

DOI: <https://doi.org/10.31392/NZ-udu-166.2026.17>

УДК 378.147:37.015.31:371.3

**Сидоренко Павло Петрович,**

аспірант кафедри технологічної освіти

Український державний університет імені Михайла Драгоманова

<https://orcid.org/0009-0008-1420-3091>

email: [23ftd.p.sydorenko@std.udu.edu.ua](mailto:23ftd.p.sydorenko@std.udu.edu.ua)

**Трегуб Ольга Дмитрівна,**

кандидат педагогічних наук, доцент кафедри технологічної освіти

Український державний університет імені Михайла Драгоманова

<https://orcid.org/0000-0002-3748-9984>

email: [Tregub2016@ukr.net](mailto:Tregub2016@ukr.net)

## СУТНІСТЬ І СТРУКТУРА ІГРОПРАКТИЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ МАЙБУТНІХ ПЕДАГОГІВ ТЕХНІЧНИХ ДИСЦИПЛІН У СИСТЕМІ ВИЩОЇ ОСВІТИ

У статті представлено теоретичне обґрунтування сутності та структури ігропрактичної компетентності майбутніх педагогів технічних дисциплін як важливої складової їхньої професійної підготовки. Показано, що сучасні трансформації вищої освіти, зумовлені цифровізацією та оновленням освітніх стандартів, актуалізують потребу у впровадженні інноваційних методів навчання, серед яких ігрові технології посідають особливе місце. Ігропрактична компетентність розглядається як інтегральне професійне утворення, що поєднує знання про ігрові методи, уміння їх цілеспрямовано застосовувати, мотиваційну готовність до інноваційної діяльності та здатність до рефлексії результатів педагогічної взаємодії. Визначено її багатовимірну структуру, яка охоплює когнітивний, операційно-діяльнісний, мотиваційно-ціннісний та рефлексивно-аналітичний компоненти. Особливу увагу приділено специфіці формування ігропрактичної компетентності у майбутніх педагогів технічного профілю, професійна діяльність яких поєднує технічні, методичні та педагогічні аспекти. Обґрунтовано педагогічні умови, що забезпечують ефективність цього процесу: системне впровадження ігрових технологій у зміст професійної підготовки, створення інтерактивного освітнього середовища, організація рефлексивного супроводу та підготовка викладачів до інноваційної діяльності. Показано потенціал ігрових технологій у розвитку професійних умінь студентів технічних спеціальностей, зокрема критичного та інженерного мислення, навичок співпраці, прийняття рішень і відповідальності. Окремо підкреслено, що використання ігрових технологій у підготовці педагогів технічного профілю сприяє подоланню розриву між теорією та практикою. Ігрові методи дозволяють моделювати професійні ситуації, наближені до реальних умов діяльності інженера-педагога, забезпечуючи безпечний простір для експериментування та пошуку рішень. Це підсилює практичну спрямованість навчання та сприяє формуванню готовності майбутніх фахівців до інноваційної діяльності у техніко-педагогічних системах.

**Ключові слова:** ігрові технології, ігропрактична компетентність, професійна підготовка, технічні дисципліни, педагогічні умови, інтерактивне освітнє середовище, рефлексія, інженерно-педагогічна діяльність

Сучасна система вищої освіти України перебуває в умовах інтенсивних трансформацій, що зумовлені цифровізацією, оновленням освітніх стандартів та зростанням вимог до професійної підготовки педагогічних кадрів. Для майбутніх педагогів технічних дисциплін особливо важливо опанувати інноваційні методи навчання, які забезпечують розвиток професійної мотивації, критичного мислення, здатності до прийняття рішень і творчого підходу до організації освітнього процесу [3].

Ігрові технології, що активно інтегруються у вищу школу, демонструють значний потенціал у формуванні цих умінь, оскільки дозволяють моделювати професійні ситуації, активізувати пізнавальну діяльність студентів і створювати умови для безпечного експериментування [4].

