

## ПРОЄКТУВАННЯ ОСВІТНІХ ІГОР ЯК ШЛЯХ ДО САМОВИХОВАННЯ ТА САМОВДОСКОНАЛЕННЯ ЗДОБУВАЧІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ

Наталя Ставнича<sup>1</sup>, [orcid.org/ 0000-0002-3015-5834](https://orcid.org/0000-0002-3015-5834), e-mail: [natastavnichaya@gmail.com](mailto:natastavnichaya@gmail.com)  
Ірина Кобилянська<sup>2</sup>, [orcid.org/0000-0002-3430-5879](https://orcid.org/0000-0002-3430-5879), e-mail: [irishakobilanska@gmail.com](mailto:irishakobilanska@gmail.com)

1. Вінницький державний педагогічний університет імені Михайла Коцюбинського, Вінниця
2. Вінницький національний технічний університет, Вінниця

У статті розглядається доцільність використання гейміфікації в закладах вищої освіти, з метою покращення якості освіти в цілому та сприяння самовихованню та самовдосконаленню здобувачів вищої освіти. Пояснюється ідея проєктування освітніх ігор здобувачами вищої освіти для розвитку навиків самовихованню, критичного мислення, креативного сприйняття та творчих навичок. Автори аналізують роль та значення освітніх ігор для формування та пректування навичок самовиховання та самовдосконалення.

Мета статті полягає в обґрунтування доцільності використання освітніх ігор як засобу самовиховання та самовдосконалення здобувачів вищої освіти.

Визначена роль самовиховання в професійному самовдосконаленні майбутніх фахівців, розкриті фактори, що сприяють самовдосконаленню, обґрунтована актуальність та ефективність методів самовиховання. Сучасні освітні технології роблять процес створення освітніх ігор простішим та ефективнішим. Для того щоб створити освітню гру-вікторину чи гру-симуляцію достатньо розробити сюжет, геймплей та використати онлайн-застосунок. Врахуючи різноманітних методики для гейміфікації в освітньому середовищі, створення освітніх ігор може бути здійснене як викладачами, так і студентами. Наведено приклад використання освітньої гри в контексті самовиховання здобувачів вищої освіти. Результати досліджень можуть бути корисними для педагогів, які цікавляться інноваційними методами організації освітнього процесу та підтримки особистісного зростання здобувачів вищої освіти у ЗВО.

**Ключові слова:** освітні ігри, самовиховання, самовдосконалення, здобувачі вищої освіти.

**Постановка проблеми.** В сучасному швидкозмінному світі питання самовиховання та самовдосконалення здобувачів вищої освіти набуло надзвичайно важливого значення. Новітні освітні технології, науковий прогрес, перехід до європейських стандартів освіти, вимушене застосування дистанційного навчання – усі ці компоненти стоять на шляху до потреби в створенні такого освітнього середовища, що створює для здобувачів вищої освіти передумови, щоб вчитись та розвиватись самостійно впродовж усього життя. Зростаюча конкурентоспроможність на ринку праці змушує фахівців не втрачати навичок самовдосконалення, адже, постійний розвиток професійних компетенцій став необхідною складовою їхньої успішної фахової діяльності.

**Аналіз наукових досліджень і публікацій.** Основу проєктування освітніх ігор на шляху до самовиховання та самовдосконалення здобувачів вищої освіти закладено в наукових публікаціях багатьох закордонних та вітчизняних науковців, так, А. Маслоу (1954) описав ієрархію людських потреб, в тому числі в навчанні та самонавчання, К. Роджерс (1961) розробив теорію становлення особистості, І. Зязюн (2001) присвятив свої дослідження дидактичним можливостям ігрових методів навчання, О. Пехота (2000) визначила особливості застосування комп'ютерних ігор у вищій освіті, а О. Локшина (2004) здійснила аналіз стосовно розробки й апробації авторських освітніх ігор.

