи на важливості конструктивного управління емоціями як складової професійної діяльності та особистісного зростання.

Це заняття допомагає учасникам краще розуміти власні емоції, усвідомлювати, як їхня емоційна поведінка впливає на оточуючих. Формування навичок конструктивного вираження почуттів стає важливим кроком у вивченні емоційного інтелекту.

Четверте заняття зосереджене на формуванні уявлення про вольові якості, усвідомленні їх ролі у житті людини та навчанні прийомів розвитку волі. Учасники аналізують свої звички, мотиви та цілі, навчаються приймати самостійні рішення й усвідомлювати вплив своїх дій на досягнення результатів.

На початку заняття ведучий проводить вступну бесіду, у якій пояснює, що таке воля, як вона впливає на мотивацію та досягнення цілей. Учасникам пропонують подумати над тим, які звички та риси характеру допомагають їм у досягненні успіху, а які можуть заважати. Це обговорення налаштовує на роботу над особистими аспектами розвитку волі.

Основна частина заняття починається з інтерактивної вправи «Сходи до мети». Учасники отримують завдання уявити свою ціль і створити уявну сходи, де кожна сходинка символізує крок досягнення цієї мети. Наприклад, якщо ціль – здобути нові професійні навички, сходинки можуть включати: знайти курси, скласти розклад навчання, виконати практичні завдання тощо. Під час роботи учасники описують, які зусилля вони мають докладати на кожному етапі та як їхня воля допоможе подолати труднощі.

Після цього проводиться вправа на розвиток прийомів аутогенного тренування. Учасникам пропонують серію коротких технік саморегуляції, які допомагають зосередитися, подолати емоційні перешкоди та налаштуватися на продуктивну роботу. Наприклад, техніка глибокого дихання або візуалізація досягнення цілі. Кожен учасник пробує виконати ці вправи та ділиться своїми відчуттями.

Заключний етап заняття передбачає обговорення ролі вольових якостей у щоденному житті. Учасники аналізують, як їхні звички впливають на досягнення результатів, та формулюють плани щодо зміни чи зміцнення певних аспектів своєї поведінки. Ведучий підсумовує заняття, наголошуючи на тому, що воля – це навичка, яку можна і потрібно розвивати для досягнення будь-якої мети.

Це заняття сприяє усвідомленню учасниками власних ресурсів і обмежень, навчає їх ефективних способів подолання труднощів і дає інструменти для розвитку самоконтролю та вольової мотивації.

Метою п'ятого заняття є розвиток навичок ефективного спілкування, навчання успішної взаємодії у групі та адекватного вирішення конфліктних ситуацій. Учасники аналізують свої комунікативні стилі, вчаться взаємодіяти в команді та опановують прийоми конструктивного вирішення конфліктів.

На початку заняття ведучий пояснює, як взаємодія з іншими впливає на досягнення професійних та особистих цілей. Підкреслюється важливість навичок активного слухання, емпатії та вміння домовлятися навіть у

складних ситуаціях. Учасникам пропонують замислитися над тим, які їхні комунікативні сильні сторони і що вони хотіли б покращити.

Основна частина заняття починається із вправи «Мій комунікаційний стиль». Учасники виконують завдання: вони описують, як зазвичай реагують на різні ситуації в спілкуванні (наприклад, критику, заперечення, підтримку), і обговорюють ці стилі у малих групах. Це допомагає кожному побачити свої типові патерни поведінки, усвідомити їхні сильні й слабкі сторони.

Далі група переходить до інтерактивної гри «Конфліктний міст». Учасників ділять на пари або малі команди, кожна з яких отримує сценарій конфліктної ситуації (наприклад, суперечка через розподіл обов'язків чи різні підходи до вирішення завдання). Учасники повинні розіграти конфлікт, а потім знайти компромісне рішення, яке задовольнить обидві сторони. Інші члени групи аналізують результати гри та пропонують свої ідеї щодо покращення взаємодії.

Після цього проводиться практична вправа на розвиток активного слухання. Учасникам пропонують об'єднатися у пари, де один говорить, а інший має уважно слухати, ставити уточнювальні запитання та переказувати почуте. Це дозволяє відчувати важливість уваги до співрозмовника та покращує навички слухання.

Заключна частина заняття присвячена рефлексії. Учасники діляться своїми спостереженнями про те, що допомагало їм ефективно взаємодіяти, а що заважало. Ведучий підсумовує заняття, наголошуючи на тому, що комунікативні навички – це основа успішної співпраці, яка впливає на мотивацію та досягнення спільних цілей.

Це заняття допомагає учасникам краще зрозуміти себе у спілкуванні, набути практичних навичок, які сприяють ефективній взаємодії, вирішенню конфліктів та підтриманню позитивної атмосфери у групі.

Підсумкове заняття є завершальним етапом програми, його основна мета – узагальнити здобутий досвід, підбити підсумки циклу занять, закріпити навички, які учасники опанували, та сформулювати позитивні

установки на майбутнє. Це заняття спрямоване на рефлексію, визначення індивідуальних досягнень і створення мотиваційного настрою на подальшу роботу над собою.

Заняття починається з невеликої вступної бесіди ведучого. Учасникам пропонується згадати, які теми були розглянуті протягом програми, які ігрові техніки були найбільш корисними, та поділитися своїми враженнями. Ведучий коротко узагальнює основні цілі програми, наголошуючи на тому, як опановані навички можуть бути застосовані у професійному та особистому житті.

Основна частина заняття складається з інтерактивної вправи «Скарб мотивації». Учасники створюють особисту карту досягнень, яка включає:

Навички, які вони опанували під час програми.

Власні успіхи, на які вони звернули увагу.

Ситуації, коли вони використовували нові знання чи підходи. Ця карта створюється у довільній формі: це може бути малюнок, схема або навіть текстовий опис. Головне – допомогти учасникам усвідомити власні досягнення та результати.

Друга частина заняття включає групову рефлексію. Учасникам пропонується відповісти на кілька запитань:

1. Що вам найбільше сподобалося у програмі?
2. Які моменти були для вас найскладнішими?
3. Як ви плануєте використовувати набуті навички у подальшому?

Ведучий створює атмосферу підтримки, заохочуючи відвертість і позитивне мислення. Далі учасники обмінюються побажаннями одне одному, підкреслюючи важливість командної підтримки.

Завершальна вправа заняття – «Коло мотивації». Усі учасники сідають у коло та по черзі називають одну річ, яку вони прагнуть досягти після завершення програми, використовуючи нові знання та навички. Ведучий наголошує на тому, що спільна мета та обмін позитивними очікуваннями створюють додатковий стимул для дій.

Закінчується заняття коротким словом ведучого, який дякує учасникам за активну участь, нагадує про важливість постійного саморозвитку та бажає успіхів у досягненні нових цілей. Учасникам пропонується зберегти свої карти досягнень як символ успішного проходження програми.

Це заняття допомагає учасникам усвідомити значення здобутих знань, створює відчуття завершеності програми та надихає на подальшу роботу над собою. Завдяки рефлексії та позитивному налаштуванню учасники отримують чітке уявлення про власний прогрес і можливості для розвитку.

Отже, важливим психологічним аспектом застосування ігрових технологій є мотивація здобувачів освіти другого (магістерського) рівня до участі у грі, вивченню додаткового матеріалу та розкриттю специфіки досліджуваної проблеми чи теми, яка стає основним об'єктом обговорення у грі. Основними чинниками мотивації є самопізнання та задоволення пізнавальних потреб, які залежать від компетентності викладача та його здатності організувати навчальний процес загалом та реалізувати ігрові технології. Формування мотивації є ключовим елементом системи психологічного впливу, забезпечення саморозвитку особистості та її професійного самовдосконалення. Мотивацію слід розглядати не як ізольоване явище, а у тісному зв'язку з особистісним самовизначенням. Варто зазначити, що викладачу необхідно активізувати та підтримувати певний рівень змагальної мотивації для стимулювання пізнавальної активності здобувачів освіти другого (магістерського рівня), а не для провокування їхньої самопрезентації та амбіцій. Мотивація здобувачів освіти другого (магістерського) рівня під час гри формується завдяки їхній орієнтації на позитивні аспекти навчальної діяльності, формуванню прагнення до професійного самовдосконалення, а також соціальній відповідальності та співпраці.

3.2 Аналіз результатів експериментального дослідження психологічних аспектів сучасних технологій навчання при викладанні психології

Варто зазначити, що цифрові інструменти підвищують оперативність зв'язку учасників навчального процесу, знижуючи психологічний тиск, зокрема через відсутність консультативної ролі викладача при впровадженні ігрових технологій. Сучасні ігрові технології виконують наступні функції: навчальну, яка передбачає формування необхідних компетенцій; розвивальну, що сприяє формуванню творчої активності здобувачів освіти другого (магістерського) рівня; терапевтичну, яка допомагає знизити напруженість, скованість та нерішучість у навчальному процесі, покращує емоційний стан; діагностичну, що дозволяє оцінити професійно важливі якості та рівень сформованості компетенцій.

Розглянемо психологічні аспекти використання ігор. Під час навчання за допомогою ігрових методів майбутній педагог набуває вміння самостійно застосовувати ігрові технології, враховуючи психологічні особливості їхнього використання. Під час вивчення психологічних дисципліни разом з викладачем розробили та впровадили в навчальний процес ділової гри «Професіонал», головною темою якої є «Мотивація досягнень» (Додаток К). Учасники поділяються на невеликі групи з однаковими цілями та вихідними даними. Командна робота сприяє ефекту фаворитизму, що веде до розвитку згуртованості та як наслідок формуванню комунікативних компетенцій.

Важливою специфічною рисою більшості ігор є наявність рольової взаємодії (набір функцій і зразків поведінки). В учасників складаються певні очікування щодо поведінки їхніх одногрупників. Це дозволяє організувати взаємодію у групі, впорядкувати міжособистісні стосунки та знизити ймовірність виникнення конфліктів. При реалізації ігрових технологій важливим психологічним аспектом є індивідуальні та соціально-психологічні

особливості гравців. Залежно від них учасники гри реалізують різні стратегії вирішення поставленої задачі.