З огляду на це особливої уваги потребує феномен ігропрактичної компетентності майбутніх педагогів технічних дисциплін як інтегральної характеристики, що відображає їхню здатність цілеспрямовано й методично обґрунтовано застосовувати ігрові технології у професійній діяльності [2; 4]. Незважаючи на зростання інтересу до ігрових методів, питання сутності, структури та змістових характеристик ігропрактичної компетентності залишається недостатньо розробленим у педагогічній науці. Це зумовлює потребу в теоретичному аналізі цього феномену та визначенні його місця у системі професійної підготовки педагогів технічного профілю.

Проблематика використання ігрових технологій у вищій освіті активно представлена в наукових працях українських і зарубіжних дослідників. Зокрема, у роботах О. Пометун, Н. Бібік, Л. Пироженко, С. Сисоевої, О. Співаковського, Н. Бовтрук та інших розкрито потенціал ігрових методів у розвитку пізнавальної активності, формуванні професійних умінь і підвищенні мотивації студентів [1; 2; 4; 5; 6; 7].

Зарубіжні автори, зокрема К. Капп, Дж. Гі, Р. Бартл, акцентують увагу на гейміфікації, симуляційних моделях, рольових і ділових іграх як ефективних інструментах професійної підготовки [8; 9]. Дослідження підтверджують, що ігрові технології сприяють формуванню навичок співпраці, комунікації, рефлексії та прийняття рішень.

Водночас аналіз наукових джерел засвідчує, що попри значну кількість праць, присвячених ігровим технологіям, питання ігропрактичної компетентності як окремого педагогічного феномену залишається недостатньо розробленим. У науковій літературі відсутні усталені підходи до визначення її структури, компонентів, критеріїв та умов формування, що створює наукову прогалину [2; 4]. Практично не досліджено специфіку формування цієї компетентності саме у майбутніх педагогів технічних дисциплін, діяльність яких поєднує технічну, методичну та педагогічну складові [7]. Це підкреслює необхідність подальшого теоретичного осмислення сутності й структури ігропрактичної компетентності та визначення її ролі у професійній підготовці педагогів технічного профілю.

**Метою статті** є теоретичний аналіз сутності та структури ігропрактичної компетентності майбутніх педагогів технічних дисциплін у системі вищої освіти,

а також уточнення її змістових характеристик у контексті сучасних підходів до професійної підготовки педагогічних кадрів.

У сучасній педагогічній науці поняття компетентності розглядається як інтегральна характеристика особистості, що поєднує знання, уміння, навички, цінності, досвід та здатність ефективно діяти у професійних ситуаціях [1].

У межах компетентнісного підходу особливої уваги набувають ті компетентності, які забезпечують здатність педагога застосовувати інноваційні методи навчання, зокрема ігрові технології [5].

Ігропрактична компетентність у цій площині постає як специфічний різновид професійної компетентності, що відображає готовність і здатність педагога організувати освітній процес із використанням ігрових методів, моделювати навчальні ситуації, стимулювати активність студентів та створювати умови для їхнього професійного розвитку [2; 4].

Сутність ігропрактичної компетентності визначається через поєднання теоретичного розуміння ігрових технологій та практичного досвіду їх застосування у професійній діяльності. Вона охоплює знання про види, функції та педагогічні можливості ігрових методів; уміння добирати ігрові форми відповідно до навчальних цілей; здатність організувати ігрову взаємодію студентів; навички рефлексії та оцінювання результатів ігрової діяльності [4; 7].

Таким чином, ігропрактична компетентність є інтегративним утворенням, що поєднує когнітивний, операційно-діяльнісний, мотиваційний та рефлексивний компоненти, забезпечуючи ефективне використання ігрових технологій у професійній підготовці майбутніх педагогів технічних дисциплін.

Структура ігропрактичної компетентності майбутніх педагогів технічних дисциплін визначається як цілісна система взаємопов'язаних компонентів, що забезпечують здатність педагога ефективно застосовувати ігрові технології у професійній діяльності [3].

У науковій літературі компетентність традиційно розглядається як багатовимірне утворення, що включає когнітивний, діяльнісний, мотиваційний та рефлексивний аспекти [1; 6]. З огляду на специфіку ігрових технологій та особливості професійної підготовки педагогів технічного профілю, ігропрактична компетентність також має інтегративний характер і охоплює низку ключових структурних елементів.