Дослідженням формування професійної компетентності фахівців технічних спеціальностей у закладах вищої технічної освіти за умови застосування сучасних інноваційних технологій навчання присвячені роботи вчених-педагогів і здобувачів наукових ступенів ВНТУ та ВДПУ імені Михайла Коцюбинського, зокрема й ігрових методів навчання, як-то: О. Акімова, С. Дембіцька, І. Кобилянська, О. Кобилянська, М. Ковтонюк, В. Пугач, С. Пугач, Н. Ставнича, В. Татарчук та інші (Dembitska, Kobylianskyi, Puhach, V., 2022; Dembitska, Kobylyanska, Kobylianskyi, Puhach, V., 2023; Dembitska, Kobylianskyi, Kobylyanska, Rysynets, Kovtonyuk, 2022; Dembitska, Kobylyanska, Kobylianskyi, Tatarchuk, Pugach, S., 2022; Dembitska, Kobylianskyi, Kobylyanska, Pugach, S., Akimova, 2022; Kobylianskyi, Stavnycha, Dembitska, Kobylianska,

Miastkovska, 2024; Miastkovska, Dembitska, Puhach, V., Kobylanska, Kobylanskyi, 2024).

**Метою статті** є обґрунтування доцільності використання освітніх ігор як засобу самовиховання та самовдосконалення здобувачів вищої освіти.

**Виклад основного матеріалу.** Важливими факторами, які сприяють професійному самовдосконаленню, є мотивація, цілеспрямованість, самодисципліна та самовиховання.

Тому, й навчання може стати більш ефективним і принести кращі результати за умови правильної мотивації здобувачів вищої освіти. Сформувавши у студентів позитивне ставлення до навчання та пізнавальний інтерес, змотивувавши потреби в здобутті знань та їхньому постійному вдосконаленні, розвинувши самодисципліну та навички цього самовдосконалення, можна виховати нову генерацію здобувачів вищої освіти – зацікавлених в отриманні стійких і необхідних фахових знань, а не лише гарних оцінок. При цьому педагогічний вплив має бути спрямований на формування в здобувачів вищої освіти навичок самовиховання та самовдосконалення засобами, що мають стійкий мотиваційний компонент. Для прикладу можна взяти освітні ігри. Будь-яка гра являється основним видом розвитку когнітивних функцій, починаючи з молодшого дитячого віку. Ефективність ігор в освітньому середовищі дітей вже давно обґрунтована та доведена. Отже, можна уникнути суперечок про позитивний, а, навіть, лікувальний вплив гри на особистість. За допомогою ігор діти пізнають світ. До того ж, ігри якраз і є тим мотиваційним компонентом, якого так бракує звичній освіті, побудованій на простому запам'ятовуванні фактів. Освітні ігри не лише формують професійні навички в майбутніх фахівців, але й сприяють розвитку креативності, критичного мислення, ораторського мистецтва, вміння працювати в команді та інших. Отже, уміло організована освітня гра може стати незамінним помічником педагога.

Відомий педагог В. Сухомлинський (1976) писав: «В грі розкривається перед дітьми світ, розкриваються творчі можливості особистості. Без гри немає і не може бути повноцінного розумового розвитку. Гра – величезне світле вікно, через яке в духовний світ дитини вливається життєдайний потік уявлень, понять про навколишній світ. Гра – це іскра, що запалює вогник допитливості та любові до знань». Але не лише у вихованні дітей можна використовувати ігри. Адже, як підтверджують численні дослідження, освітні ігри – це складне системне утворення, до структури якого входять мотиваційно-цільовий, змістовий, процесуально-операційний, контрольний-оцінний і результативний компоненти.