При формуванні груп викладач бере до уваги особливості ігрового колективу та міжособистісні відносини, аби забезпечити результативну взаємодію. Ведучий гри, як правило, викладач, має розуміти психологічні характеристики учасників для створення атмосфери співпраці та доброзичливості. У випадку виникнення конфліктів, йому не потрібно приймати спонтанні рішення для відновлення продуктивної роботи колективів.

Експертна стратегія передбачає прийняття рішень гравцем на основі його уявлень про образ спеціаліста в даній галузі діяльності. Процесуальна стратегія характеризується активною ігровою позицією здобувача освіти другого (магістерського) рівня, однак йому не цікавий позитивний результат гри, він не прагне до досягнення поставлених цілей. В межах ідентифікаційної стратегії учасник під час гри ідентифікує себе з певним, знайомим йому спеціалістом та діє так, як би вчинив він у конкретній ситуації.

Відсторонену стратегію гри будує здобувач освіти другого (магістерського) рівня, який намагається дистанціюватися від інших учасників. Перелік представлених стратегій не є вичерпним. Психологічні особливості мають значний вплив на ігровий процес, тому кожен раз він набуває різноманітних характеристик.

Після проведення гри серед здобувачів освіти другого (магістерського) рівня було здійснено опитування, яке дозволило визначити рівень їхньої задоволеності. Опитування включало кілька питань, деякі з яких представлені в таблиці 3.2.1.

Таблиця 3.2.1

**Результати обробки даних опитування групи здобувачів освіти
другого (магістерського) рівня БІНПО щодо рівня задоволеності
проведених в процесі викладання психології грою**

Питання	Результати відповідей
Чи викликала інтерес проведена гра?	так 78% / ні 22%
Чи вважаєте ви, що форма роботи була конструктивною та корисною?	так 80% / ні 20%
Чи виникали конфлікти в процесі проведення гри?	так 10% / ні 90%
Як ви вважаєте, чи змогли б Ви налагодити результативну взаємодію під час гри з іншими учасниками?	так 90% / ні 10%
Чи відчували ви труднощі психологічного характеру?	так 15% / ні 85%

Розроблена авторська анкета допоможе отримати зворотний зв'язок щодо очікувань здобувачів освіти другого (магістерського) рівня від використання сучасних ігрових технологій та їхньої ефективності після проведення експерименту.

Більшість здобувачів освіти другого (магістерського) рівня незалежно від віку висловила інтерес до проведеної гри та бажання брати участь у подібних заходах. Вони оцінили гру як конструктивну та корисну, оскільки така форма роботи дозволяла їм проявити творчий потенціал та реалізувати власні ідеї.

Викладач зумів створити умови, в яких діяльність була комфортною та зручною для кожного учасника. Конфліктів під час проведення гри не виникало. Спірні питання здобувачі освіти другого (магістерського) рівня вирішували самостійно. Кожен з них намагався внести щось корисне у загальний результат, виконуючи свої функції. Учасники мали можливість висловити свою думку, яка не піддавалася критиці. У процесі гри здобувачі освіти другого (магістерського) рівня самостійно оцінювали життєздатність тієї чи іншої ідеї. Тому взаємодія відбувалася в сприятливих умовах.

Оскільки під час організації ігрового процесу викладач спирався на психологічні особливості здобувачів освіти другого (магістерського) рівня та

враховував основні психологічні аспекти впровадження ігрових технологій, гра набула нових рис, які сприяли формуванню комфортних умов для здобувачів освіти другого (магістерського) рівня, де вони могли повноцінно реалізувати себе та свій творчий потенціал. Відтак, реалізація ігрових технологій сприяє усвідомленню предметного та соціального контексту навчання при викладанні психології у вищій школі, посиленню досвіду групової взаємодії у процесі вирішення ігрових інтелектуальних завдань, узагальненню та систематизації знань, отриманих під час вивчення дисципліни.

Високий рівень мотивації сприяє кращому засвоєнню навчального матеріалу та продуктивному використанню ігрових методик, тоді як низька мотивація може обмежувати їхній вплив. Контрольне дослідження дає змогу оцінити, наскільки запроваджені методики сприяли підвищенню інтересу до навчання та розвитку професійних навичок.

Повторне вивчення мотиваційних чинників дозволяє не лише виявити загальні тенденції змін, а й визначити індивідуальні та групові особливості здобувачів освіти другого (магістерського) рівня після проходження тренінгової програми. Аналіз отриманих даних допоможе оцінити ефективність ігрових технологій у розвитку пізнавальної активності, визначити чинники, що сприяли підвищенню рівня мотивації, а також виявити можливі бар'єри, які можуть потребувати подальшої корекції у навчальному процесі.

Результати контрольного етапу дослідження мають значну практичну цінність, оскільки дозволяють оцінити доцільність впровадження ігрових технологій у навчання психології та розробити рекомендації щодо їх подальшого вдосконалення. Висока мотивація здобувачів освіти другого (магістерського) рівня до навчання позитивно впливає на їхню ініціативність, пізнавальну активність та прагнення до самореалізації, що є важливими передумовами для успішної професійної підготовки майбутніх фахівців.

Для об'єктивного аналізу змін у рівні навчальної мотивації використовувалися ті ж методики, що й на констатувальному етапі експерименту. До них належать:

- методика «Спрямованість на отримання знань»;
- методика «Спрямованість на оцінку»;
- методика «Навчальна мотивація здобувачів освіти»;
- анкетування щодо ефективності ігрових технологій у навчанні.

Збір та аналіз результатів контрольного етапу експерименту дозволять зробити висновки щодо змін у навчальній мотивації здобувачів освіти другого (магістерського) рівня після впровадження тренінгової програми та оцінити її вплив на навчальний процес.

Репрезентативність вибірки збережено завдяки охопленню всіх ключових вікових груп здобувачів освіти другого (магістерського) рівня БІНПО.

Наступним етапом дослідження стало проведення психологічного аналізу та обробка емпіричних даних. У межах експерименту, що спрямований на оцінку впливу ігрових технологій на процес навчання психології у вищій школі, було проведено тестування за методиками «Спрямованість на отримання знань» та «Спрямованість на оцінку» серед здобувачів освіти другого (магістерського) рівня БІНПО різних вікових категорій.

Методика «Спрямованість на набуття знань» дала змогу встановити, що після впровадження ігрових технологій середній рівень спрямованості на отримання знань зріс до 8,02 балів, що свідчить про значне підвищення навчальної мотивації. Аналіз отриманих даних засвідчив, що здобувачі освіти другого (магістерського) рівня стали більше орієнтованими на процес засвоєння знань та їх практичне застосування.

У структурі розподілу рівнів спрямованості на отримання знань відбулися позитивні зміни (табл. 3.2.2):

Таблиця 3.2.2.

Результати обстеження групи за методикою «Спрямованість на отримання знань» (віковий розподіл) після впровадження програми

Рівень	30+ (к-ть осіб) %	40+ (к-ть осіб) %	50+ (к-ть осіб) %
Низький	0 (0%)	3 (9.46%)	1 (2.3%)
Середній	1 (3.7%)	12 (37.84%)	3 (9.23%)
Високий	2 (6.9%)	17 (51.7%)	9 (27.69%)
Разом	3 (10.6%)	32 (100%)	13 (100%)

Порівняємо ці дані з даними на початку дослідження (рис.3.2.1)

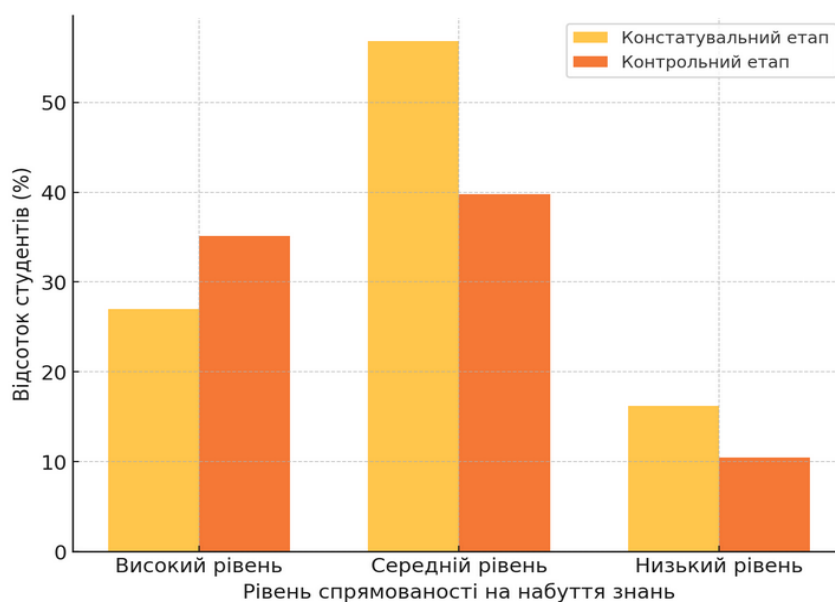


Рис.3.2.1. Порівняльний аналіз рівнів спрямованості на оцінку до та після впровадження тренінгової програми

Аналіз даних таблиці 3.2.2. свідчить про значне покращення рівня навчальної мотивації здобувачів освіти другого (магістерського) рівня після впровадження тренінгової програми.

Високий рівень спрямованості на набуття знань тепер спостерігається у 35,1% здобувачів освіти другого (магістерського) рівня, що вказує на підвищення їхньої мотивації до глибокого засвоєння матеріалу.

Частка здобувачів освіти другого (магістерського) рівня із середнім рівнем спрямованості скоротилася до 39,8%, що свідчить про зростання загального рівня зацікавленості. Низький рівень мотивації зафіксовано у 10,5% респондентів, що на 35% менше, ніж у констатувальному етапі експерименту.

Розподіл рівнів навчальної мотивації за віковими групами демонструє позитивну динаміку. У групі 30+ відбулося помітне зростання високого рівня мотивації, який тепер становить 6,9%, тоді як середній рівень зафіксовано у 3,7% здобувачів освіти другого (магістерського) рівня.