Провідним компонентом є *когнітивний*, який передбачає наявність системи знань про сутність ігрових технологій, їх класифікацію, функції, педагогічні можливості та методичні особливості застосування у вищій школі [4].

Майбутній педагог технічних дисциплін має розуміти, які ігрові методи відповідають певним навчальним цілям, як вони впливають на пізнавальну активність студентів, які умови забезпечують їхню ефективність. Когнітивний компонент також включає знання про специфіку технічних дисциплін, що дозволяє інтегрувати ігрові технології у професійно орієнтований контекст.

Другим важливим елементом є *операційно-діяльнісний компонент*, що відображає практичні вміння та навички організації ігрової діяльності. Він

охоплює здатність педагога добирати адекватні ігрові форми, моделювати навчальні ситуації, організувати взаємодію студентів, керувати ігровим процесом, забезпечувати зворотний зв'язок та оцінювати результати [2; 7].

Для педагогів технічного профілю особливо значущими є вміння поєднувати ігрові методи з технічними завданнями, лабораторними роботами, моделюванням виробничих ситуацій, що потребує високого рівня методичної підготовки.

*Мотиваційно-ціннісний* компонент визначає ставлення майбутнього педагога до ігрових технологій, його готовність і бажання використовувати їх у професійній діяльності. Він включає усвідомлення значущості ігрових методів для розвитку студентів, позитивну мотивацію до інноваційної діяльності, відкритість до педагогічного експериментування, прагнення до творчого пошуку [5].

Для технічних спеціальностей, де традиційно домінують репродуктивні методи, сформованість цього компонента є критично важливою, оскільки саме він забезпечує внутрішню готовність педагога впроваджувати нові підходи.

Завершальним елементом структури є *рефлексивно-аналітичний компонент*, що передбачає здатність педагога оцінювати ефективність застосованих ігрових технологій, аналізувати власні дії, визначати труднощі та шляхи їх подолання [3].

Рефлексія дозволяє удосконалювати методичні рішення, адаптувати ігрові форми до особливостей студентської групи, навчальних цілей і змісту технічних дисциплін. Для майбутніх педагогів технічного профілю цей компонент є основою професійного зростання, оскільки забезпечує розвиток здатності до самокорекції та оптимізації педагогічних стратегій.

Таким чином, структура ігропрактичної компетентності майбутніх педагогів технічних дисциплін є багатовимірною та інтегративною. Вона поєднує знання, уміння, мотиваційні установки та рефлексивні здібності, що забезпечують ефективне використання ігрових технологій у професійній діяльності. Сформованість кожного з компонентів є необхідною умовою для успішної реалізації педагогом інноваційних методів навчання та підвищення якості підготовки студентів технічних спеціальностей.

Формування ігропрактичної компетентності майбутніх педагогів технічних дисциплін має свою специфіку, зумовлену поєднанням технічної, методичної та педагогічної складових їхньої професійної підготовки. На відміну від гуманітарних спеціальностей, де ігрові технології традиційно застосовуються ширше, технічні дисципліни орієнтовані на точність, алгоритмічність, моделювання процесів і роботу з технічними об'єктами [3; 7]. Тому інтеграція ігрових методів у підготовку педагогів технічного профілю потребує спеціально організованого навчального середовища, яке дозволяє поєднувати ігрову діяльність із професійно орієнтованими завданнями, технічними моделями та виробничими ситуаціями.

Однією з ключових особливостей є необхідність забезпечення практикоорієнтованого характеру ігрової діяльності. Ігрові технології мають не

лише активізувати пізнавальну діяльність студентів, а й відтворювати реальні умови професійної діяльності педагога технічних дисциплін: організацію лабораторних робіт, роботу з технічним обладнанням, моделювання виробничих процесів, розв'язання інженерно-педагогічних задач [2; 7]. Це вимагає від викладача здатності адаптувати ігрові методи до специфіки технічного змісту, добирати такі форми, які сприяють розвитку професійних умінь, а не лише загальних навчальних навичок.