Важливе місце в процесі самовдосконалення належить почуттям. Почуття – це стійке емоційне ставлення людини до явищ дійсності, що відображають значення цих явищ, у зв'язку з потребами та можливостями особистості, вищий продукт розвитку емоційних процесів. Завдяки позитивним враженням від процесу навчання, можна досягти більш якісного результату, ніж шляхом класичних технологій і методів навчання. Саме для цього й використовуються освітні ігри – створити затишну, сприятливу атмосферу на заняттях, де цінується думка кожного здобувача вищої освіти. Сприятливий психологічний клімат в академічній групі – значна частина успіху на шляху до створення комфортного та ефективного освітнього середовища.

Як уже зазначалось, необхідною складовою професійного розвитку є самовиховання та самовдосконалення. Навчаючись у закладах вищої освіти, студенти повинні не лише здобувати потрібні професійні знання, уміння та навички, а також формувати професійну компетентність, головне – навчитись навчатись. Більше того – полюбити постійно навчатись. А ще, ефективно планувати свій час, використовувати навички самовиховання та самокорекції. І, звичайно ж, саморефлексії (Бреславська, 2012). Активне впровадження методів самовиховання сприяє підвищенню інтересу здобувачів вищої освіти до власного навчання, розвиває їхню самостійність та стимулює професійний розвиток (Нагорняк, 2022).

Нові педагогічні підходи, такі як інтерактивні завдання, групові проекти та використання сучасних технологій, дозволили зробити процес самовиховання більш доступним та цікавим для здобувачів вищої освіти. Одним із таких підходів являється проектування освітніх ігор і впровадження їх в освітній процес з метою формування навичок самовиховання та самовдосконалення (Дембіцька, , Кобилянська, Пугач, 2020).

Освітні ігри відіграють важливу роль у самовихованні здобувачів вищої освіти, надаючи цілісний та ефективний підхід до навчання. Розглянемо основні методи, за рахунок яких освітні ігри сприяють самовихованню студентів: мотивація та зацікавлення, практичне застосування знань, розвиток навичок прийняття рішень, співпраця та комунікація.

Освітні ігри відтворюють реальні сценарії або ситуації, що є актуальними для конкретної галузі економіки, в якій буде здійснювати професійну діяльність майбутні фахівці. Це дозволяє здобувачам вищої освіти спланувати свою майбутню фахову діяльність, отримати практичний

досвід і зрозуміти основні вимоги до обраної професії.




Окремої уваги заслуговує питання самовдосконалення. Самовдосконалення – це постійний процес, який має на меті розвинути кращі сторони особистості, постійно оновлювати свої професійні навички. Розглянемо основні принципи самовдосконалення в таблиці 1.

Таблиця 1. Принципи самовдосконалення

Самопізнання	Самовдосконалення починається з розуміння власних сильних та слабких сторін. Визначення напрямку розвитку особистості, та формування цілей – початок шляху до самовдосконалення.
Навчання новому	Засвоєння нових освітніх курсів, невідомих горизонтів освіти, чи звичайних побутових навичок, що були невідомі раніше – це щоденне самовдосконалення.
Саморефлексія	Основним елементом самовдосконалення являється постійний та щирий аналіз власних досягнень та невдач. Саморефлексія допомагає виявити та усунути можливі перешкоди на шляху до розвитку.
Робота над емоційною складовою	Розуміння та керування власними емоціями, а також вміння ефективно спілкуватися з іншими, грає важливу роль у становленні як особистості.

Новітні тенденції розвитку педагогічної освіти зумовлені переходом до цифрового суспільства та характеризуються новими вимогами до розвитку освіти та підготовки компетентного та конкурентоспроможного на європейському ринку праці педагога (Нагорняк 2022). Використання освітніх ігор у закладах вищої освіти можуть бути як на занятті очно, так і у дистанційному форматі на основі цифрових застосунків та сервісів для створення освітніх ігор. Розглянемо детальніше сервіси для створення освітніх ігор у таблиці 2.