Це свідчить про ефективність застосованих методик, що сприяли збільшенню інтересу до навчання серед молодших здобувачів освіти другого (магістерського) рівня.

Серед здобувачів освіти другого (магістерського) рівня вікової групи 40+ спостерігається найбільш значне зростання високого рівня спрямованості на отримання знань – до 51,7%, що майже в чотири рази перевищує попередні показники.

Водночас частка здобувачів освіти другого (магістерського) рівня із середнім рівнем знизилася до 37,84%, а низький рівень мотивації скоротився до 9,46%. Це підтверджує, що ігрові технології ефективно сприяли підвищенню мотивації серед здобувачів освіти другого (магістерського) рівня цієї групи, усуваючи бар'єри та втрату інтересу до навчання.

У групі 50+ також спостерігається позитивна тенденція: високий рівень спрямованості зріс до 27,69%, що свідчить про підвищену зацікавленість у навчальному процесі. Частка здобувачів освіти другого (магістерського) рівня із середнім рівнем мотивації становить 9,23%, а низький рівень зафіксовано лише у 2,3%, що є найнижчим показником серед усіх вікових груп. Це свідчить про те, що застосовані методики не лише стимулювали

навчальну мотивацію, а й сприяли більшій інтеграції здобувачів освіти другого (магістерського) рівня старшого віку в освітній процес.

Загалом, результати контрольного етапу експерименту демонструють суттєве покращення мотиваційних показників здобувачів освіти другого (магістерського) рівня у всіх вікових групах.

Впровадження ігрових технологій сприяло зростанню рівня зацікавленості у навчанні, зменшенню частки здобувачів освіти другого (магістерського) рівня із низькою мотивацією та збільшенню кількості респондентів, які виявляють високий рівень спрямованості на отримання знань.

Це підтверджує ефективність тренінгової програми та доцільність подальшого використання інтерактивних методик при викладанні психології у вищій школі.

Для підвищення рівня спрямованості на знання необхідно продовжувати впроваджувати заходи, що активізують навчальну мотивацію здобувачів освіти другого (магістерського) рівня, зокрема використання інтерактивних методів та адаптацію навчального матеріалу до їхніх інтересів.

Група 50+ демонструє потребу у практичному застосуванні отриманих знань, тоді як для групи 30+ доцільним є впровадження завдань, орієнтованих на поступовий перехід від середнього до високого рівня спрямованості на знання.

Розподіл рівнів спрямованості на оцінку після впровадження програми змінився наступним чином (рис.3.2.2.):

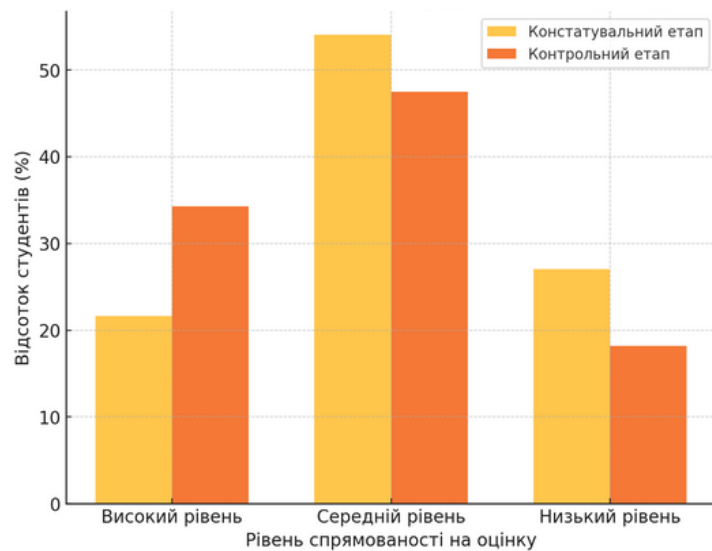


Рис.3.2.2. Порівняльний аналіз рівнів спрямованості на оцінку до та після впровадження тренінгової програми

Аналіз контрольного підрахунку даних за шкалою «Спрямованість на оцінку» після впровадження тренінгової програми свідчить про значні зміни у структурі навчальної мотивації здобувачів освіти другого (магістерського) рівня. Середній показник за шкалою «Спрямованість на оцінку» зріс до 5,7 бала, що свідчить про посилення значущості оцінювання в навчальному процесі.

– низький рівень зафіксовано у 18,2% здобувачів освіти другого (магістерського) рівня (що на 32,6% менше у порівнянні з початковими даними); – середній рівень спостерігається у 47,5% здобувачів освіти другого (магістерського) рівня (зменшення на 12,2%); – високий рівень значно зріс і становить 34,3% (що на 58,7% більше, ніж раніше).

Аналіз проведений вдруге за віковими групами показав, що найбільші зміни відбулися серед здобувачів освіти другого (магістерського) рівня 30+, де частка осіб із високим рівнем спрямованості на оцінку зросла до 100%. Це підтверджує, що для молодших здобувачів освіти другого (магістерського) рівня оцінювання залишається важливим стимулом до навчання. У групі 40+ високий рівень спостерігається у 40% здобувачів освіти другого (магістерського) рівня, що свідчить про посилення ролі оцінки в їхньому

навчальному процесі, водночас середній рівень знизився до 50%, а низький рівень становить лише 10%.

Серед здобувачів освіти другого (магістерського) рівня вікової групи 50+ також спостерігається зростання впливу оцінювання на навчальну мотивацію: низький рівень зменшився до 15,3%, середній рівень становить 55,4%, а високий рівень – 29,3%, що свідчить про посилення значущості оцінки навіть у цій категорії здобувачів освіти другого (магістерського) рівня.

Отримані результати демонструють, що після впровадження ігрових технологій оцінювання стало відігравати більш важливу роль у навчальній мотивації здобувачів освіти другого (магістерського) рівня. Водночас для старших здобувачів освіти другого (магістерського) рівня (50+) домінуючим залишається внутрішній інтерес до знань і самореалізація, хоча вплив оцінки значно зріс. Для здобувачів освіти другого (магістерського) рівня 30+ та 40+ оцінювання стало ще більш потужним мотиваційним чинником, що підтверджує ефективність інтерактивних методик як засобу залучення до навчання.

Загалом, ці зміни свідчать про необхідність подальшої адаптації навчального процесу відповідно до вікових особливостей здобувачів освіти другого (магістерського) рівня, забезпечуючи баланс між внутрішньою мотивацією та зовнішніми стимулами, такими як оцінювання.

Аналіз повторних результатів, отриманих за методикою «Навчальна мотивація здобувачів освіти другого (магістерського) рівня» А.А. Реана, В.А. Якуніна у авторській модифікації, демонструє значні позитивні зміни у мотиваційній структурі здобувачів освіти другого (магістерського) рівня після впровадження тренінгової програми.

Після проведення контрольного етапу експерименту відбулося зменшення домінування мотивів уникнення невдач – їхній середній бал знизився до 3,2 із 5 можливих (зменшення на 17,9%), що свідчить про зменшення страху перед невдачами та більш впевнений підхід до навчання.

Водночас зросла частка професійних мотивів – до 3,8 бала (збільшення на 22,6%), що підтверджує зростаючу орієнтацію здобувачів освіти другого (магістерського) рівня на практичне застосування отриманих знань у майбутній професійній діяльності.

Навчально-пізнавальні мотиви також зазнали позитивних змін, досягнувши середнього показника 3,6 бала (зростання на 20%), що свідчить про підвищений інтерес до пізнання та глибшого розуміння матеріалу. Комунікативні мотиви зросли до 3,1 бала (збільшення на 14,8%), що свідчить про посилення ролі міжособистісної взаємодії у навчальному процесі. Менш вираженими залишаються мотиви престижу (2,6 бала), соціальні мотиви (2,4 бала) та мотиви творчої самореалізації (1,9 бала), хоча і вони демонструють зростання у порівнянні з констатувальним етапом дослідження.

Найбільшу кількість відповідей серед здобувачів освіти другого (магістерського) рівня отримали такі твердження:

1. «Щоб забезпечити успішність майбутньої професійної діяльності» – 38% здобувачів освіти другого (магістерського) рівня (збільшення на 12%);
2. «Щоб працювати, треба мати глибокі та всебічні знання» – 27% (збільшення на 13%);
3. «Бо не хочу відставати від однокурсників, не бажаю опинитися серед відстаючих» – 19% (зменшення на 5%).

Аналіз відповідей, пов'язаних із комунікативними мотивами, показав, що 17% здобувачів освіти другого (магістерського) рівня зазначили, що навчання допомагає їм спілкуватися з цікавими людьми (збільшення на 13%), 8% навчаються для підвищення впевненості в собі (зростання на 60%), а 6% прагнуть до поваги у навчальній групі (збільшення на 36%).

Отримані результати свідчать, що після впровадження ігрових технологій відбулося зменшення орієнтації на уникнення невдач та підвищення мотивації, пов'язаної з професійним розвитком, пізнавальною активністю та комунікативною складовою.

З віком спостерігається тенденція до зниження залежності здобувачів освіти другого (магістерського) рівня від оцінок, що підтверджується зміною розподілу рівнів спрямованості на оцінку. Молодші здобувачі освіти другого (магістерського) рівня (30+) залишаються найбільш орієнтованими на оцінювання як ключовий стимул, тоді як здобувачі освіти другого (магістерського) рівня 50+ демонструють переважання внутрішніх мотивів, таких як особистісний розвиток та практичне застосування знань.

Загальна тенденція свідчить про зміщення фокусу здобувачів освіти другого (магістерського) рівня з формального до прагматичного підходу в навчанні. Впровадження інтерактивних методик сприяло підвищенню мотивації, зменшенню стресу, пов'язаного з невдачами, та формуванню позитивного ставлення до освітнього процесу.

Враховуючи ці результати, подальша адаптація ігрових технологій повинна зосереджуватися на розвитку творчих та соціальних мотивів навчання, що дозволить забезпечити комплексний розвиток здобувачів освіти другого (магістерського) рівня у межах освітнього процесу.

