

**Міністерство освіти і науки України
Львівський національний університет імені Івана Франка
Факультет педагогічної освіти
Кафедра загальної педагогіки та педагогіки вищої школи**

**СЛОТВІНСЬКА ІРИНА РУСЛАНІВНА
ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ У
ЗАКЛАДАХ ВИЩОЇ ОСВІТИ**

Магістерська робота
галузь знань 01 Освіта / Педагогіка
спеціальність 011 “Освітні, педагогічні науки”

Науковий керівник:

доцент кафедри загальної педагогіки
та педагогіки вищої школи
Лещак Теодор Володимирович

Львів - 2023

АНОТАЦІЯ

Слотвінська І. Р. Магістерська робота на тему «Використання ігрових технологій у закладах вищої освіти» подана на здобуття магістерського рівня вищої освіти за спеціальністю 011 «Освітні, педагогічні науки». Львівський національний університет ім. Івана Франка. Львів. 2023 р.

Відповідно до теми та мети у роботі досліджено поняття ігрової технології, її особливості, описано особливості застосування ігрових технологій. Проведено емпіричне дослідження використання ігрових технологій у закладі вищої освіти на основі механіко-математичного факультету Львівського національного університету імені Івана Франка. Відповідно до завдань розроблено модель та методичні рекомендації щодо впровадження ігрових технологій для спеціальності 014 “Середня освіта. Математика” у межах дисципліни “Методика викладання математики”.

Об’єкт дослідження: ігрові технології в освітньому процесі вищої школи.

Предмет дослідження: особливості впровадження ігрових технологій у закладах вищої освіти.

У першому розділі “Сутність і значення використання ігрових технологій в процесі навчання” за допомогою аналізу літературних джерел та термінологічного обґрунтування вдалося розкрити різні аспекти ігрових технологій та їхню еволюцію від традиційних до сучасних форм, виокремити функції та композицію.

У другому розділі “Емпіричне дослідження використання ігрових технологій у закладах вищої освіти” на основі проведеного дослідження дослідження було розроблено модель розвитку ігрової компетентності, методичні рекомендації щодо впровадження ігрових технологій для

спеціальності 014 “Середня освіта. Математика” у межах дисципліни “Методика викладання математики”.

Наукова новизна дослідження: робота орієнтована на впровадження ігрових технологій у закладах вищої освіти, спрямовуючи свої зусилля на покращення якості освітнього процесу, що робить її важливим внеском у розвиток методик навчання та підвищення ефективності навчання. Робота базується на емпіричних дослідженнях, проведених на механіко-математичному факультеті Львівського національного університету імені Івана Франка, що надає їй практичний і прикладний характер. Отримані дані враховують специфічні особливості математичної освіти, що підсилює релевантність результатів та визначає специфічні аспекти використання ігрових технологій у межах спеціальності 014 "Середня освіта. Математика" та дисципліни "Методика викладання математики". Як наслідок, забезпечує конкретний та практичний внесок у розвиток математичної освіти через ігрові технології.

Магістерська робота складається з анотації українською та англійською мовою, вступу, двох розділів, висновків до розділів, загальних висновків, списку використаних джерел (74) та чотирьох додатків. Загальний обсяг роботи становить 82 сторінки, основний зміст викладено на 59 сторінках.

Ключові слова: ігрові технології, вища освіта, методичні рекомендації, інновації, вчителі математики, педагогічна гра, навчальний процес, майбутні фахівці.

According to the theme and purpose of the research, this work shows the concept of game technology, its characteristics, and describes the application features of gaming technologies. An empirical study of use of gaming technologies was conducted at the Lviv National University Ivan Franko on the Mechanics and Mathematics faculty. In line with the objectives, a model and methodological

recommendations for the implementation of gaming technologies within the discipline "Methodology of Teaching Mathematics" were developed for the specialty 014 "Secondary Education. Mathematics."

Research Object: The research object is gaming technologies in the educational process of higher education.

Research Subject: The subject of the research is the peculiarities of implementing gaming technologies in higher education institutions.

In the first chapter, "The Essence and Significance of Using Gaming Technologies in the Teaching Process," various aspects of gaming technologies and their evolution from traditional to modern forms are revealed through the analysis of literature sources and terminological substantiation. Functions and composition are also distinguished.

The second chapter, "Empirical Study of the Use of Gaming Technologies in Higher Education Institutions," based on the conducted research, presents a model for the development of gaming competence and methodological recommendations for the implementation of gaming technologies for the specialty 014 "Secondary Education. Mathematics" within the discipline "Methodology of Teaching Mathematics."

Scientific Novelty of the Research: the work is oriented towards the implementation of gaming technologies in higher education institutions, directing efforts towards improving the quality of the educational process, making it a significant contribution to the development of teaching methods and enhancing learning efficiency. The work is grounded in empirical research conducted at the Mechanics and Mathematics faculty of Lviv National University Ivan Franko, providing it with a practical and applied characters. The obtained data take into account the specific features of mathematical education, enhancing the relevance of the results and defining specific aspects of using gaming technologies within the specialty 014 "Secondary Education. Mathematics" and the discipline "Methodology of Teaching Mathematics." Consequently, it ensures a concrete and practical

contribution to the development of mathematical education through gaming technologies.

The master's thesis comprises an abstract in Ukrainian and English, an introduction, two chapters, conclusions to the chapters, general conclusions, a list of used sources (74), and four appendices. The total volume of the work is 82 pages, with the main content presented on 59 pages.

Keywords: gaming technologies, higher education, methodological recommendations, innovations, mathematics teachers, pedagogical game, educational process, future professionals.

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. СУТНІСТЬ І ЗНАЧЕННЯ ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ В ПРОЦЕСІ НАВЧАННЯ	7
1.1. Поняття ігрових технологій	7
1.2. Особливості використання ігрових технологій в навчанні	12
Висновки до розділу 1	7
РОЗДІЛ 2. ЕМПІРИЧНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ЗАКЛАДАХ ВИЩОЇ ОСВІТИ	19
2.1. Методика проведення та аналіз дослідження	19
2.2. Шляхи впровадження ігрових технологій у контексті підготовки фахівця спеціальності 014.04	23
2.3. Методичні рекомендації щодо впровадження ігрових технологій у дисципліну “Методика викладання математики”	29
Висновки до розділу 2	49
ВИСНОВКИ	52
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	56
ДОДАТКИ	64