Таблиця 2. Онлайн-сервіси для створення освітніх ігор

<p>Learningapps</p> 	<p>Це безкоштовний онлайн-конструктор, за допомогою якого можна створювати інтерактивні ігрові завдання з будь-якої дисципліни. Для цього треба лише обрати шаблон і вписати завдання у готові шаблони.</p>
<p>MineTest</p> 	<p>Ця англomовна платформа – такий собі безкоштовний аналог всесвітньовідомої гри Minecraft. Дозволяє створити віртуальне середовище будь-якої гри.</p>
<p>Classcraft</p> 	<p>Це командна рольова онлайн-гра із сучасною графікою. Її створили у 2013 році канадські фахівці задля підвищення їхньої мотивації в навчанні. Є можливість об'єднати гравців у команди.</p>

Сучасні педагогічні підходи, такі як інтерактивні завдання, групові проєкти та використання сучасних технологій, дозволили зробити процес самовиховання більш доступним та цікавим для здобувачів вищої освіти. Відсутність методичних розробок для організації самовиховання студентів негативно впливає на розвиток вищої освіти в цілому. Зумовлено це тим, що організація ефективного очного навчання та якісного дистанційного навчання вимагають умінь педагогів організувати контроль за виконанням самостійної роботи, у тому числі самовиховання і саморефлексії (Дембіцька, Кобилянська, Пугач, 2020).

Освітні ігри відіграють важливу роль у мотивації здобувачів вищої освіти до навчання та

їхнього самовиховання. Основним аспектом розвитку самовиховання і самовдосконалення засобами освітніх ігор являється мотивація та зацікавленість студентів у якісному результаті навчання. Гейміфікація загалом, це захоплюючий процес як під час проектування ігор, так і під час їх використання у навчанні. Окремо слід сказати про практичне значення освітніх ігор, адже їх проектування та реалізація, а також випробовування на практиці розвивають професійні компетенції здобувачів вищої освіти, спонукають застосовувати теоретичні знання та переносити їх у практичну площину. Гейміфікація на заняттях у закладах вищої освіти являється необхідним елементом розвитку стійкого комунікативного середовища у середині академічної групи. Колективна робота над проектом гри, її впровадження та командне використання – шлях до налагодження ефективної співпраці між учасниками освітнього процесу: здобувачами вищої освіти та викладачами.

Освітні ігри варто використовувати як тренажер при повторенні матеріалу, завдання для мозкового штурму на інтерактивній дошці чи як домашні завдання (Загородній, Нагорняк, Ставнича, 2024). Для створення якісної та цікавої освітньої гри варто зосередитись на меті гри, сюжеті, її цільовій аудиторії та, основне, геймплеї – ігровому процесі, який виражається у взаємодії людини з грою. Така система взаємодії можлива, якщо створити доступні правила, завдання та способи їх розв'язування. Сюжет і геймплей – основні складові будь якої гри.

Перед проектуванням освітньої гри варто відповісти на запитання: «Які завдання має вирішити гра?». Зосередимось на питаннях самовиховання та саморозвитку. Варто зазначити, що для кращого результату таке гру слід проектувати колективно, разом із здобувачами вищої освіти. Адже по-перше, проектування це важлива складова освітнього процесу, по-друге вивчення нового, як уже зазначалось, це один із кроків до самовдосконалення.

Отже, наша мета – створити гру, що навчить здобувачів вищої освіти основам самовиховання і самовдосконалення. Звідси випливає і цільова аудиторія гри – здобувачі вищої освіти. Сюжет гри – боротьба за вакантне місце провідного фахівця у міжнародній компанії «New education», яка спеціалізується на матеріалах для саморозвитку різних категорій населення і навчанні впродовж життя.

Така гра належить до виду освітніх симуляцій – відтворюючи сценарії реального світу, що дозволяють здобувачам вищої освіти уявити себе певним персонажем, що забезпечує практичний досвід, покращує професійні компетенції та розвиває навички прийняття самостійних рішень.

Назва гри: «Мозаїка самовдосконалення».