3.3 Методичні рекомендації щодо застосування сучасних технологій навчання при викладанні психології

У процесі впровадження сучасних ігрових технологій при викладанні психології важливою складовою ефективності є особистісна позиція викладача, його здатність встановлювати емоційний контакт із групою та формувати довірливу атмосферу у навчальному середовищі. Саме налаштування на спільну хвилю зі здобувачами освіти другого (магістерського) рівня створює передумови для того, щоб навчальний процес перестав бути формальною процедурою і набув ознак живої, діалогічної взаємодії. Викладач, який сам демонструє захоплення предметом, виявляє щиру зацікавленість у професійному зростанні здобувачів освіти другого

(магістерського) рівня і відкрито ділиться своїм ентузіазмом, здатен пробудити в аудиторії глибшу мотивацію до навчання та самоосвіти.

Важливим чинником є те, як саме педагог взаємодіє з академічними потребами здобувачів освіти. Ставлення до навчання як до спільної справи, готовність своєчасно надати пораду, пояснити складний момент або відреагувати на запит щодо додаткових матеріалів – усе це сприяє формуванню в здобувачів освіти другого (магістерського) рівня відчуття безпеки та підтримки. Віра у потенціал кожного, відкритість до спілкування, регулярне інформування про навчальні результати, гнучке використання технологій для доступу до ресурсів - ці елементи в сукупності підвищують рівень відповідальності здобувачів освіти другого (магістерського) рівня та їх залученість у процес.

Не менш значущим є прагнення викладача до формування партнерських стосунків з кожним учасником освітнього процесу. У ситуаціях, коли виникають труднощі, саме чуйність, готовність вислухати, виявити підтримку, а не осуд, сприяє збереженню мотивації до навчання навіть у складних обставинах. Ефективні педагоги приділяють увагу не лише академічній складовій, а й проявляють зацікавленість у позанавчальних інтересах здобувачів освіти другого (магістерського) рівня, виявляють увагу до індивідуальних здібностей, допомагають у реалізації особистісного потенціалу.

Здатність будувати якісні стосунки зі здобувачами освіти другого (магістерського) рівня виявляється однією з ключових умов результативного застосування ігрових технологій у вищій школі. Там, де присутня атмосфера взаємної поваги та психологічної безпеки, ігрові методики набувають особливої сили впливу. Саме в таких умовах відбувається справжнє залучення, а не лише формальне виконання завдань. Викладач, який знає своїх здобувачів освіти другого (магістерського) рівня не лише за прізвищем, а розуміє їх життєві контексти, прагнення, сильні й вразливі сторони, здатен значно точніше адаптувати освітній простір до потреб групи.

Практичне впровадження ігрових освітніх технологій у викладанні психології підтвердило доцільність їх використання як дієвого інструменту впливу на навчальну мотивацію здобувачів освіти другого (магістерського) рівня. Досвід реалізації тренінгової програми засвідчив, що ефективність застосування таких технологій безпосередньо залежить від їх методично обґрунтованого впровадження, а також від врахування вікових, професійних та індивідуально-психологічних особливостей здобувачів освіти.

У контексті вищої школи ігрові методики набувають нового значення. Вони перестають бути лише інструментом активізації навчального процесу, перетворюючись на механізм моделювання професійних ситуацій, стимулювання рефлексивного мислення, розвитку соціально-психологічних навичок та професійних компетентностей. Саме тому викладачеві варто не обмежуватися поверхневим використанням ігрових елементів, а проектувати заняття таким чином, щоб гра була інтегрована у логіку навчального модуля та відповідала загальній педагогічній меті.

Зміст гри повинен бути тісно пов'язаний із темами курсу та адаптований до рівня підготовки здобувачів освіти другого (магістерського) рівня. Важливо, щоб під час ігрової діяльності забезпечувалася мотиваційна підтримка через формування емоційно сприятливого середовища, яке сприяє зниженню тривожності, посиленню впевненості у власних силах та формуванню довіри у взаємодії. Використання сучасних цифрових платформ, таких як Kahoot, Wordwall, Quizlet, Padlet та інші, дозволяє урізноманітнити навчальні форми та надати здобувачів освіти другого (магістерського) рівня можливість самостійного конструювання знань у процесі взаємодії. Проте доцільним є не просто технічне застосування ресурсів, а й методичне осмислення їх функціонального призначення у структурі заняття.

Організація навчального процесу на основі ігрових технологій передбачає необхідність розробки чітких сценаріїв, у яких передбачено як логіку розвитку ігрової взаємодії, так і етапи підготовки, інструктажу, виконання та рефлексії. Важливо, щоб здобувачі освіти другого

(магістерського) рівня чітко розуміли мету завдань, мали свободу дій у межах запропонованого контексту, а також отримували зворотний зв'язок, який дає змогу оцінити не лише результат, а й процес навчання.

Не менш значущим є врахування особистісної позиції викладача у цьому процесі. Від його готовності до фасилітації, відкритості до нових форм співпраці та вміння створити атмосферу партнерства залежить якість реалізації ігрового підходу. Важливою умовою є також гнучкість у виборі засобів, які мають відповідати як змісту дисципліни, так і динаміці розвитку групи.

У процесі реалізації тренінгової програми було виявлено загальну тенденцію до переорієнтації здобувачів освіти другого (магістерського) рівня від формального засвоєння знань до прагматичного та діяльнісного підходу в навчанні. Використання ігрових методик не лише підвищило рівень зацікавленості, а й зменшило психологічну напругу, яка часто супроводжує освітній процес у традиційному форматі. Здобувачі освіти другого (магістерського) рівня виявляли готовність до взаємодії, активніше включалися в навчальні ситуації, що створювало умови для формування позитивного ставлення до дисципліни як до особистісно-значущого ресурсу. Цей ефект обумовлений насамперед емоційною відкритістю ігрових форм та можливістю переживати успіх навіть у випадку попередніх труднощів у навчанні.

З огляду на це, методичні підходи до адаптації ігрових технологій мають фокусуватися на когнітивних результатах поруч з розвитком творчих і соціальних мотивів навчальної діяльності. Створення ситуацій спільного вирішення завдань, елементів здорової конкуренції, рольової участі й соціального моделювання дозволяє забезпечити засвоєння змісту дисципліни, сприяючи водночас формуванню ключових компетентностей, необхідних майбутньому психологу. Таким чином, комплексне застосування сучасних ігрових технологій у вищій школі виступає не окремим

педагогічним інструментом, а комплексним засобом особистісного розвитку, що відповідає вимогам сучасної освітньої парадигми.

Одним із методичних інструментів, який сприяє ефективному використанню ігрових технологій у навчанні психології, є встановлення чітких, логічно обґрунтованих групових норм. Створення таких правил дозволяє усунути невизначеність, запобігти повторюваним запитанням щодо організації занять і, найголовніше, закласти підґрунтя для впорядкованого та продуктивного освітнього процесу. Якщо здобувачі освіти другого (магістерського) рівня чітко розуміють, які поведінкові, комунікативні та навчальні очікування до них висувуються, це дозволяє їм ефективніше долучатися до різних видів діяльності, особливо, якщо вони побудовані на інтерактивних ігрових методах.

Важливим чинником у процесі формування норм є участь самих здобувачів освіти другого (магістерського) рівня у їх розробленні. Коли правила обговорюються колективно, узгоджуються та приймаються консенсусом, це забезпечує почуття причетності й відповідальності за дотримання встановлених домовленостей. Такий підхід не лише підвищує рівень самодисципліни, а й підтримує мотивацію через усвідомлення власного внеску у створення сприятливого навчального клімату. Доцільним є передбачення норм, які стосуються не лише поведінки здобувачів освіти другого (магістерського) рівня, а й обов'язків викладача та взаємної відповідальності обох сторін за атмосферу взаємоповаги, довіри та активної участі. Завдяки цьому заняття з використанням ігрових технологій не втрачають своєї структури й залишаються впорядкованими, навіть якщо мають динамічний і творчий характер.

Не менш важливим завданням у роботі викладача є створення такого простору, в якому здобувачі освіти другого (магістерського) рівня зможуть зберігати позитивну самооцінку та формувати впевненість у власних силах. Вивчення нових, подекуди складних тем у межах психології часто викликає у здобувачів освіти відчуття невпевненості та тривожності. Саме тому одним з

ефективних мотиваційних чинників є підтримка від викладача, яка виражається в емпатійному ставленні, розумінні труднощів, що виникають, та заохоченні навіть до невеликих досягнень. Хоча формування самооцінки є внутрішнім процесом кожного здобувача освіти, педагог може істотно вплинути на нього шляхом створення середовища, де збережено особисту гідність, де помилки не стають підставою для критики, а розглядаються як можливість для зростання.

Позитивна самооцінка та відчуття безпеки сприяють активнішому включенню здобувачів освіти другого (магістерського) рівня у навчальний процес, посиленню їхньої готовності до ризику й експерименту, що особливо важливо у форматах рольових ігор, тренінгових практик та симуляцій. Завдяки поєднанню підтримки, чітких орієнтирів, доброзичливого зворотного зв'язку та атмосфери взаємної поваги, викладач має змогу підвищити ефективність використання ігрових технологій, закласти основи для довготривалого особистісного та професійного зростання здобувачів освіти другого (магістерського) рівня у процесі вивчення психології.

У межах ефективного застосування сучасних ігрових технологій у викладанні психології особливої значущості набуває комунікативна складова педагогічної взаємодії. Створення відкритого, безпечного та підтримуючого емоційного середовища стає тим підґрунтям, на якому ґрунтується готовність здобувачів освіти другого (магістерського) рівня долучатися до нових форматів, досліджувати складні поняття та експериментувати з власними ролями у навчальному процесі. Саме стиль спілкування викладача істотно впливає на внутрішню мотивацію здобувачів освіти, їхнє емоційне самопочуття та відчуття психологічного задоволення базових освітніх потреб.

