

УДК 378.14:794.3

DOI: 10.36550/2415-7988-2025-1-217-43-48

ПИСЬМЕННИЙ Віталій Валерійович –

доктор економічних наук, доцент,
професор кафедри економіки та фінансів,
Тернопільського національного технічного університету
імені Івана Пулюя
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7852-3627>
e-mail: vitaliipysmenniy@tntu.edu.ua

ІНТЕРАКТИВНІ МЕТОДИ НАВЧАННЯ У ВИЩІЙ ШКОЛІ: ВИКОРИСТАННЯ ГЕЙМІФІКАЦІЇ ДЛЯ СИМУЛЮВАННЯ ПРАКТИКИ ОРГАНІЗАЦІЇ ВИРОБНИЧИХ ПРОЦЕСІВ

Встановлено, що сучасна система вищої освіти в Україні потребує постійного вдосконалення методик підготовки фахівців, які відповідають вимогам ринку праці. Одним з перспективних напрямків у цьому контексті є використання інтерактивних методів навчання, серед яких важливе місце займає гейміфікація. Досліджено можливості використання ігрових практик і технологій для підвищення ефективності освітнього процесу, зокрема у підготовці фахівців економічних спеціальностей.

Проведено опитування здобувачів освіти щодо використання інтерактивних методів, а саме кооперативного навчання, колективно-групового навчання, ситуативного моделювання та опрацювання дискусійних питань. Встановлено, що використання цих методів дає змогу створити навчальне середовище, в якому вони будуть активно залучені до освітнього процесу та взаємодії. На основі отриманих даних опитування виявлено перспективи методів ситуативного моделювання, зокрема настільних ігор.

На основі апробації авторської настільної гри «Швейна мануфактура» проаналізовано вплив гейміфікації на здатність симулювати реальні виробничі процеси. Її використання під час вивчення дисципліни «Організація виробництва» дало змогу здобувачам освіти не тільки отримати теоретичні знання, а й активно використовувати їх на практиці, що є важливим для формування компетенцій, необхідних у сучасному професійному середовищі.

Окреслено можливості впровадження ігрових технологій у навчальні програми економічних спеціальностей для підвищення їхньої практичної значущості. Розглянуто взаємозв'язок між ігровими практиками, а також здатністю студентів адаптуватися до викликів сучасного ринку праці. У перспективі це дозволить підвищити конкурентоспроможність випускників на ринку праці та забезпечити їхню готовність до викликів сучасної економіки.

Ключові слова: інтерактивні методи навчання, гейміфікація, ігрові практики та технології.

PYSMENNYI Vitalii Valeriyovych –

Doctor of Economic Sciences, Docent,
Professor of the Department of Economics and Finance
Ternopil Ivan Puluj National Technical University
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7852-3627>
e-mail: vitaliipysmenniy@tntu.edu.ua

INTERACTIVE TEACHING METHODS IN HIGHER EDUCATION: UTILIZING GAMIFICATION TO SIMULATE PRODUCTION PROCESS ORGANIZATION

It has been established that the modern higher education system in Ukraine requires continuous improvement of training methodologies to align with labor market demands. One promising direction in this context is the use of interactive learning methods, with gamification playing a significant role. This study explores the potential of game-based practices and technologies to enhance the effectiveness of the educational process, particularly in the training of specialists in economic fields.

A survey of students was conducted to assess the use of interactive methods, specifically cooperative learning, collaborative group learning, situational modeling, and the examination of discussion topics. The findings indicate that these methods create a learning environment where students are actively engaged in the educational process and interaction. Based on the survey data, the prospects of situational modeling methods, particularly board games, was identified.

Through the testing of the author's board game, «Sewing Manufactory», the impact of gamification on the ability to simulate real production processes was analyzed. Its application in the study of the course «Production Organization» enabled students not only to acquire theoretical knowledge but also to actively apply it in practice, which is critical for developing the competencies required in today's professional environment.

The possibilities of integrating gaming technologies into the curricula of economic specialties to enhance their practical relevance was outlined. The relationship between game-based practices and students' ability to adapt to the challenges of the modern labor market was examined. In the long term, this approach is expected to enhance graduates' competitiveness in the labor market and ensure their preparedness for the challenges of the contemporary economy.

Key words: interactive teaching methods, gamification, gaming practices and technologies.