Персонажі:

1. Претенденти на посаду провідного фахівця (5 осіб);
2. HR-менеджер;
3. Рекрутер;
4. Керівники підрозділу.

Опишемо геймплей гри. Для того щоб розпочати гру, гравці тягнуть картки, і визначають свої ролі. Після цього, шляхом жеребкування гравці проходять співбесіду в порядку черги з HR-менеджером, рекрутером та керівники підрозділу. Останні три гравці мають картки із запитаннями, які вони задають претендентам на посаду. Задання претендентів, проаналізувати свої сильні сторони, провести саморефлексію, визначити яких навичок їм бракує та дати характеристику собі як майбутньому працівникові. Завдання інтерв'юерів – проаналізувати етапи самовдосконалення претендентів та створити разом із ними детальний план самовиховання та саморозвитку, що відповідає їх рівню знань, навичок та недоліків.

**Висновки та перспективи подальших наукових досліджень.** Ефективне самовиховання передбачає адаптацію до особистих потреб студентів. Гнучкі підходи та можливість вибору напрямку розвитку дозволяють кожному студенту знаходити оптимальний шлях вдосконалення. Проектування та реалізація освітніх ігор являються ефективним інструментом саморозвитку та самовиховання. Основне в процесі створенні освітньої гри – правильно обрати тему, встановити мету та сформулювати якісний і цікавий геймплей.

Сучасні освітні технології роблять процес створення освітніх ігор простішим та ефективнішим. Для того щоб створити освітню гру-вікторину чи гру-симуляцію достатньо розробити сюжет, геймплей та використати онлайн-застосунок. Враховуючи різноманітних методики для гейміфікації в освітньому середовищі, створення освітніх ігор може бути здійснене як викладачами, так і студентами. Отже, перспективи подальших наукових досліджень полягають в розробці методичних матеріалів для викладачів і, особливо, студентів стосовно розробки сучасних освітніх ігор для всіх галузей економіки.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