Важливою умовою формування ігропрактичної компетентності є інтеграція ігрових технологій у фахові дисципліни, а не використання їх як додаткового або розважального елемента. Майбутні педагоги мають навчитися застосовувати ігрові методи у викладанні технічних предметів – наприклад, через ділові ігри, симуляції виробничих ситуацій, рольові моделі взаємодії «викладач – студент», ігрове проєктування, технічні квести, моделювання аварійних або нестандартних ситуацій [4; 8; 9]. Такий підхід дозволяє не лише підвищити мотивацію студентів, а й сформуванати у них здатність до аналізу, прийняття рішень, командної роботи та відповідальності.

Ще однією особливістю є необхідність розвитку рефлексивної культури майбутніх педагогів технічного профілю. Ігрові технології передбачають активну взаємодію, прийняття рішень, оцінювання результатів, тому важливо навчити студентів аналізувати власні дії, визначати ефективність застосованих методів, виявляти труднощі та шукати шляхи їх подолання [3]. Рефлексія є ключовим механізмом удосконалення ігрової діяльності та підвищення професійної майстерності педагога.

Крім того, формування ігропрактичної компетентності потребує створення інноваційного освітнього середовища, яке підтримує експериментування, творчість і педагогічні пошуки. Важливу роль відіграють цифрові інструменти, симулятори, віртуальні лабораторії, інтерактивні платформи, що дозволяють моделювати складні технічні процеси у форматі гри. Використання таких засобів сприяє розвитку технічного мислення, підвищує якість навчання та забезпечує відповідність підготовки сучасним вимогам ринку праці.

Отже, формування ігропрактичної компетентності майбутніх педагогів технічних дисциплін є багатокомпонентним процесом, який передбачає поєднання теоретичної підготовки, практичного досвіду, рефлексивної діяльності та інноваційного освітнього середовища. Ефективність цього процесу залежить від здатності інтегрувати ігрові технології у професійно орієнтований контекст, забезпечити їхню відповідність змісту технічних дисциплін та сприяти розвитку професійних умінь студентів.

Формування ігропрактичної компетентності майбутніх педагогів технічних дисциплін є цілеспрямованим процесом, який потребує створення відповідних педагогічних умов. Під педагогічними умовами розуміємо сукупність організаційних, змістових, методичних та технологічних чинників, що забезпечують ефективність професійної підготовки [1; 6].

У рамках нашого дослідження важливо визначити ті умови, які будуть сприяти інтеграції ігрових технологій у навчальний процес технічних

спеціальностей та забезпечувати розвиток відповідних компетентностей у майбутніх педагогів.

Однією з таких умов є цілеспрямоване включення ігрових технологій у зміст професійної підготовки. Це передбачає не епізодичне використання ігрових методів, а системне впровадження їх у навчальні дисципліни педагогічного та технічного циклів [5]. Важливо, щоб студенти мали можливість не лише ознайомитися з теоретичними засадами ігрових технологій, а й отримати практичний досвід їх застосування у різних навчальних ситуаціях. Такий підхід сприяє формуванню стійких умінь і навичок, необхідних для майбутньої професійної діяльності.

Наступною важливою умовою є створення інтерактивного освітнього середовища, яке підтримує активну взаємодію, співпрацю та творчість студентів. Ігрові технології ефективно працюють лише за умови, що навчальний процес організований на засадах партнерства, відкритості та взаємної підтримки [6; 7].

Викладач має виступати не лише джерелом знань, а й фасилітатором, модератором і наставником, який допомагає студентам розкривати власний потенціал, приймати рішення, аналізувати результати діяльності. Особливої уваги набуває використання цифрових інструментів – інтерактивних платформ, симуляторів, віртуальних лабораторій, які дозволяють моделювати складні технічні процеси у форматі гри.

Третьою умовою є забезпечення рефлексивного супроводу навчального процесу. Рефлексія є необхідною складовою формування ігропрактичної компетентності, оскільки дозволяє студентам усвідомлювати власні дії, оцінювати ефективність застосованих методів, визначати труднощі та шляхи їх подолання [3]. Рефлексивні методи – обговорення, самооцінювання, аналіз ігрових ситуацій, ведення рефлексивних щоденників – сприяють розвитку критичного мислення та здатності до самовдосконалення.