Постановка та обґрунтування актуальності проблеми. Сучасна вища освіта в Україні характеризується динамічним розвитком, що диктує необхідність постійного оновлення методик підготовки висококваліфікованих і конкурентоспроможних фахівців. Традиційні підходи до навчання, на жаль, не завжди відповідають актуальним потребам здобувачів освіти, оскільки не спроможні утримувати їхню увагу, стимулювати активну участь в освітньому процесі й, поряд з теоретичними знаннями, забезпечувати отримання

цінних практичних навичок. У цьому контексті інтерактивні методи навчання, зокрема гейміфікація, стають важливими інструментами підвищення ефективності освітнього процесу.

Безсумнівною є твердження, що гейміфікація, як метод навчання, має потенціал для підвищення мотивації здобувачів освіти, роблячи освітній процес більш привабливим й здатним організувати активну навчально-пізнавальну діяльність. Використання ігрових елементів у навчанні сприяє якісному засвоєнню матеріалу, розвитку

критичного мислення, навичок стратегічного планування та прийняття рішень. Це питання особливо гостро стоїть для формування в майбутніх фахівців у галузі економіки компетентностей, необхідних для професійного зростання в умовах змінюваного економічного середовища.

Однією з переваг гейміфікації є її легкість інтеграції у навчальні програми економічних спеціальностей, адже ігрові практики й технології можна адаптувати до різних тем і рівнів складності. Крім того, наукові дослідження та досвід чітко переконують, що цей інтерактивний метод є ефективним засобом не тільки для навчання, а й для розвитку м'яких навичок, таких як комунікація, лідерство, командна робота тощо. Це робить гейміфікацію універсальним інструментом, здатним бути використаним в освітньому процесі, підвищуючи загальну ефективність вищої освіти та підготовку молоді до майбутньої професії.

Аналіз основних досліджень і публікацій.

Протягом десятиліть наукова спільнота, зокрема В. Кремень, В. Ільїн, С. Пролєєв та інші [1], активно вивчала феномен інновацій у вищій освіті. Теорія та практика їх застосування в університетському середовищі стали об'єктом дослідження І. Добро-скока, В. Коцура, С. Нікітчиної та інших [2]. Педагогічні методики у вищих навчальних закладах переважно спрямовані на розвиток когнітивної активності здобувачів освіти, їхньої креативності, вміння вирішувати реальні завдання тощо. Особливу роль у цьому складному процесі відіграють інтерактивні методи навчання.

Сучасна освітня парадигма все частіше акцентує на необхідності використання цих методів, спрямованих на підвищення ефективності освітнього процесу. Інтерактивні методи навчання включають різноманітні технології та стратегії, які сприяють активній залученості усіх учасників освітнього процесу. На науково-теоретичному та методичному рівнях проблеми їхнього використання досліджували Д. Антюшко, В. Володавчик, Л. Сєноґонова й інші [3]. Що стосується методологічного забезпечення впровадження цих методів у діяльність закладів вищої освіти, його розглядали Н. Волкова [4], В. Стрельников і І. Брітченко [5].

Однією зі складових інтерактивних методів навчання у вищій школі є гейміфікація, яка сприяє створенню умов для професійного розвитку майбутніх фахівців. У контексті її використання в університетському середовищі про це наголошували М. Імерідзе, І. Биков і Д. Величко [6]. Дослідження О. Березінської [7] свідчить про багатоаспектні можливості гри як необхідного засобу для вдосконалення освітнього процесу. Використання ігрових технологій дозволяє перетворити вивчення навчального матеріалу на цікавий і привабливий процес, у якому здобувачі освіти мають змогу всебічно розвиватися.

Метою статті є наукове обґрунтування застосування гейміфікації у вищій школі як інструменту для підвищення ефективності практичної підготовки здобувачів освіти економічних спеціальностей.

Виклад основного матеріалу дослідження.

Інтерактивні методи навчання є ефективним інструментом для підготовки здобувачів освіти економічних спеціальностей. Найбільш традиційним їх групуванням є в методи кооперативного навчання, колективно-групового навчання, ситуативного моделювання, опрацювання дискусійних питань та інші. Використання цих методів дає змогу створити навчальне середовище, в якому здобувачі освіти будуть активно залучені до освітнього процесу та взаємодії. Це сприяє не тільки засвоєнню теоретичних знань, а й формуванню у них практичних навичок.