- Dembitska, S., Kobylyanskyi, O., & Puhach, V. (2022). Improvement of the procedure of the professional competence evaluation of the students of technical specialties. *Modern Science – Moderni veda*, 3, 53-60.
- Dembitska, S., Kobylyanska, I., Kobylyanskyi, O., & Puhach, V. (2023). Psychological and didactic fundamentals of modern educational technologies of visualization. *Педевтологія*, 1, 36-43.
- Dembitska, S., Kobylyanskyi, O., Kobylyanska, I., Rysynets, N., & Kovtonyuk, M. (2022). Information technology for organization of the ascerting stage of pedagogical experiment. *Modern Science – Moderni veda*, 2, 157-165.
- Dembitska, S., Kobylyanska, I., Kobylyanskyi, O., Tatarchuk, V., & Pugach, S. (2022). Method of the assessment of the professional competence formation. *Modern Science – Moderni veda*, 4, 31-41.
- Dembitska, S., Kobylyanskyi, O., Kobylyanska, I., Pugach, S., & Akimova, O. (2022). Methodology and information formation of professional competency of the specialists in the system of postgraduate education. *Modern Science – Moderni veda*, 5, 77-87.
- Kobylyanskyi, O., Stavnycha, T., Dembitska, S., Kobylyanska, I., & Miastkovska, M. (2024). Innovative Learning Technologies in the Process of Training Specialists of Engineering Specialties in the Conditions of Digitalization of Higher Education. *Towards a Hybrid, Flexible and Socially Engaged Higher Education. ICL 2023. Lecture Notes in Networks and Systems*, vol 911. Springer, Cham. URL: [https://doi.org/10.1007/978-3-031-53382-2\\_1](https://doi.org/10.1007/978-3-031-53382-2_1).
- Maslow, A. (1954) *Motivation and Personality*, Harper & Row, New York.
- Miastkovska, M., Dembitska, S., Puhach, V., Kobylyanska, I., & Kobylyanskyi, O. (2024). Improving the Efficiency of Students' Independent Work During Blended Learning in Technical Universities. *Towards a Hybrid, Flexible and Socially Engaged Higher Education. ICL 2023. Lecture Notes in Networks and Systems*, vol 899. Springer, Cham. URL: [https://doi.org/10.1007/978-3-031-51979-6\\_21](https://doi.org/10.1007/978-3-031-51979-6_21)
- Rogers, C. R. (1980) *Foundations of the person-centered approach*. In *A way of being*. Boston: Houghton Mifflin.
- Бреславська, А. (2012). Формування культури дозвілля студентів засобами позааудиторної проєктної діяльності. *Проблеми підготовки сучасного вчителя*, 5 (2), 7–13.
- Дембіцька, С. В., Кобилянська, І. М., & Пугач, С. С. (2020). Вдосконалення організації самостійної роботи студентів ЗВО за умов дистанційного формату навчання. *Науковий вісник МДУ. Серія «Педагогіка та психологія»*, 2 (6), 9–19.
- Загородній, С. П., Нагорняк, С. В., & Ставнича, Н. О. (2024). Гейміфікація на уроках громадянської освіти: від теорії до практичної реалізації. *Вісник науки та освіти*, 1(19), 863-875. DOI: [https://doi.org/10.52058/2786-6165-2024-1\(19\)-863-875](https://doi.org/10.52058/2786-6165-2024-1(19)-863-875).
- Зязюн, І. А. (2001). Технологізація освіти як історична неперервність. *Неперервна професійна освіта*, 1, 73–85.
- Локшина, О. І. (2004). Становлення та розвиток моніторингу якості освіти: світовий вимір. *Моніторинг якості освіти: світові досягнення та українські перспективи; за заг. ред. О. І. Локшиної*. (С. 28-39). Київ: К.І.С.
- Ляшенко, А. (2017). Шість кроків до гейміфікації навчання (із прикладами). URL: <https://ain.ua/2017/12/06/6-krokv-do-gejmifikacii%D1%97-navchannya>.
- Нагорняк, С. В. (2022). Інноваційні тенденції розвитку сучасної педагогічної освіти. *Наукові інновації та передові технології*, 9(11), 158-166. DOI: [https://doi.org/10.52058/2786-5274-2022-9\(11\)-158-166](https://doi.org/10.52058/2786-5274-2022-9(11)-158-166).
- Пехота, О. М. (2000). Особистісно-орієнтована освіта і технології. *Неперервна професійна освіта: проблеми, пошуки, перспективи*. (С. 274-297). Київ.
- Ставнича, Н., & Нагорняк, С. (2023). Методологія впровадження симуляційних ігор під час вивчення дисципліни «Громадянська освіта». *Педагогіка безпеки*, 7(1-2), 65–70. <https://doi.org/10.31649/2524-1079-2022-7-1-065-070>.
- Сухомлинський, В. О. (1976). *Сто порад учителям. Вибрані твори: у 5-ти т. Т. 2*. Київ: Рад. школа.

## REFERENCES

- Breslavaska, A. (2012). Formuvannia kultury dozvillia studentiv zasobamy pozaaudytornoi proiektnoi diialnosti [Formation of students' leisure culture by means of extracurricular project activities]. *Problemy pidhotovky suchasnoho vchytelia*, 5 (2), 7–13. [in Ukrainian].

