

Олена Косовець, Володимир Крупка

ВПЛИВ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА ЛІДЕРСЬКІ ЯКОСТІ УЧНІВ У ПРОЦЕСІ НАВЧАННЯ ІНФОРМАТИКИ

Анотація. У статті розкрито потенціал ігрової діяльності як ефективного засобу формування лідерських якостей у процесі навчання інформатики в закладах загальної середньої освіти. Наголошується на актуальності розвитку лідерського потенціалу учнів у контексті компетентностей XXI століття, серед яких провідне місце посідають критичне мислення, креативність, комунікація та здатність до самонавчання. Проаналізовано специфіку впливу ігрових форм роботи на розвиток таких особистісних рис, як активність, ініціативність, цілеспрямованість, відкритість до нового, креативність, самостійність, відповідальність, інтелектуальність, комунікабельність та вміння переконувати. Окрему увагу приділено ролі цифрових інструментів, що забезпечують інтерактивність і персоналізацію навчання, стимулюють пізнавальну активність та сприяють емоційному залученню учнів. Зроблено висновок, що ігрові технології у викладанні інформатики є дієвим засобом підготовки школярів до активної соціальної та професійної діяльності в умовах цифрового суспільства.

Ключові слова: ігрові технології, навчання інформатики, лідерські якості, цифрові інструменти, креативність, командна робота.

Постановка проблеми. У сучасних умовах глобальних трансформацій суспільства зростає потреба у формуванні особистостей, здатних до самореалізації, відповідального прийняття рішень і соціального лідерства. Проблема становлення лідера в освітньому процесі набуває особливого значення в контексті розвитку компетентностей XXI століття, серед яких чільне місце посідають критичне мислення, креативність, гнучкість, комунікація та здатність до самостійного навчання [1].

Розвиток лідерських якостей є не лише соціальною необхідністю, а й педагогічним викликом, зокрема в умовах шкільної освіти. Одним із ефективних засобів формування лідерського потенціалу учнів виступає ігрова діяльність, що забезпечує природну мотивацію до активної участі у навчальному процесі, сприяє соціальній взаємодії, а також формуванню організаторських, комунікативних, емоційно-вольових та інтелектуальних якостей.

Як зазначає Т. Сухина, ігрова, пізнавальна та трудова діяльність є важливими чинниками розвитку лідерських якостей у підлітковому віці. Саме

гра створює умови для формування таких ключових якостей, як відповідальність, ініціативність, здатність домовлятися, прагнення до досягнення цілей, уміння встановлювати правила й дотримуватися їх [5].

Метою статті є обґрунтування ефективності використання ігрових технологій у процесі викладання інформатики з метою формування та розвитку лідерських якостей учнів.

Групові та колективні ігрові проекти, що реалізуються в рамках навчальних предметів, зокрема інформатики, сприяють розвитку в учнів таких якостей, як емпатія, інтуїція, інтелект, креативність, працездатність, уважність, стресостійкість, а також уміння ставити й досягати цілей. У процесі ігрової взаємодії школярі набувають досвіду конструктивної комунікації, відстоювання власної думки, розв'язання проблем та колективної відповідальності.

Ігрова діяльність сприяє формуванню в учнів таких лідерських якостей, а саме [2]:

– **активність:** ігрова діяльність передбачає активну участь кожного учня, оскільки її формат виключає пасивність. Учні включаються в навчальний процес інтелектуально (розв'язання завдань, обговорення стратегій), емоційно (переживання, мотивація до перемоги) та фізично (особливо у випадку рухливих або практико-орієнтованих завдань, пов'язаних з використанням комп'ютера). Така залученість сприяє формуванню звички брати ініціативу у справах і залишатися залученим навіть у складних ситуаціях;

– **ініціативність:** у ході гри учні мають можливість самостійно висувати ідеї, запропонувати власні гіпотези, брати на себе провідну роль у колективі. Вони навчаються не лише висловлювати власну точку зору, а й обґрунтовувати її, що сприяє формуванню здатності до самопрезентації, відповідального прийняття рішень та мотивації до нових звершень;