З метою виявлення ефективності використання інтерактивних методів навчання серед здобувачів освіти було проведення опитування (вибірка включала респондентів різних курсів економічних спеціальностей, що дало змогу отримати різносторонню картину щодо сприйняття цих методів). Так, зацікавленість у навчальному процесі було оцінено у 3 (22,7%), 4 (40,9%) і 5 балів (36,4%) за п'ятибальною шкалою, що загалом характеризує високий рівень інтересу (табл. 1). Майже усі учасники опитування (90,9%) зазначили, що використовували інтерактивні методи навчання, що свідчить про значну поширеність цих методів в освітньому процесі.

Ефективність інтерактивних методів навчання респонденти оцінили переважно високо (4–5 балів). При цьому основні переваги їх використання включають покращення взаємодії в групі й розвиток критичного мислення (по 13,6%), підвищення мотивації до навчання та застосування теоретичних знань на практиці (по 36,4%). Це вказує на те, що ці методи сприяють глибшому розумінню матеріалу й активній участі здобувачів освіти в освітньому процесі. Вони вчаться ефективно спілкуватися, працювати в команді, слухати та розуміти думки інших. Ці навички важливими не тільки для академічного успіху, а й майбутнього професійного росту.

Основною проблемою, яку зазначали респонденти, був брак часу для проведення інтерактивних методів навчання (40,9%), що може вказувати на недостатню організацію або неефективне розподілення часу під час занять. Серед бажаних видів методів навчання виділялися робота в парах, мозковий штурм і займи позицію (4,8–23,8%), а також настільні ігри (33,3%), що підкреслює потребу в активних формах взаємодії та практичному застосуванні знань. На основі отриманих даних опитування виявлено вагому роль методів ситуативного моделювання, зокрема гейміфікації, яка є об'єктом нашого дослідження.

Як інтерактивний метод навчання у вищій школі гейміфікація використовує елементи гри та ігрові механіки в неігровому контексті. Вона базується на принципах ігор і змагань для стимулювання навчання та досягнення освітніх цілей. Використання ігрових елементів сприяє створенню конкурентного середовища, де здобувачі освіти змагаються між собою або співпрацюють у команді для досягнення спільних цілей. Цей підхід не тільки залучає їх до активної участі у навчанні, а й сприяє розвитку ключових навичок, таких як

співпраця, комунікація, стратегічне мислення тощо, що є важливими для професійного й особистісного розвитку.

Гейміфікація дозволяє симулювати реальні сценарії, що допомагає здобувачам освіти практикувати навички розв'язання проблем у безпечному та контрольованому середовищі. Вони мають можливість, так би мовити, «випробувати» свої знання, застосовуючи теорію на практиці. Крім того, гейміфікація може служити інструментом для оцінювання навчальних досягнень. Використання ігрових механік для збору даних про прогрес і результати здобувачів освіти дозволяє отримати об'єктивну оцінку їхньої успішності, виявляти слабкі місця в розумінні матеріалу та коригувати навчання.

Попри численні переваги, гейміфікація має недоліки, які можуть впливати на ефективність освітнього процесу (табл. 2). Перш за все, вона потребує значних часових та ресурсних витрат на підготовку і проведення занять. Викладачі мають витрачати більше часу на розробку сценаріїв й ігрових матеріалів, що повинні враховувати різноманітні потреби та стилі навчання. Також ігри часто вимагають технічного обладнання і спеціалізованого програмного забезпечення, що може бути обмежено доступним у деяких закладах вищої освіти або вимагати додаткових фінансових витрат. Це створює нерівність в освітніх можливостях між різними закладами та регіонами.