Повага до думки кожного здобувача освіти другого (магістерського) рівня, визнання його емоційних реакцій – як позитивних, так і критичних – сприяє формуванню атмосфери довіри, де здобувач освіти не боїться висловлюватися та ставити запитання. Особливу увагу слід приділяти

збереженню і підтримці мотивації у довгостроковій перспективі. Для цього викладач має допомогти здобувачам освіти другого (магістерського) рівня навчитися конструктивно пояснювати свої навчальні результати. Застосування принципів теорії атрибуції дозволяє уникнути формування деструктивних уявлень про власну неспроможність. Якщо здобувач освіти другого (магістерського) рівня сприймає невдачу як результат стабільних, неконтрольованих чинників – таких як «відсутність здібностей» – це знижує рівень віри у власний потенціал. Натомість акцент на змінних і контрольованих причинах – як-от недостатня концентрація, непродуктивна стратегія, нераціональний розподіл часу – сприяє збереженню віри у можливість покращення результатів через докладання зусиль.

У практиці застосування ігрових технологій такі стратегії дають змогу не лише підвищити ефективність кожного заняття, а й закласти основу для формування стійкої, гнучкої навчальної мотивації. Організація програм підвищення кваліфікації, створення простору для професійної взаємопідтримки та забезпечення доступу до інструментів аналізу педагогічної ефективності є важливими умовами реалізації й подальшого розвитку ігрових освітніх стратегій у вищій школі.

Отже, методичні засади застосування ігрових технологій у БІНПО повинні ґрунтуватися на принципах інтегрованості, свідомої активності, педагогічної доцільності, поступового ускладнення завдань та рефлексивної завершеності.

Висновки до розділу 3

У межах третього розділу було здійснено апробацію тренінгової програми впровадження ігрових освітніх технологій у процесі викладання психології здобувачам освіти другого (магістерського) рівня Білоцерківського інституту неперервної професійної освіти. Основну увагу

було приділено розробці, реалізації та оцінюванню ефективності тренінгової програми, яка базується на використанні сучасних ігрових методик. Проектування впровадження ігрових технологій здійснювалося з урахуванням психологічних характеристик навчальної мотивації дорослих здобувачів освіти другого (магістерського) рівня, а також відповідно до завдань підвищення рівня їхньої професійної спрямованості.

Розроблена тренінгова програма була структурована на основі психологічно обґрунтованих механізмів формування та підтримки мотивації, включаючи рольові ігри, симуляції, командні завдання з елементами гейміфікації. Програма сприяла не лише підвищенню пізнавальної активності, а й розвитку соціальної взаємодії, рефлексивності та впевненості в собі, що особливо важливо у процесі формування професійної ідентичності майбутніх фахівців. Реалізація програми довела свою ефективність у контексті підвищення інтересу здобувачів освіти другого (магістерського) рівня до змісту навчального матеріалу, активізації внутрішньої мотивації та посилення орієнтації на саморозвиток.

Оцінка результатів експериментального впровадження програми засвідчила позитивну динаміку змін у структурі навчальної мотивації. У процесі порівняння показників констатувального та контрольного етапів дослідження виявлено зростання частки здобувачів освіти другого (магістерського) рівня, орієнтованих на пізнання, та зменшення орієнтації на уникнення невдач і зовнішню оцінку. Виявлено також вікову диференціацію змін мотивації: здобувачі освіти вікової групи 30+ зберігають орієнтацію на результативність і самоконтроль, у той час як учасники 50+ демонструють зростання професійної мотивації та зацікавленість у практичному застосуванні знань.

Методичні рекомендації, сформовані на основі аналізу ефективності впроваджених технологій, відображають необхідність системної педагогічної підтримки та створення безпечного психологічного середовища, у якому реалізується ігровий підхід. Окреслено підходи до формування групових

норм, підтримки самооцінки здобувачів освіти другого (магістерського) рівня, розвитку позитивної атмосфери співпраці та педагогічного партнерства. Враховано також тенденцію до зміщення фокусу з формального засвоєння на прагматичне застосування знань, що вимагає від викладача гнучких стратегій спілкування, залучення та оцінювання.

Концепція ігрових освітніх технологій охоплює широкий спектр методів і форм організації навчального процесу. Основною психологічною умовою їхнього ефективного застосування є взаємодія, яка визначає рівень залученості учасників у діяльність. У процесі підготовки до ігрових занять використовуються електронні платформи, форуми, чати, вебінари та інші цифрові інструменти, що забезпечують відкритий доступ до навчальних ресурсів та створюють сприятливе середовище для формування мотивації.

Отримані результати дозволяють стверджувати, що впровадження сучасних ігрових технологій є цілком психолого-педагогічно доцільним засобом підвищення ефективності викладання психології у вищій школі.

ВИСНОВКИ

Психологічні аспекти сучасних ігрових методик можуть розглядатися як ефективний інструментарій формування як професійної, так і соціальної компетентності майбутнього фахівця. Їх застосування дозволяє не лише засвоювати знання, а й закріплювати їх у практичному контексті змодельованих ситуацій, що наближені до реальних виробничих умов. У межах ігрового освітнього середовища активізується мотивація здобувачів освіти другого (магістерського рівня до прояву так званої «надситуативної активності», яка виражається у виході за межі заданої ролі, формуванні нових ідей, розробці альтернативних алгоритмів дій і пошуку креативних рішень професійних завдань. Цей підхід сприяє трансформації здобувача освіти магістерського рівня зі спостерігача на активного учасника, що самостійно конструює власну професійну компетентність, виявляючи ініціативність, творчість і критичне мислення.

У контексті викладання дисциплін психологічного профілю у вищій школі викладачам доцільно використовувати широкий спектр ігрових технологій, зокрема: ділові та рольові ігри, моделі на зразок «ток-шоу», ігрові формати дискусій, симулятивні виховні ситуації, розв'язання професійних дилем, а також інтерактивні вправи (ребуси, вікторини), командні змагання, бліц-ігри, навчальні квести та уявні подорожі. Засвоєння таких методів у межах академічного навчання розширює потенціал їх використання у майбутній професійній практиці здобувачів освіти другого (магістерського) рівня.

Разом із тим, важливо враховувати як позитивні, так і обмежуючі аспекти впровадження ігрових технологій у викладання психології. До основних переваг належать: підвищення мотивації до навчання, активніше залучення здобувачів освіти другого (магістерського) рівня до освітнього

процесу, а також можливість використання гри як інструмента дослідження психологічних явищ. Серед недоліків варто відзначити потребу в значних ресурсах для створення, оновлення й підтримки якісних ігрових продуктів, а також імовірність того, що надмірне захоплення грою може знизити концентрацію здобувачів освіти другого (магістерського) рівня на змістовій складовій навчального матеріалу.

З огляду на зазначене, до впровадження ігрових технологій необхідно підходити виважено та системно, враховуючи рівень підготовки здобувачів, їхні індивідуальні потреби, а також наявність технічної та методичної підтримки. Проведене дослідження дозволяє зробити висновок, що ігрові освітні технології можуть суттєво підвищити ефективність вивчення психологічних дисциплін, за умови їх інтеграції в освітній процес із дотриманням принципів педагогічної доцільності та етичних стандартів. Необхідним також є постійне оновлення ігрового контенту відповідно до викликів сучасного освітнього середовища та тенденцій розвитку психологічної науки.

Емпіричне дослідження базувалося на використанні методик, адаптованих до специфіки аудиторії. Вибірка складалася зі здобувачів освіти другого (магістерського) рівня різних вікових груп, що дозволило отримати репрезентативні дані. Результати показали суттєві відмінності в рівнях мотивації залежно від віку, професійного досвіду та освітніх потреб учасників.

Аналіз даних показав, що мотивація до навчання у старших здобувачів освіти другого (магістерського) рівня часто знижена через зовнішні фактори, такі як професійне вигорання або сімейні зобов'язання, тоді як молодші учасники демонструють високу зацікавленість, але нестачу цілеспрямованості. Інтерпретація результатів підтвердила необхідність створення тренінгової програми, орієнтованої на стимулювання внутрішньої мотивації та формування позитивних навчальних установок.

На основі результатів дослідження була розроблена програма, яка враховує як вікові особливості, так і специфіку професійної діяльності учасників освітнього процесу. Програма включає інтерактивні заняття, зосереджені на розвитку мотиваційних механізмів через ігрові технології. Вона виявилася доцільною для подальшого впровадження, адже сприяє підвищенню навчальної мотивації, формуванню навичок командної роботи, саморефлексії та ефективної комунікації. Ця програма може бути інтегрована у практичну діяльність психологів та педагогів закладів освіти для підвищення результативності навчального процесу.

Результати проведеного дослідження підтвердили, що сучасні ігрові технології можуть розглядатися як ефективний педагогічний інструмент для формування професійної та соціальної компетентності здобувачів освіти другого (магістерського) рівня через засвоєння, закріплення і практичне застосування знань у змодельованих умовах, максимально наближених до професійної діяльності. Ігрові ситуації, що впроваджуються в навчальний процес, стимулюють здобувачів освіти другого (магістерського) рівня до ініціативності, творчого пошуку, формування нестандартних рішень і вироблення власних моделей поведінки в умовах професійних викликів.

Отже, отримані результати свідчать про зміну домінуючих мотивів навчання. Після впровадження програми знизилася орієнтація на уникнення невдач і зросла професійна спрямованість. Навчально-пізнавальні мотиви стали більш вираженими, а комунікативна складова отримала більший вплив на мотивацію здобувачів освіти другого (магістерського) рівня. Спостерігається тенденція до зменшення залежності від оцінок, особливо серед здобувачів освіти другого (магістерського) рівня старших вікових категорій, тоді як молодші учасники експерименту демонструють більш виражену орієнтацію на результати оцінювання.

Використання ігрового середовища у процесі викладання психології дозволяє підвищити рівень внутрішньої мотивації здобувачів освіти другого (магістерського) рівня до навчання, сприяє активізації пізнавальної

діяльності та переходу від формального виконання завдань до «надситуативної активності», коли здобувачі освіти другого (магістерського) рівня починають виходити за межі заданих ролей і пропонувати власні алгоритми дій. Такий підхід трансформує роль здобувача освіти другого (магістерського) рівня з пасивного об'єкта засвоєння знань у суб'єкта навчальної діяльності, здатного самостійно і відповідально будувати траєкторію власного професійного зростання.