– **цілеспрямованість:** кожна гра має конкретну мету або завдання. Участь у командному проекті вимагає від учнів вміння планувати, співвідносити особисті дії з діями інших членів команди, адаптуватися до змін, діяти

злагоджено. Це формує стратегічне мислення, витривалість та вміння не втрачати фокусу на досягненні результату, що є ключовим для лідера;

– **відкритість до нового:** ігрові ситуації, особливо ті, що змінюються в реальному часі або мають елементи імпровізації, створюють умови для отримання нового досвіду, як когнітивного, так і соціального. Учні навчаються приймати нові ідеї, адаптуватися до змін, вчитися через досвід інших. Це розвиває гнучкість мислення, толерантність та здатність до навчання протягом життя;

– **інформаційна обізнаність:** більшість ігор на уроках інформатики передбачають підготовку – пошук, аналіз та інтерпретацію інформації, застосування знань для розв'язання конкретних завдань. Це стимулює розвиток інформаційної культури, навичок роботи з цифровими джерелами, формує критичне мислення щодо достовірності та релевантності інформації;

– **креативність:** гра стимулює вихід за межі стандартного мислення, спонукає до творчості, винахідництва та нестандартних рішень. Учні експериментують, моделюють нові підходи до розв'язання задач, що сприяє розвитку уяви, гнучкості мислення та інноваційності – ключових рис сучасного лідера в цифровому суспільстві;

– **самостійність і відповідальність:** ігрові завдання часто мають розподіл ролей, де кожен учасник відповідає за певну частину спільного результату. Такий підхід формує в учнів розуміння власної ролі у команді, сприяє розвитку відповідальності, самодисципліни та вміння діяти без зовнішнього контролю, що надзвичайно важливо в умовах самоуправління;

– **ерудиція та інтелект:** у процесі гри активізуються пізнавальні процеси – мислення, увага, пам'ять. Виконання завдань потребує гнучкості розуму, здатності до логічного аналізу, застосування міжпредметних знань. Розвиваються здатність мислити критично, логічно та доказово, що є ознаками інтелектуального лідерства;

– **комунікабельність:** гра ґрунтується на постійній взаємодії між учасниками. Учні навчаються ефективно передавати інформацію, слухати інших, домовлятися, працювати у команді, що сприяє формуванню навичок конструктивного діалогу, емоційного інтелекту й розвитку культури спілкування;

– **уміння переконувати:** рольова ігрова діяльність стимулює учнів до аргументованого представлення власної позиції, впливу на думку інших, відстоювання рішень. Вони навчаються використовувати логіку, емоції, приклади, що формує вміння ефективної презентації й ведення дискусій — базову навичку для сучасного лідера.

Гра є динамічним середовищем, що потребує швидкої адаптації до змін, що моделює реальні життєві ситуації й сприяє цілісному розвитку особистості. Ігрові форми діяльності також забезпечують психологічне розвантаження, що є особливо актуальним у складних соціальних умовах [3].

В умовах цифровізації освіти важливу роль у впровадженні ігрових технологій відіграють цифрові інструменти, які забезпечують доступ до навчальних матеріалів, інтерактивність, персоналізацію навчання та оперативний зворотний зв'язок. Серед ефективних цифрових ресурсів для реалізації ігрових методів у навчанні інформатики виділяються [7]:

- платформи для створення інтерактивних завдань, тестів, вікторин, які сприяють когнітивному й емоційному залученню (LearningApps, Quizlet, Kahoot!, Wordwall);
- інтерактивні вправи, що поєднують ігрові елементи з навчанням («Розумники», Flexbox Froggy [4], GCompis, Blockly Games);
- інструменти для спільної роботи, що формують навички колаборації, управління часом та відповідальності (Google Docs, Miro, Canva).

Використання ігрових технологій у процесі викладання інформатики підвищує мотивацію до навчання, сприяє розвитку когнітивних і соціальних навичок, формуванню позитивного мікроклімату в учнівському колективі, а

також сприяє становленню учня як особистості з вираженими лідерськими якостями.