Таблиця 1

Результати опитування здобувачів освіти щодо використання інтерактивних методів навчання*

Запитання	Відповіді				
Як ви оцінюєте свою зацікавленість у навчальному процесі? (1 – низька, 5 – висока)	1	2	3	4	5
	–	–	22,7%	40,9%	36,4%
Чи використовували ви раніше інтерактивні методи навчання?	Так 90,9%		Ні 9,1%		
Якщо так, то які проблеми ви зустрічали при використанні інтерактивних методів?	Недостатня підготовка викладача	Відсутність необхідного обладнання чи матеріалів	Низька активність або інтерес з боку здобувачів освіти	Брак часу для проведення інтерактивних занять	Немає
	4,5%	13,6%	4,5%	40,9%	36,4%
Який з інтерактивних методів навчання ви б хотіли використовувати під час вивчення дисциплін?	Робота в парах 23,8%		Карусель –		Акваріум –
	Мікрофон –		Незакінчені речення –		Мозковий штурм 14,3%
	Настільна гра 33,3%		Рольова гра 4,8%		Драматизація –
	Прес-метод –		Займи позицію 14,3%		Кейс-метод 4,8%
	1	2	3	4	5
Як ви вважаєте, наскільки ефективні інтерактивні методи навчання? (1 – неефективні, 5 – дуже ефективні)	–	9,1%	–	50,0%	40,9%
Які переваги інтерактивних методів навчання?	Підвищення мотивації до навчання	Покращення взаємодії в групі	Розвиток критичного мислення	Застосування теоретичних знань на практиці	Немає
	36,4%	13,6%	13,6%	36,4%	–

* Розробка автора.

Таблиця 2

Переваги та недоліки використання гейміфікації в освітньому процесі*

Переваги гейміфікації	Недоліки гейміфікації	Вирішення недоліків
Стимулює мотивацію та зацікавленість	Вимагає значних витрат часу на розробку ігор	Залучення усіх учасників освітнього процесу до процесу створення ігор
Залучає до активного навчання	Потребує доступу до технічних ресурсів	Забезпечення необхідною інформаційно-технічною базою для викладачів
Розвиває навички співпраці та комунікації	Може викликати опір у деяких учасників освітнього процесу	Проведення тренінгів, курсів тощо для викладачів щодо переваг гейміфікації
Покращує стратегічне мислення та аналітичні здібності	Потребує певної інфраструктури	Інвестиції у розвиток інфраструктури закладів вищої освіти
Надає можливість індивідуалізації навчання	Може стати додатковим джерелом стресу для здобувачів освіти	Регулярна підтримка психологічного клімату управління стресом

* Розробка автора.

Гейміфікація може стикатися з опором з боку учасників освітнього процесу, які звикли до традиційних методів навчання. Викладачам буває важко адаптуватися до нових підходів, оскільки це вимагає перегляду звичних методик та стилю викладання. Деколи здобувачі освіти відчують дискомфорт або стрес через необхідність активної участі в навчальному процесі, особливо якщо вони не мають достатнього досвіду або навичок для ефективної комунікації та роботи в групах. Ігри, якщо викликають певні психологічні та адаптаційні труднощі, потребують додаткових зусиль для подолання та тимчасово знизить ефективність навчання.

У контексті предмета дослідження розглянемо настільну гру «Швейна мануфактура», розроблену д.е.н., доцентом, професором кафедри економіки та фінансів ТНТУ ім. І. Пулюя В. Письменним для інтеграції гейміфікації у дисципліну «Організація виробництва». Досвід показав, що впровадження таких ігрових елементів в освітній процес

забезпечило ґлибше розуміння здобувачами освіти теоретичних і практичних аспектів управління виробничими процесами. Гра симулює реальні виробничі ситуації, дозволяючи їм практикувати прийняття рішень у безпечному ігровому середовищі, де вони можуть оцінити наслідки своїх дій без ризику реальних фінансових втрат.

Компоненти гри включають ігрове поле, таблиці показників для кожного з учасників, картки дій, кубик і фішки, що разом створюють структуру інтерактивного середовища для стратегічного управління виробничими процесами (рис. 1 і 2). Гра розрахована на участь від 2 до 8 гравців, кожен з яких виконує роль менеджера швейного підприємства. Основною ціллю гравців є досягнення високого рівня конкурентоспроможності на ринку шляхом ефективного управління чотирма ключовими аспектами виробництва: продуктивність виробництва, попит на продукцію, фінансові ресурси та витрати.