В умовах вищої школи, доцільним є впровадження різноманітних форм ігрових технологій: від ділових і рольових ігор до квестів, дебатів, навчальних симуляцій, ток-шоу, професійних дилем та творчих командних змагань. Їх застосування виявилось особливо ефективним у контексті викладання дисциплін психологічного спрямування, де важливо не лише засвоєння теоретичних положень, а й розвиток емоційного інтелекту, емпатії, навичок комунікації та міжособистісної взаємодії.

Опанування принципів ігрової педагогіки у студентській аудиторії відкриває широкі можливості для їх подальшого використання у професійній діяльності. Це особливо актуально для майбутніх педагогів, психологів, соціальних працівників, оскільки ігрові технології дозволяють ефективно працювати як з дітьми, так і з дорослими, зберігаючи мотиваційний потенціал і підтримуючи активне включення в навчально-виховний процес.

Підсумовуючи, можна стверджувати, що впровадження сучасних ігрових технологій сприяє підвищенню пізнавальної активності, зменшенню страху перед оцінюванням та формуванню прагматичного підходу до навчання. Надалі доцільним є подальше вдосконалення програми з урахуванням потреб здобувачів освіти другого (магістерського) рівня різних вікових груп та розширення спектру інтерактивних методик для стимулювання мотивації.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Андрійчук І.П. Психологічні особливості розвитку професійної мотивації в майбутніх психологів. Науковий вісник Херсонського державного університету. Серія Психологічні науки. 2019. Вип.1. Том 1. С. 14–19.
2. Антонова Н. О. Особливості професійної мотивації здобувачів освіти психологічного факультету. *Актуальні проблеми психології*: збірник наукових праць Інституту психології ім. Г. С. Костюка НАПН України за ред. В. О. Моляко. Вид-во ЖДУ ім. І. Франка. 2020. С. 22-33.
3. Антонова Н.О. Ціннісні орієнтації студентів з різним типом готовності до професійної діяльності психолога. *Практична психологія та соціальна робота*. 2019. № 2 (143). С. 31-35.
4. Білоус О. В. Вікова психологія : навч. посіб. Чернігів: Чернігівський національний педагогічний університет імені Т. Г. Шевченка, 2020. 108
5. Банцер В. С. Психологічні чинники формування управлінської творчості керівника: автореф. дис. канд. психол. Наук: спец. 19.00.01 загальна психологія, історія психології. Одеса, 2020. 17 с.
6. Баклицький І. О. Психологічні особливості навчальної мотивації студентів. Науковий вісник Львівського державного університету внутрішніх справ. Серія психологічна: збірник. Львівський держ. унт внутр. справ. Львів, 2019. Вип. 2. С. 16-27
7. Барвіцька С.А. Ігрові технології навчання при викладанні психології. *Психолого-педагогічні чинники формування професійної компетентності кваліфікованих робітників в умовах воєнного стану*: ел. збірник Матеріалів регіонального науково-практичного семінару, м. Біла Церква, 26 квітня 2024 р. / упорядники: В. С. Кулішов, І. В. Пахомов. Біла Церква: БІНПО ДЗВО «УМО» НАПН України, 2024. С. 182-186.

8. Беррі М. Рационально-емоційна парадигма в організаціях. Психологія і суспільство. Тернопіль: Тернопільська академія народного господарства. 2023. № 2. С. 66-75.
9. Бутенко М. П., Качур В. П., Петренко С. В. Психологія : навч. посіб. за ред. М. П. Дутко. Київ: ЦУЛ, 2019. 332 с
10. Вітвицька С. С. Основи педагогіки вищої школи. К.: Центр учбової літ., 2021. 384 с.
11. Великий тлумачний словник сучасної української мови. Уклад. і голов. ред. В. Т. Бусел. К.; Ірпінь: ВТФ «Перун», 2019. 1728 с.
12. Вища освіта в Україні: навч. посібник. В.Г. Кремінь, С.М. Ніколаєнко, М.Ф. Степко та ін., За ред. В.Г. Кременя, С.М. Ніколаєнка. К.: Знання, 2019
13. Возняк Л.С. Психологічні особливості управлінської діяльності. *Філософія. Соціологія. Психологія*. Івано-Франківськ. Прикарпат. ун-т, 2019. № 3. Ч. 2. С. 15-30.
14. Гилюн О.В. Освітні мотивації студентської молоді. Грані: науково-теоретичний і громадсько-політичний вісник Дніпропетровського національного університету імені О.Гончара. Центр соціально-політичних досліджень, 2020. С 102-104.
15. Главник О.П. Психологічні чинники стилю керівника закладу освіти. *Філософія. Соціологія. Психологія*. Івано-Франківськ. Прикарпат. ун-т, 2020. № 5. Ч. 2. С. 46-51.
16. Гринчук О.І. До проблеми соціально-психологічної та комунікативної компетентності в управлінській діяльності. *Організаційна психологія*. За ред. Максименка С.Д., Карамушки Л.М. К.: Ін-т психології ім. ГС. Костюка АПН України. 2022, ч. 4. С. 183-189.
17. Державний стандарт вищої освіти за спеціальністю 053 «Психологія» для другого (магістерського) рівня вищої освіти, 2019. <https://mon.gov.ua/static-objects/mon/sites/1/vishcha-osvita/> (дата звернення: 18.04.2025.)

18. Дуб В. Г. Психологічні особливості становлення ціннісно-сміслової сфери майбутніх педагогів у процесі підготовки до професійної діяльності: автореф. дис. канд. психол. наук: спец. педагогічна та вікова психологія. К., 2020, 20 с.

19. Дроздова І.П. Методика викладання, педагогіка та психологія вищої освіти: навч. посібник. І.П. Дроздова. Харків: ХНАМГ, 2020

20. Жуков С. М. Самойлов В.В. Викладання психологічних дисциплін у сучасних навчальних закладах: навчальний посібник. Артемівськ : ДонУЕП, 2019. 435 с.

21. Занюк, С.С. (2002). Психологія мотивації. Київ: Либідь, 304 с.

22. Занюк С. С. Мотиваційний тренінг. Формування мотивації навчальної діяльності у студентів та старшокласників. Практична психологія та соціальна робота. 2022. № 8. С. 31-42.

22. Занюк С. С. Психологічні закономірності керування мотивацією учіння студентської молоді: автореф. дис. канд. психол. наук: 19.00.07; Ін-т психології ім. Г. С. Костюка АПН України. К., 2024. 20 с.

24. Ігрові технології як інструмент профілактичної роботи спеціалістів психологічної служби закладів освіти. Автор-упорядник Т. В. Войцях. Черкаси. Черкаський О., 2019;

25. Канюк, С.С. (2002). Психологія мотивації. Київ: Либідь, 238-248.

26. Карамушка Л.М. Психологія освітнього менеджменту: Навчальний посібник. К.: Либідь, 2019. 424 с.

27. Карамушка Л.М. Дзюба Т.М. Психологія управління конфліктами в організації (за матеріалами діяльності освітніх організацій): Монографія. К.: Наук.світ, 2019. 268 с.

28. Карамушка Л.М. Зміст та структура тренінгу «Психологія організаційного розвитку освітніх організацій» Л.М. Карамушка : Актуальні проблеми психології : зб.наукових праць Інституту психології імені Г.С. Костюка НАПН України / за ред. С.Д. Максименка та ін. – К.: А.С.К., 2021. –

Вип. 31. – Т.І : Організаційна психологія. Економічна психологія. Соціальна психологія. – С.3-13

29. Казміренко В. Соціально-психологічна регуляція діяльності організацій. Психологія і суспільство. Тернопіль: Тернопільська академія народного господарства, 2024. 0 № 2. С. 5-29.

30. Кічук Н. В. Ігрове проектування як інтерактивна дидактична технологія підготовки фахівців. Кічук Н. В. Наука і освіта. 2019. №3 - 4. С. 61-65.

31. Конституція України : від 28.06.1996 р. : станом на 08 груд. 2004 р. Київ : Атіка, 2006. 64 с.

32. Кравець Н.М., Гречановська О.В. Ігрові технології навчання як одна з інноваційних форм навчально-виховного процесу: матеріали XLVI науково-технічної конференції підрозділів ВНТУ, 2019. Вінниця, 22-24 березня 2019 р. URL: <https://conferences.vntu.edu.ua/index.php/allhum/all-hum-2017/paper/view/2013>(дата звернення: 20.03.2025.)

33. Лебедик Л. В. Підготовка викладачів вищої школи в умовах магістратури: можливості курсу «Методика викладання у вищій школі». *Актуальні проблеми освіти і науки: досвід та сучасні технології*: матеріали заочної Всеукраїнської науково-практичної конференції за заг. ред. Л. А. Мартинець. Вінниця: 2020. С. 114-118.

34. Лебедева Т. Ділові ігри для ділових людей. Час і думка. Одеса, 2019.

35. Литвинчук,Н. Проблеми адаптації студентів-практичних психологів до навчання у закладі вищої освіти.Вісник Національного авіаційного університету, Київ, 2019. 14, 128-133. Режим доступу: <https://er.nau.edu.ua/handle/NAU/39968>. (дата звернення: 03.03.2025)

36. Ляховець Л.О. Методика викладання психології: навчально-методичний посібник. 2-ге вид., допов. Чернігів: НУ «ЧК» імені Т.Г. Шевченка, 2020. 272 с.