- Dembitska, S. V., Kobylianska, I. M., & Puhach, S. S. (2020). Vdoskonalennia orhanizatsii samostiinoi roboty studentiv ZVO za umov dystantsiinoho formatu navchannia [Improving the organization of independent work of students of higher education institutions under the conditions of distance education]. *Naukovyi visnyk MDU. Seriiia «Pedahohika ta psykholohiia»*, 2 (6), 9–19. [in Ukrainian].
- Dembitska S., Kobylianskyi O., & Puhach V. (2022). Improvement of the procedure of the professional competence evaluation of the students of technical specialties. *Modern Science – Moderni veda*, 3, 53-60. [in English].
- Dembitska S., Kobylyanska I., Kobylianskyi O., & Puhach V. (2023). Psychological and didactic fundamentals of modern educational technologies of visualization. *Педевтологія*, 1, 36-43. [in English].
- Dembitska S., Kobylianskyi O., Kobylyanska I., Rysynets N., & Kovtonyuk M. (2022). Information technology for organization of the ascerting stage of pedagogical experiment. *Modern Science – Moderni veda*, 2, 157-165. [in English].
- Dembitska S., Kobylyanska I., Kobylianskyi O., Tatarchuk V., & Pugach S. (2022). Method of the assessment of the professional competence formation. *Modern Science – Moderni veda*, 4, 31-41. [in English].
- Dembitska S., Kobylianskyi O., Kobylyanska I., Pugach S., & Akimova O. (2022). Methodology and information formation of professional competency of the specialists in the system of postgraduate education. *Modern Science – Moderni veda*, 5, 77-87. [in English].
- Kobylianskyi, O., Stavnycha, T., Dembitska, S., Kobylianska, I., & Miastkovska, M. (2024). Innovative Learning Technologies in the Process of Training Specialists of Engineering Specialties in the Conditions of Digitalization of Higher Education. Towards a Hybrid, Flexible and Socially Engaged Higher Education. *ICL 2023. Lecture Notes in Networks and Systems*, vol 911. Springer, Cham. URL: [https://doi.org/10.1007/978-3-031-53382-2\\_1](https://doi.org/10.1007/978-3-031-53382-2_1). [in English].
- Liashenko, A. (2017). Shist krokiv do heimifikatsii navchannia (iz prykladamy) [Six steps to gamification of learning (with examples)]. URL: <https://ain.ua/2017/12/06/6-krokv-do-gejmifikaci%D1%97-navchannya>. [in Ukrainian].
- Lokshyna, O. I. (2004). Stanovlennia ta rozvytok monitorynhu yakosti osvity: svitovyi vymir [Formation and development of education quality monitoring: global dimension]. *Monitorynh yakosti osvity: svitovi dosiahnennia ta ukrainski perspektyvy; za zah. red. O. I. Lokshynoi. (S. 28-39)*. Kyiv: K.I.S. [in Ukrainian].
- Miastkovska, M., Dembitska, S., Puhach, V., Kobylianska, I., & Kobylianskyi, O. (2024). Improving the Efficiency of Students' Independent Work During Blended Learning in Technical Universities. Towards a Hybrid, Flexible and Socially Engaged Higher Education. *ICL 2023. Lecture Notes in Networks and Systems*, vol 899. Springer, Cham. URL: [https://doi.org/10.1007/978-3-031-51979-6\\_21](https://doi.org/10.1007/978-3-031-51979-6_21). [in English].
- Maslow, A. (1954) *Motivation and Personality*, Harper & Row, New York. [in English].
- Nahorniak, S. V. (2022). Innovatsiini tendentsii rozvytku suchasnoi pedahohichnoi osvity [Innovative trends in the development of modern pedagogical education]. *Naukovi innovatsii ta peredovi tekhnologii*, 9(11), 158-166. DOI: [https://doi.org/10.52058/2786-5274-2022-9\(11\)-158-166](https://doi.org/10.52058/2786-5274-2022-9(11)-158-166). [in Ukrainian].
- Piekhota, O. M. 2000. Osobystisno-oriientovana osvita i tekhnologii [Personal-oriented education and technologies]. *Neperervna profesiina osvita: problemy, poshuky, perspektyvy. (S. 274-297)*. Kyiv. [in Ukrainian].
- Rogers, S. R. (1980) *Foundations of the person-centered approach*. In *A way of being*. Boston: Houghton Mifflin. [in English].
- Stavnycha, N., & Nahorniak, S. (2023). Metodolohiia vprovadzhenia symuliatyinykh ihor pid chas vuvchennia dystsypliny «Hromadianska osvita» [Methodology of implementation of simulation games during the study of the discipline "Civic Education"]. *Pedahohika bezpeky*, 7(1-2), 65–70. <https://doi.org/10.31649/2524-1079-2022-7-1-065-070>. [in Ukrainian].
- Sukhomlynskyi, V. O. (1976). Sto porad uchytelevi [One hundred tips for the teacher]. *Vybrani tvory: u 5-ty t. T. 2*. Kyiv: Rad. shkola. [in Ukrainian].
- Zahorodnii, S. P., Nahorniak, S. V., & Stavnycha, N. O. (2024). Heimifikatsiia na urokakh hromadianskoi osvity: vid teorii do praktychnoi realizatsii [Gamification in civic education lessons: from theory to practical implementation]. *Visnyk nauky ta osvity*, 1(19), 863-875. DOI: [https://doi.org/10.52058/2786-6165-2024-1\(19\)-863-875](https://doi.org/10.52058/2786-6165-2024-1(19)-863-875). [in Ukrainian].