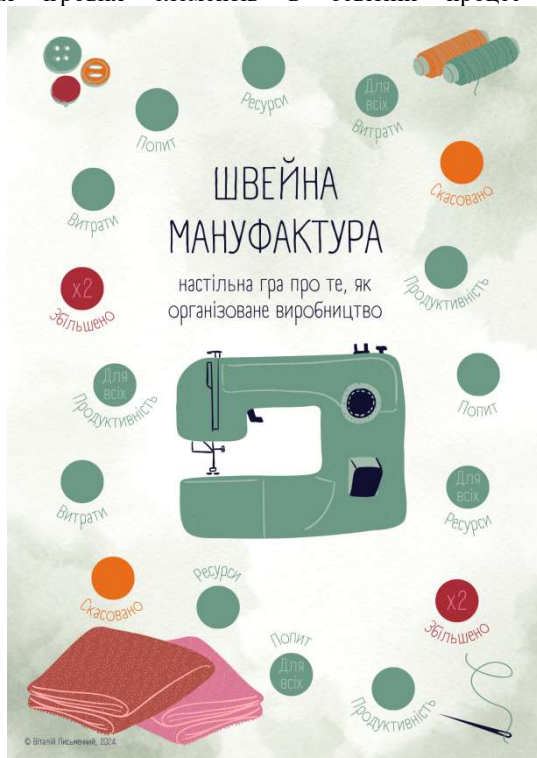


Рис. 1. Ігрова карта та бланк з таблицею показників настільної гри «Швейна мануфактура»*

* Розробка автора.

[illegible]

Гра імітує організацію виробництва, створюючи тим самим інтерактивне середовище для навчання і розвитку стратегічного мислення. Гравці змушені приймати рішення щодо оптимального розподілу ресурсів, враховуючи обмеженість фінансових і матеріальних запасів, що симулює реальні виробничі умови. Механіка гри сприяє розумінню важливості балансу між попитом та пропозицією на ринку, оскільки гравці повинні постійно оцінювати ринкові умови та відповідно коригувати свої виробничі стратегії. Крім того, гра стимулює розвиток навичок управління витратами, що є важливим аспектом для забезпечення конкурентоспроможності.

Хід гри відбувається відповідно до визначених правил, які структурують взаємодію гравців з ігровим середовищем. Кожен гравець кидає кубик та переміщується на відповідну комірку ігрового поля. Він отримує картку дії, яка впливає на показники в його таблиці, а саме: збільшення або зменшення продуктивності виробництва, задоволення або ні попиту на продукцію, зміни фінансових ресурсів і витрат. Картками можна обмінюватися протягом одного ходу, що дозволяє гравцям гнучко реагувати й адаптувати свої стратегії до поточних викликів. Це також сприяє розвитку навичок комунікації та співпраці, оскільки гравці повинні домовлятися між собою про більш вигідні умови.



Рис. 2. Картки з діями настільної гри «Швейна мануфактура»*

* Розробка автора.

Кінець гри визначається досягненням гравцем заздалегідь встановлених цілей у всіх чотирьох категоріях у його таблиці показників. Коли один з гравців досягає 50 одиниць у кожній категорії, гра завершується й він оголошується переможцем. Додатково умовою може бути визначена кількість ходів, після чого гравець з найбільшими набраними балами отримує статус переможця. Такий підхід до завершення гри забезпечує баланс між довгостроковим стратегічним плануванням і короткостроковими тактичними рішеннями, підвищуючи динаміку гри та зберігаючи інтерес гравців протягом усього ігрового процесу.

Висновки та перспективи подальших розвідок напрямку. Апробація настільної гри «Швейна мануфактура» та післяігрова рефлексія дали змогу виявити ряд позитивних аспектів. Перш за все, вона сприяла розвитку стратегічного мислення й управлінських навичок гравців, оскільки вимагає від них прийняття рішень щодо оптимального розподілу ресурсів і виробничих процесів. Кожен крок в грі має потенціал впливати на результати, що сприяє вивченню причинно-наслідкових зв'язків та стратегічному плануванню. Серед негативних моментів може бути відзначена складність адаптації до правил гри та необхідність ретельного розуміння різних аспектів виробничого процесу.

Для подальшого вдосконалення настільної гри «Швейна мануфактура» варто звернути увагу на таке. Потрібно розглянути можливість розширення ігрового середовища шляхом додавання нових елементів або вдосконалення існуючих механік (може включати в себе впровадження додаткових категорій або варіантів дій, які розширяють стратегічний потенціал гри). Важливо збалансувати складність гри, щоб вона залишалася цікавою і доступною для різних категорій гравців, включаючи новачків і досвідчених учасників. Це буде вимагати адаптації правил або введення підказок та допоміжних матеріалів, які сприяють кращому розумінню ігрової механіки.