37. Макаревич О. Мотивація як підґрунтя дій особистості. Соціальна психологія. 2019. № 2 (16). С. 134–141.
38. Мельничук І. М. Особливості застосування інтерактивних ігор у вищому навчальному закладі. Мельничук І. М. *Вісник Національної академії Державної прикордонної служби України*. 2020. №4.
39. Методика викладання психології у вищій школі: навч. посіб. Ю.Ю. Бойко-Бузиль, Г.Л. Горбенко та ін. К.: Атіка, 2022.
40. Мотивація до навчання студентів в умовах воєнного стану : URL: <http://habitus.od.ua/journals/2023/47-2023/5.pdf> (дата звернення: 21.03.2025).
41. Національна доктрина розвитку освіти. [Ел. рес.] – <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/347/2002#Text> (дата звернення 26.01.2025.)
42. Овсянецька Л. П. Мотиваційна основа творчості. Філософія, соціологія, психологія : збірник наукових праць. Івано-Франківськ : ВДВ ЦІТ, 2019. Вип. 12. Ч. II. С. 23–30.
43. Основи педагогіки і психології вищої школи в Україні / під ред. В. М. Галузинський, М.Б. Євтух. Київ: ІНТЕЛ, 2020. 168 с
44. Петрунько В. Є. *Психопрофілактика та психокорекція в освітньому середовищі*. Київ : НаУКМА, 2019. 204 с.
45. Підготовка фахівців у ВНЗ в умовах реформування вищої освіти: матеріали Всеукр. наук.-практ. конф., м. Мукачево, 4-5 жовт. 2019 р. Мукачево : МДУ, 2019. 226 с.
46. Першина, А. Адаптація студентів до навчання у вищих навчальних закладах. Український науковий журнал «Освіта регіону. Політологія. Психологія. Комунікації», 2029. 380-385. Режим доступу: <http://social-science.com.ua/article/590> (дата звернення 06.03.2025)
47. Подоляк Л.Г. Психологія вищої школи: навч. посіб. для магістрантів і аспірантів. Л.Г. Подоляк, В.І. Юрченко. К.: 2019. 198 с.
48. Пометун Олена. Енциклопедія інтерактивного навчання: [Ел. рес.]. http://nvk-licey.at.ua/_ld/0/2_VTn.pdf (дата звернення: 09.02.2025.)

49. Про Національну стратегію розвитку освіти в Україні на період до 2030 року. Освіта України. 2020.

50. Про освіту : Закон України від 05.09.2017 р. № 2145-VIII : станом на 27 бер. 2025 р. URL. <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2145-19#Text> (дата звернення: 28.03.2025).

51. Про вищу освіту: Закон України від 05.09.2016 р. № 2145-VIII. *Голос України*. 2016. 27 верес. (№ 178-179). С. 10–22.

52. Рашкевич Ю.М. Болонський процес та нова парадигма вищої освіти: монографія. Львів: Видавництво Львівської політехніки, 2019. 168 с.

53. Романовський О.Г. Методика викладання психології: навчально-методичний посібник. Романовський О.Г., Резнік С.М. Харків: ФОП Панов А.М., 2019. 51 с.

54. Савчин М. В., Василенко Л. П. Вікова психологія. Київ, 2020. С. 61-70.

55. Самошкіна Л. М. Вікова психологія : навчальний наочний посібник з мультимедійним курсом / під ред. Чл.-кор. АПН України, професора Е. Л. Носенко. Дніпропетровськ: Вид-во ДНУ, 2019. 248 с

56. Сисоєва С.О., Педагогічні технології професійної підготовки фахівців: навчальний тренінг С.О. Сисоєва, Л.І. Бондарєва. К.: Університет «Україна». 2020. 185с.

57. Скок А.Г. Психолого-педагогічна практика магістрантів: Методичні рекомендації для здобувачів освіти. Чернігів: ЧДПУ імені Т.Г. Шевченка, 2020. С. 13-16; 45-67.

58. Стрельников В. Ю. Развитие проективной мастерности преподавателя заведения высшего образования. *Актуальные проблемы образования и науки: опыт и современные технологии*: материалы заочной Всеукраинской научно-практической конференции за заг. ред. Л. А. Мартинец. Винница: 2020. С. 114-118.

59. Сучасний тлумачний психологічний словник / за ред. В. Б. Шапар. Харків : Прапор, 2019. 240 с

60. Ткачук Т.Л. Методика викладання психології: навч. - метод. Посібник. Т.Л. Ткачук. К.: ДП Вид. дім Персонал, 2019. 110 с.
61. Торба Н. Г. Психологія особистості : електронний курс Біла Церква : БІНПО ДЗВО «УМО» НАПН України, 2023. 48 с.
62. Тягур Л.М., Бергхауер-Олас Е. Л. Професійна мотивація майбутнього психолога під час війни. Перспективи та інновації науки. Серія «Педагогіка», Серія «Психологія», Серія «Медицина». 2024. №4 (38). С.1069–1084.
63. Шевченко В., Джоган Д. Мотивація професійної діяльності майбутнього психолога. Науковий вісник МНУ імені В.О. Сухомлинського. Психологічні науки. 2019. № 1(17), квітень. С. 203–206.
64. Яцина О., Марчук Л. Психологічний супровід навчально-виховного процесу у вищій школі: проблеми і перспективи. *Проблеми загальної та педагогічної психології*: зб. наук. праць Інституту психології ім. Г.С. Костюка НАПН України. За ред. С.Д. Максименка. К.: ГНОЗІС, 2020. Т. XII, част. 5. С. 364-370.
65. Фельдштейн Д. І. Вікова та педагогічна психологія. Київ : Академія, 2021.360 с.
66. Okon W. U podstaw problemowego uczenia sie. Warszawa, P, 2024. 210s.
67. Brown G. and G. Yule. Teaching and Spoken Language. Cambridge University Press, 2020.
68. Ron Miller. What Are Schools For? Holistic Education In American Culture. Vermont, USA, 2020.
69. Smith R.M. Learning: How to Learn. Applied Theory for Adults. Milton Keynes, 2019.
70. www.psylib.kiev.ua – психологічна бібліотека Київського фонду сприяння розвитку психологічної культури (дата: звернення: 23.03.2025)
71. <https://www.gasformind.com/psykhoanaliz/> (data of access. 14.02.2025).

72. https://osvita.ua/vnz/reports/psychology/28307/#google_vignette (data of access. 14.04.2025).
73. <https://www.gasformind.com/zhan-piazhe/> (data of access. 22.03.2025).
74. <https://ukrayinska.libretexts.org> (data of access. 18.04.2025).
75. <https://www.gasformind.com/karl-rodzhers/> (data of access. 10.02.2025).
76. <https://www.gasformind.com/sigmund-froyd/> (data of access. 09.01.2025).
77. <https://vseosvita.ua/webinar/stvorennia-interaktivnih-robocih-arkusiv> (data of access. 25.03.2025).

ДОДАТКИ

Додаток А

Адаптація методики «Спрямованість на набуття знань»

за Є.П. Ільїним та Н.А. Курдюковою

Мета адаптації

Методика адаптована для вивчення мотивів навчання серед здобувачів освіти другого (магістерського рівня БІНПО з урахуванням вікових особливостей (30+, 40+, 50+) та теми дослідження («Психологічні спекти сучасних технологій навчання при викладанні психології»). Адаптація спрямована на створення зв'язку між мотивацією та готовністю сприймати ігрові технології.

Адаптований текст опитувальника

Після отримання незадовільного результату на заліку чи іспиті Ви:

А) відразу аналізуєте помилки та переглядаєте матеріал.

Б) відкладаєте це до наступної підготовки.

Після успішної здачі заліку чи іспиту Ви:

А) продовжуєте готуватися з такою ж ретельністю.

Б) розслабляєтеся, адже очікуєте, що подальші перевірки будуть нескоро.

Чи залишаєтеся Ви незадоволеними тим, як пояснили відповідь, навіть якщо отримали позитивну оцінку:

А) так.

Б) ні.

Як Ви сприймаєте навчання у магістратурі:

А) як можливість дізнатися нове та вдосконалитися.

Б) як формальність, необхідну для здобуття кваліфікації.

Чи залежить успіх навчання від Вашого рівня підготовки:

А) так.

Б) ні.

Після невдачі у завданні чи тесті Ви:

А) аналізуєте помилки, щоб уникнути їх у майбутньому.

Б) рідко звертаєте увагу на причини невдач.

Чи впливає на Вашу готовність виконувати завдання те, чи оцінюватиметься воно:

А) так.

Б) ні.

Чи легко Вам повернутися до навчання після перерви (наприклад, канікул):

А) так.

Б) ні.

Чи відчуваєте Ви, що втрачаєте можливості, коли пропускаєте заняття через зовнішні обставини:

А) так.

Б) ні.

Чи викликають нові підручники або матеріали у Вас інтерес до вивчення нового матеріалу:

А) так.

Б) ні.

Що для Вас важливіше - участь у навчальному процесі чи тимчасовий відпочинок:

А) участь у навчанні.

Б) відпочинок.

Що Ви вважаєте пріоритетним у навчанні:

А) здобуття знань.

Б) отримання високих оцінок.

У кінці опитувальника варто додати відкрите запитання, що дозволяє отримати релевантні дані про мотивацію та ставлення до сучасних методик навчання, таких як ігрові технології:

«Як ви вважаєте, чи можуть ігрові технології покращити ваше навчання та допомогти у засвоєнні знань з психології? Якщо так, то яким чином?»

Обробка та аналіз результатів.

За кожну відповідь, яка співпадає з ключем нараховується 1 бал. Про мотивацію на набуття знань свідчать відповіді «А» на запитання 1 - 6; 8 – 11 і відповіді «Б» на запитання 7 і 12.

1 – 4 – низький рівень мотивації на набуття знань;

5 – 8 – середній рівень мотивації на набуття знань;

9 – 12 – високий рівень мотивації на набуття знань.

Адаптований текст методики «Спрямованість на оцінку»

за Є.П. Ільїним та Н.А. Курдюковою

Інструкція. «Перед Вами перелік запитань, на які потрібно відповісти «так» або «ні»

Питання	Так (+) Ні (-)
1. Чи пам'ятаєте Ви, коли отримали свою першу негативну оцінку?	
2. Чи хвилює Вас, якщо Ваші результати гірші, ніж у колег або одногрупників?	
3. Чи відчуваєте Ви підвищене серцебиття перед важливим іспитом або перевіркою знань?	
4. Чи буває, що Ви ніяковієте або червонієте, коли отримуєте негативну оцінку?	
5. Якщо наприкінці тижня Ви отримали незадовільну оцінку, чи впливає це на Ваш настрій у вихідні дні?	
6. Чи турбує Вас, коли Вас довго не запитують на заняттях?	
7. Чи хвилює Вас думка колег або одногрупників про Ваші оцінки?	
8. Чи готуєтеся Ви ретельно до наступного заняття після отримання високої оцінки, навіть якщо знаєте, що перевірка знань буде нескоро?	
9. Чи турбує Вас очікування перевірки знань або виклику на відповіді?	
10. Чи було б Вам цікаво навчатися, якщо б оцінювання зовсім не проводилося?	