Ziaziun, I. A. (2001). Tekhnolohizatsiia osvity yak istorychna neperervnist [Technologization of education as a historical continuity]. *Neperervna profesiina osvita*, 1, 73–85. [in Ukrainian].

**Наталія Ставнича** – доктор філософії (PhD), провідний фахівець відділу освітніх інновацій освітній хаб «NotBox» Вінницького державного педагогічного університету імені Михайла Коцюбинського, Вінниця, e-mail: [natastavnichaya@gmail.com](mailto:natastavnichaya@gmail.com).

**Ірина Кобилянська** – к. пед. н., доцент, доцент кафедри безпеки життєдіяльності та педагогіки безпеки, Вінницький національний технічний університет, Вінниця, e-mail: [irishakobilanska@gmail.com](mailto:irishakobilanska@gmail.com).

## DESIGNING EDUCATIONAL GAMES AS A WAY TO SELF-EDUCATION AND SELF-IMPROVEMENT OF HIGHER EDUCATION ACQUIRES

**Natalia Stavnycha** – Ph. D. in Pedagogy, Leading Specialist of the Department of Educational Innovations, "NotBox" educational hub of Vinnytsia Mykhailo Kotsyubynsky State Pedagogical University, Vinnytsia, e-mail: [natastavnichaya@gmail.com](mailto:natastavnichaya@gmail.com).

**Iryna Kobylyanska** – Candidate of Sc. (Pedagogical), Associated Professor, Associated Professor of the Chair Security of Life and Safety Pedagogic, Vinnitsa National Technical University, Vinnitsia, e-mail: [irishakobilanska@gmail.com](mailto:irishakobilanska@gmail.com).

The article considers an important aspect of the use of game approaches in higher education in order to promote personal development and self-education of students of higher education. The article proposes the concept of designing educational games as an effective tool for educational motivation, development of critical thinking, creative perception, and creative skills of students of higher education. The authors analyze the role of educational games in the formation of self-learning skills, self-improvement and self-education, providing practical examples and recommendations for developing game scenarios in the educational process. Determine the positive impact of educational games on academic success and readiness of higher education seekers for the challenges of modern society.

The purpose of the article is to determine the role of self-education in the professional self-improvement of future specialists, to reveal the factors contributing to self-improvement, to substantiate the relevance and effectiveness of self-education methods. The authors present the possibilities of educational games for self-education by describing the author's educational game "Career Compass".

The results of the article can be useful for teachers who are interested in innovative methods of organizing the educational process and supporting the personal growth of students of higher education in higher education.

**Key words:** educational games, self-education, self-improvement, students of higher education.

*Дата надходження статті до редакції: 29 жовтня 2023 р.*