Крім того, для підвищення інтерактивності, слід розглянути можливість впровадження мультиплеєрних аспектів, де гравці можуть взаємодіяти між собою у більш активний спосіб. Вважаємо, що це ще більше сприятиме розвитку комунікативних навичок і стимулюватиме колективне прийняття стратегічних рішень, що зробить гру цікавішою для широкого кола учасників. Взаємодія між гравцями може включати обмін ресурсами та коаліції, що підвищить рівень складності й зробить ігровий процес динамічнішим і реалістичним, відобра-

жаючи реальні кейси, де командна робота є критично важливою.

Перспективним для подальших наукових розвідок як у контексті настільної гри «Швейна мануфактура», так і гейміфікації загалом є вивчення довгострокового впливу ігрових практик і технологій на професійний розвиток здобувачів освіти. Важливо зрозуміти, як знання та навички, отримані внаслідок гейміфікованого навчання, застосовуються у реальних робочих ситуаціях та впливають на кар'єрний успіх. Це дозволить оцінити загальний внесок гейміфікації у підготовку фахівців, здатних ефективно функціонувати в сучасному динамічному ринку праці, інтегрувати економічні настільні ігри у навчальні програми економічних спеціальностей.

СПИСОК ДЖЕРЕЛ

1. Кремень В. Г., Ілін В. В., Пролєєв С. В. та ін. Феномен інновації: освіта, суспільство, культура: монографія. Київ : Пед. думка, 2008. 471 с.
2. Доброскок І. І., Коцур В. П., Нікітчина С. О. та ін. Інноваційні педагогічні технології: теорія та практика використання у вищій школі : монографія. Переяслав-Хмельницький : Вид-во С. В. Карпук, 2008. 284 с.
3. Антюшко Д. П., Володавич В. С., Сєногенова Л. І. та ін. Інтерактивні методи навчання у вищій школі: монографія. Харків : Видавництво Іванченка І. С., 2022. 189 с.
4. Волкова Н. П. Інтерактивні технології навчання у вищій школі: навчально-методичний посібник. Дніпро : Університет імені Альфреда Нобеля, 2018. 360 с.
5. Стрельников В. Ю., Брітченко І. Г. Сучасні технології навчання у вищій школі: модульний посібник для слухачів авторських курсів. Полтава : ПУЕТ, 2013. 309 с.
6. Імерідзе М., Биков І., Величко Д. Використання гейміфікації в освітньому середовищі закладів вищої освіти. Молодь і ринок. 2020. № 2 (181). С. 81–86.
7. Berezinska O. Gamification and its role in the educational process. Interdisciplinary research: scientific horizons and perspectives: collection of scientific papers «SCIENTIA» with Proceedings of the III International Scientific and Theoretical Conference (Vol. 2), May 6, 2022. Vilnius : European Scientific Platform, 2022. PP. 89–91.

REFERENCES

1. Kremen, V. H., Ilin, V. V., Proleiev, S. V. (2008). Fenomen innovatsii: osvita, suspilstvo, kultura: monohrafiia [The phenomenon of innovation: education, society, culture: monograph.]. Kyiv : Ped. dumka, 471 s. [in Ukrainian]
2. Dobroskok, I. I., Kotsur, V. P., Nikitchyna S. O. ta in. (2008). Innovatsiini pedahohichni tekhnolohii: teoriia ta praktyka vykorystannia u vyshchii shkoli [Innovative pedagogical technologies: theory and practice of use in higher education]. Pereiaslav-Khmelnyskyi : Vyd-vo S. V. Karpuk, 284 s. [in Ukrainian]