Четвертою умовою є підготовка викладачів до використання ігрових технологій. Ефективність формування ігропрактичної компетентності значною мірою залежить від професійної майстерності викладача, його готовності впроваджувати інноваційні методи, здатності адаптувати ігрові технології до змісту технічних дисциплін [2; 7]. Тому важливо забезпечити підвищення кваліфікації викладачів, організувати тренінги, майстер-класи, методичні семінари, спрямовані на розвиток їхніх ігропрактичних умінь.

Таким чином, педагогічними умовами формування ігропрактичної компетентності є системне впровадження ігрових технологій у зміст навчання, створення інтерактивного освітнього середовища, забезпечення рефлексивного супроводу та підготовка викладачів до інноваційної діяльності. Реалізація цих умов сприяє підвищенню якості професійної підготовки майбутніх педагогів технічних дисциплін.

Ігрові технології мають значний потенціал у підготовці майбутніх педагогів технічних дисциплін, оскільки дозволяють поєднати теоретичні знання з практичними навичками, створити умови для моделювання професійних

ситуацій та забезпечити активну участь студентів у навчальному процесі [4; 8].

Однією з ключових переваг ігрових методів є їх здатність стимулювати пізнавальну активність, підвищувати мотивацію та залученість студентів, що особливо важливо для технічних спеціальностей, де навчальний матеріал часто є складним і абстрактним.

Ігрові технології сприяють розвитку критичного та інженерного мислення, оскільки передбачають аналіз ситуацій, пошук рішень, оцінювання альтернатив, моделювання технічних процесів. Ділові ігри, симуляції, технічні квести, рольові моделі дозволяють студентам відчувати себе в реальних умовах професійної діяльності, приймати рішення, нести відповідальність за їхні наслідки [8; 9]. Це формує важливі професійні якості – самостійність, відповідальність, здатність до співпраці, комунікабельність.

Важливим аспектом є те, що ігрові технології дозволяють індивідуалізувати навчання, враховувати рівень підготовки, інтереси та потреби студентів. Ігрові завдання можуть бути адаптовані до різних рівнів складності, що забезпечує доступність навчального матеріалу та створює умови для поступового розвитку професійних умінь. Крім того, ігрові методи сприяють формуванню позитивного емоційного фону навчання, що підвищує ефективність засвоєння знань.

Особливу роль відіграють цифрові ігрові технології, які дозволяють моделювати складні технічні процеси, створювати віртуальні лабораторії, використовувати симулятори та інтерактивні платформи [8; 9]. Такі інструменти забезпечують безпечне середовище для експериментування, дозволяють багаторазово відтворювати ситуації, які в реальних умовах можуть бути дорогими, небезпечними або технічно складними. Це відкриває нові можливості для розвитку професійних компетентностей майбутніх педагогів технічного профілю.

Таким чином, потенціал ігрових технологій у підготовці педагогів технічних дисциплін є значним і багатовимірним. Вони сприяють розвитку професійних умінь, формуванню мотивації, підвищенню якості навчання та створенню умов для інноваційної педагогічної діяльності.

**Висновки.** Проведений теоретичний аналіз дозволив уточнити сутність ігропрактичної компетентності майбутніх педагогів технічних дисциплін та визначити її як інтегральне професійне утворення, що поєднує знання про ігрові технології, уміння їх цілеспрямовано застосовувати у навчальному процесі, мотиваційну готовність до інноваційної діяльності та здатність до рефлексії результатів педагогічної взаємодії. Встановлено, що ігропрактична компетентність має багатовимірну структуру, яка включає когнітивний, операційно-діяльнісний, мотиваційно-ціннісний та рефлексивно-аналітичний компоненти, кожен з яких забезпечує певний аспект професійної готовності майбутнього педагога технічного профілю.