11. Чи хотіли б Ви, щоб Вас запитали, якщо б знали, що оцінку за відповідь не поставлять?	
12. Чи продовжуєте Ви активно працювати на занятті після того, як отримали оцінку?	

Ключ до методики: Нараховується по 1 балу за відповідь «так» на запитання 1- 9 і за відповідь «ні» - на 10 – 12.

Підраховується загальна сума балів.

1 – 4 – низький рівень мотивації на оцінку;

5 – 8 – середній рівень мотивації на оцінку;

9 – 12 – високий рівень мотивації на оцінку.

Співставляються результати з методикою «Спрямованість на набуття знань»

**Адаптація методики для діагностики навчальної мотивації
здобувачів освіти магістерського рівня [Реан, Якунін]**

Методика для діагностики навчальної мотивації здобувачів освіти другого (магістерського) рівня розроблена на основі опитувальника А. Реана та В.Якуніна. До 16 тверджень нижчезгаданого опитувальника додано твердження, що характеризують мотиви вчення, виділені В. Леонтьєвим, а також твердження, що характеризують мотиви вчення, отримані Н. Бадмаєвою в результаті опитування здобувачів освіти другого (магістерського) рівня. Це комунікативні, професійні, навчально-пізнавальні, широкі соціальні мотиви, а також мотиви творчої самореалізації, уникнення невдачі та престижу.

Інструкція: Оцініть ступінь своєї згоди з кожним із тверджень, поставивши відповідну оцінку за шкалою від 1 (абсолютно не згоден) до 5 (повністю згоден). Оберіть той варіант, який найбільш точно відповідає Вашим думкам.

Номер твердження	1	2	3	4	5
1. Навчання в магістратурі допомагає мені краще розуміти психологічні аспекти роботи з людьми.					
2. Я вважаю навчання необхідним для підвищення своєї професійної кваліфікації.					
3. Для мене важливо досягти успіху, щоб виправдати очікування моїх колег і близьких.					
4. Навчання дозволяє мені реалізовувати свої творчі здібності.					
5. Я навчаюся, щоб уникнути відчуття невдачі або недостатньої компетентності у своїй сфері.					
6. Здобуття нових знань у магістратурі є для мене цікавою та захоплюючою діяльністю.					
7. Навчання необхідне для отримання престижного ступеня, що підвищить мій соціальний статус.					
8. Я прагну розвивати свої комунікативні навички, необхідні для роботи у сфері психології.					

9. Освіта в магістратурі допомагає мені краще зрозуміти сучасні педагогічні підходи.					
10. Я отримую задоволення від можливості працювати з новими матеріалами та ідеями.					
11. Участь у навчальному процесі дає мені відчуття приналежності до професійної спільноти.					
12. Я прагну досягти високих результатів у навчанні, щоб служити прикладом для інших.					
13. Для мене важливо здобути знання, які допоможуть вирішувати реальні професійні завдання.					
14. Я навчаюся, щоб відповідати сучасним вимогам у своїй професії.					
15. Навчання дозволяє мені відкривати нові можливості для самореалізації.					
16. Успіх у навчанні дає мені впевненість у своїх силах і можливостях.					

Ключ до тесту та обробка результатів тесту:

Шкала 1. Комунікативні мотиви: 8,11

Шкала 2. Мотиви уникнення: 2,5

Шкала 3. Мотиви престижу: 7,14

Шкала 4. Професійні мотиви: 1, 3, 4

Шкала 5. Мотиви творчої самореалізації: 10,15

Шкала 6. Навчально-пізнавальні мотиви: 6, 9,

Шкала 7. Соціальні мотиви: 12, 13, 14, 16

Під час обробки результатів тестування необхідно підрахувати середній показник за кожною шкалою опитувальника.

ПАМ'ЯТКА ДЛЯ УЧАСНИКІВ

- Зберігайте позитивний настрій і підтримуйте інших учасників.
- Дотримуйтесь правил гри та етичних норм.
- Розглядайте гру як можливість вдосконалити свої професійні навички.
- Будьте відкритими до нових ідей і готовими до самовдосконалення.

Карта – інструктаж спрямована забезпечити комфортне та продуктивне середовище для ефективного використання ігрових технологій у навчанні при викладанні психології у вищій школі

Таблиця 1

ОСНОВНІ АСПЕКТИ ІНСТРУКТАЖУ ДО ДІЛОВОЇ ГРИ ДЛЯ
ОЗНАЙОМЛЕННЯ І ЗАСТОСУВАННЯ

Розділ	Зміст
Мета інструктажу	Забезпечити знаннями про етичні, професійні та комунікаційні аспекти, які необхідно враховувати під час використання ігрових технологій у навчанні.
Етичні аспекти взаємодії	- дотримання поваги: поважати думки, почуття та ідеї одногрупників. - конфіденційність: не розголошувати особисті дані або переживання. - об'єктивність: уникати упередженості чи дискримінації. - толерантність: враховувати індивідуальні особливості учасників.
Професійні аспекти	- ролі учасників: відповідально виконувати свої ролі. - навички зворотного зв'язку: використовувати позитивну форму для критики. - адаптація до групи: сприяти згуртованості команди. - реалістичність: наближати сценарій гри до реальних професійних ситуацій.
Комунікаційні особливості	- відкрите спілкування: право кожного висловлювати думки. - активне слухання: поважати чергу висловлювань і уважно слухати інших. - запобігання конфліктам: шукати компроміси у разі розбіжностей. - ефективність комунікації: використовувати чіткі формулювання.
Поради для ефективної участі	1. Бути активним і ініціативним. 2. Використовувати співпрацю для обміну ідеями. 3. Аналізувати свою поведінку після гри. 4. Використовувати рефлексію для самопізнання і вдосконалення.

Додаток К

Ділова гра: «Професіонали» (авторська розробка)

Мета гри:

Розвинути у здобувачів освіти другого (магістерського) рівня навички мотивації досягнень, комунікативні здібності, вміння працювати в команді та приймати відповідальні рішення. Гра базується на результатах експериментального дослідження з теми «Мотивація досягнень».

Бланк проведення одного з варіантів рольової гри

Елемент гри	Опис
Мета гри	Розвинути навички управління конфліктами, ефективної комунікації, пошуку компромісів і прийняття рішень у складних ситуаціях.
Сценарій	Конфлікт між двома працівниками організації через нерівний розподіл обов'язків у межах спільного проєкту.
Розподіл ролей	1. Працівник А – вважає, що виконує більше роботи. 2. Працівник Б – заперечує і відмовляється змінювати домовленості. 3. Модератор (керівник) – організовує обговорення, шукає компроміс. 4. Спостерігачі – аналізують дії учасників, фіксують помилки і позитивні моменти.
Етапи гри	
1. Вступне слово модератора	Модератор пояснює мету обговорення, встановлює правила (говорити по черзі, поважати думки, не перебивати).
2. Висловлювання сторін	- Працівник А викладає свою позицію. - Працівник Б аргументує свою точку зору.
3. Втручання модератора	Модератор задає уточнювальні питання, пропонує висловити пропозиції щодо вирішення конфлікту.
4. Колективний пошук рішення	Модератор і спостерігачі висловлюють можливі компроміси. Учасники разом шукають оптимальне рішення.
5. Прийняття рішення	Модератор підсумовує пропозиції та формулює спільне рішення, яке задовольняє обидві сторони.
Підсумок гри	
Рефлексія	Учасники діляться враженнями та аналізують дії. Працівники А і Б обговорюють, що вдалося, а що – ні.
Оцінка спостерігачів	Спостерігачі вказують на сильні сторони та помилки в поведінці учасників.
Зворотний зв'язок	Викладач підводить підсумки, наголошує на ключових принципах вирішення конфліктів.
Додаткові елементи	- Стресові умови: обмежений термін виконання проєкту. - Оцінка ефективності: бали за креативність, реалістичність рішення, командну роботу. - Різні типи конфліктів: повторення гри з новими сценаріями.

Сценарій гри

1. Підготовка до гри

Розподіл учасників: Учасники діляться на дві команди, кожна з яких представляє уявну організацію (наприклад, освітній центр чи консультаційний центр для педагогів).

Розподіл ролей: У кожній команді визначаються ролі, такі як лідер, консультант, комунікатор, аналітик тощо.

Інструктаж: Ведучий пояснює правила гри, її мету та очікувані результати.

2. Конкурси

Конкурс 1. «Мотиваційний менеджмент»

Завдання: Кожна команда має розробити мотиваційний план для своєї організації, спрямований на підвищення результативності її діяльності.

Критерії оцінювання: Креативність, реалістичність, врахування індивідуальних особливостей персоналу.

Конкурс 2. «Планування досягнень»

Завдання: Команди отримують конкретне завдання (наприклад, розробити програму професійного розвитку для вчителів) і повинні створити план його виконання.

Критерії оцінювання: Чіткість поставлених цілей, реалістичність етапів, інноваційність.

Конкурс 3. «Комунікація в дії»

Завдання: Кожна команда проводить рольову гру, моделюючи ситуацію вирішення конфлікту між працівниками організації.

Критерії оцінювання: Вміння слухати, тактовність, конструктивність рішень.

Конкурс 4. «Презентація досягнень»

Завдання: Команди презентують свої досягнення за підсумками попередніх конкурсів.

Критерії оцінювання: Якість презентації, переконливість аргументів, стиль подачі.

Підсумки та рефлексія

Оголошення результатів: Журі оцінює команди за всіма критеріями і визначає переможця.

Рефлексія: Учасники обговорюють, що їм вдалося, які були труднощі і як можна вдосконалити свої навички.

Обладнання:

Фліпчарти, маркери.

Картки із завданнями.

Бланки гри для заповнення

Гра допоможе учасникам застосувати теоретичні знання на практиці, розвинути вміння мотивувати себе і команду, а також удосконалити свої педагогічні компетенції.