3. Antiushko, D. P., Volodavchyk V. S., Sienohonova L. I. (2022). Interaktyvni metody navchannia u vyshchii shkoli [Interactive teaching methods in higher education]. Kharkiv : Vydavnytstvo Ivanchenka I. S., 189 s. [in Ukrainian]
4. Volkova, N. P. (2018). Interaktyvni tekhnolohii navchannia u vyshchii shkoli [Interactive learning technologies in higher education]. Dnipro : Universytet imeni Alfreda Nobelia. 360 s. [in Ukrainian]
5. Strelnikov, V. Yu., Britchenko, I. H. (2013). Suchasni tekhnolohii navchannia u vyshchii shkoli: modulnyi posibnyk dlia slukhachiv avtorskykh kursiv [Modern learning technologies in higher education: a modular manual for students of author's advanced training courses]. Poltava : PUET, 309 s. [in Ukrainian]
6. Imeridze, M., Bykov, I., Velychko, D. (2020). Vykorystannia heimifikatsii v osvitnomu seredovyshchi zakladiv vyshchoi osvity [The use of gamification in the educational environment of higher education institutions]. Youth and the Market. № 2 (181). S. 81–86. [in Ukrainian]
7. Berezinska, O. (2022). Gamification and its role in the educational process. Interdisciplinary research: scientific horizons and perspectives: collection of scientific papers «SCIENTIA» with Proceedings of the III International

Scientific and Theoretical Conference (Vol. 2), May 6, Vilnius: European Scientific Platform, PP. 89–91. [in English]

ВІДОМОСТІ ПРО АВТОРА

ПИСЬМЕННИЙ Віталій Валерійович – доктор економічних наук, доцент, професор кафедри економіки та фінансів Тернопільського національного технічного університету імені Івана Пулюя.

Наукові інтереси: інтерактивні методи навчання у вищій школі; використання гейміфікації для симулювання практики організації виробничих процесів.

INFORMATION ABOUT THE AUTHOR

PYSMENNYI Vitalii Valeriyovych – Doctor of Economic Sciences, Docent, Professor of the Department of Economics and Finance Ternopil Ivan Puluj National Technical University.

Scientific interests: interactive teaching methods in higher education: utilizing gamification to simulate production process organization.

Стаття надійшла до редакції 05.01.2025 р.

УДК 378.147

DOI: 10.36550/2415-7988-2025-1-217-48-54

ПУГАЧ Віталіна Миколаївна –

кандидат педагогічних наук, доцент,
доцент кафедри правознавства і гуманітарних дисциплін
Вінницького навчально-наукового інституту економіки
Західноукраїнського національного університету
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1653-7473>
e-mail: pugach.vitalina@gmail.com

ДЕМБІЦЬКА Софія Віталіївна –

доктор педагогічних наук, професор, професор кафедри безпеки життєдіяльності та педагогіки безпеки
Вінницького національного технічного університету
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2005-6744>
e-mail: sofiyadem13@gmail.com

КОБИЛЯНСЬКИЙ Олександр Володимирович –

доктор педагогічних наук, професор, завідувач кафедри безпеки життєдіяльності та педагогіки безпеки
Вінницького національного технічного університету
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9724-1470>
e-mail: akobilanskiy@gmail.com

КОБИЛЯНСЬКА Ірина Миколаївна –

кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри безпеки життєдіяльності та педагогіки безпеки
Вінницького національного технічного університету
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3430-5879>
e-mail: irishakobilanska@gmail.com

ФОРМУВАННЯ ІНКЛЮЗИВНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ ВИКЛАДАЧІВ ЗАКЛАДІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ ЯК НАУКОВА ПРОБЛЕМА

В статті розглянуто актуальну наукову проблему формування інклюзивної компетентності викладачів закладів вищої освіти. Досліджуються ключові аспекти інклюзивної освіти та їх вплив на розвиток компетентності педагогічних кадрів. На підставі узагальнення теоретичних пошуків уточнено поняття «інклюзивна компетентність викладача ЗВО», виокремлено його структурні компоненти (мотиваційно-особистісний, когнітивний, діяльнісний та рефлексивно-оцінний). Розглянуто теоретичні аспекти інклюзивної компетентності в контексті співпраці зі здобувачами з особливими освітніми потребами різних нозологій. Автори акцентують увагу на ролі викладача як ключового елемента у створенні підтримуючого та відкритого для всіх студентів навчального середовища. Визначено перспективні шляхи вдосконалення методичної роботи викладачів, які дозволять підвищити інклюзивну компетентність (формування позитивного ставлення до інклюзивного середовища вищої школи; методичний супровід формування інклюзивної компетентності; внесення відповідних змін у плани роботи кафедри, які передбачають набуття та обговорення практичного досвіду щодо побудови інклюзивного середовища у ЗВО та проведення моніторингу самооцінки готовності