Висновки. Ігрові технології, інтегровані у процес навчання інформатики, є ефективним інструментом розвитку лідерських якостей учнів. Вони створюють умови для формування ініціативності, самостійності, відповідальності, креативності та комунікативності. Застосування цифрових інструментів розширює дидактичні можливості, сприяє активізації навчальної діяльності й підвищенню якості освіти. Таким чином, ігрові технології виступають дієвим засобом формування лідерського потенціалу майбутнього фахівця вже на етапі шкільного навчання. Через інтерактивну, емоційно насичену діяльність учні засвоюють моделі поведінки, що готують їх до майбутнього професійного й соціального лідерства в умовах цифрового світу.

Список використаних джерел

1. Future of Jobs Report 2025. Insight Report. January 2025. URL: https://reports.weforum.org/docs/WEF_Future_of_Jobs_Report_2025.pdf
2. Жукова О. А. Формування лідерських якостей у процесі професійної підготовки засобами використання ігрових технологій. *Лідери XXI століття. Формування особистості харизматичного лідера на основі гуманітарних технологій*: матеріали наук.-практ. конф. (м. Харків, 21-22 вересня 2017 р.). Харків: НТУ «ХПІ», 2017. С. 133-137.
3. Ковтонюк М. М., Косовець О. П., Соя О. М. Створення віртуального математичного освітнього простору. *Наукові записки. Серія: Педагогічні науки*, (212), 2024, С. 23-29. URL: <https://doi.org/10.36550/2415-7988-2024-1-212-23-29>
4. Косовець О. П., Орлюк Д. О. Освітні онлайн ресурси для навчання вебтехнологій учнів профільної школи. *Освітній процес у вищій школі та шкільній освіті у воєнний час: інтеграція України до Європейського простору вищої освіти (EHEA) через призму європейських моделей освіти TeLSAC та PERFORMER*: Матеріали Міжнародної науковопрактичної конференції (Національний університет «Львівська політехніка», м. Львів, 4 – 5 травня 2022 року)/ за ред. Ю.М. Козловського, О.М. Ієвлева, Т.М. Горохівської, М.Ф.Криштановича, О. Якимець; за заг. ред. О.М. Ієвлева. Львів, 2022. С. 55-59.
5. Сухина Т. С. Укладення діагностичних завдань з формування лідерських якостей у дітей передшкільного віку. Кривий Ріг, 2021. 87 с.
6. Хлебникова М. В., Мазурок Т. Л. Дослідження методичних особливостей застосування ігрових технологій навчання на уроках інформатики. *Інформатика, інформаційні системи та технології*: тези доповідей двадцять першої всеукраїнської конференції студентів і молодих науковців. Одеса, 26 квітня 2024 р. Одеса, 2024. С. 164-166.
7. Цифрові технології на уроках інформатики. *Наурук*: веб-сайт. URL: <https://naurok.com.ua/cifrovi-tehnologi-na-urokah-informatiki-445964.html> (дата звернення: 07.05.2025).

THE IMPACT OF GAME-BASED TECHNOLOGIES ON STUDENTS' LEADERSHIP QUALITIES IN THE PROCESS OF LEARNING COMPUTER SCIENCE

Abstract. *The article reveals the potential of game-based activities as an effective tool for developing leadership qualities in the process of teaching computer science in general secondary education institutions. The relevance of fostering students' leadership potential is emphasized in the context of 21st-century competencies, which include critical thinking, creativity, communication, and the ability to learn independently. The article analyzes the specific impact of game-based learning on the development of personal traits such as activity, initiative, goal orientation, openness to new experiences, creativity, independence, responsibility, intellectual capacity, communication skills, and the ability to persuade. Particular attention is paid to the role of digital tools that provide interactivity and personalized learning, stimulate cognitive engagement, and promote emotional involvement. The study concludes that game-based technologies in computer science education are an effective means of preparing students for active social and professional participation in a digital society.*

Keywords: *game-based technologies, computer science education, leadership qualities, digital tools, creativity, teamwork.*