З'ясовано, що формування ігропрактичної компетентності майбутніх педагогів технічних дисциплін потребує створення спеціальних педагогічних умов, серед яких провідними є системне впровадження ігрових технологій у

зміст професійної підготовки, організація інтерактивного освітнього середовища, забезпечення рефлексивного супроводу та підготовка викладачів до інноваційної діяльності. Показано, що ігрові технології мають значний потенціал у розвитку професійних умінь студентів технічних спеціальностей, сприяють підвищенню мотивації, активізації пізнавальної діяльності, розвитку критичного та інженерного мислення, а також формуванню навичок співпраці та прийняття рішень. Отримані результати створюють теоретичне підґрунтя для подальшої розробки моделі формування ігропрактичної компетентності та її експериментальної перевірки у системі вищої освіти.

**Перспективи подальших досліджень** убачаємо у розробленні та науковому обґрунтуванні моделі формування ігропрактичної компетентності майбутніх педагогів технічних дисциплін, визначенні педагогічних умов її ефективної реалізації та створенні відповідного методичного забезпечення. Подальшого вивчення потребує також експериментальна перевірка результативності запропонованих підходів, оцінювання рівнів сформованості ігропрактичної компетентності та розроблення діагностичного інструментарію для її вимірювання.

#### *Використана література:*

1. Бібік Н. М. Компетентнісний підхід у сучасній освіті: світовий досвід та українські перспективи. Київ : К.І.С., 2014. 112 с.
2. Бовтрук Н. С. Формування готовності майбутніх учителів до використання ігрових технологій у професійній діяльності : дис. ... канд. пед. наук. Київ, 2019. 225 с.
3. Волкова Н. П. Педагогіка : навчальний посібник. Київ : Академвидав, 2012. 576 с.
4. Пироженко Л. В. Ігрові технології у навчально-виховному процесі. Київ : Педагогічна думка, 2012. 256 с.
5. Пометун О. І. Сучасний урок: інтерактивні технології навчання. Київ : А.С.К., 2004. 192 с.
6. Сисоева С. О. Педагогічні інновації: теорія і практика. Київ : Видавничий дім «Слово», 2011. 312 с.
7. Співаковський О. В. Інноваційні технології навчання у вищій школі. Херсон : ХДУ, 2015. 178 с.
8. Gee J. P. What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. New York : Palgrave Macmillan, 2007. 256 p.
9. Kapp K. M. The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education. San Francisco : Pfeiffer, 2012. 336 p.

#### *References:*

1. Bibik N. M. (2014). Kompetentnisnyi pidkhid u suchasniy osviti: svitovyi dosvid ta ukrainiski perspektivy. [Competency-based approach in modern education: world experience and Ukrainian prospects]. Kyiv : K.I.S. 112 s. [in Ukrainian].
2. Bovtruk N. S. (2019). Formuvannia hotovnosti maibutnikh uchyteliv do vykorystannia ihrovykh tekhnolohii u profesiinii diialnosti [Formation of readiness of future teachers to use gaming technologies in professional activities] : dys. kand. ped. nauk. Kyiv. 225 s. [in Ukrainian].
3. Volkova N. P. (2012). Pedagogika [Pedagogy] : navchalnyi posibnyk. Kyiv : Akademydav. 576 s. [in Ukrainian].
4. Pyrozhenko L. V. (2012). Ihrovi tekhnolohii u navchalno-vykhovnomu protsesi. [Game technologies in the educational process]. Kyiv : Pedagogichna dumka. 256 s. [in Ukrainian].
5. Pometun O. I. (2004). Suchasnyi urok: interaktyvni tekhnolohii navchannia. [Modern lesson: interactive learning technologies]. Kyiv : A.S.K. 192 s. [in Ukrainian].
6. Sysoieva S. O. (2011). Pedagogichni innovatsii: teoriia i praktyka. [Pedagogical innovations: theory and practice]. Kyiv : Vydavnychiy dim "Slovo". 312 s. [in Ukrainian].

7. Spivakovskiy O. V. (2015). Innovatsiini tekhnolohii navchannia u vyshchii shkoli. [Innovative learning technologies in higher education]. Kherson : KhDU. 178 s. [in Ukrainian].
8. Gee J. P. (2007). What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. New York: Palgrave Macmillan. 256 p. [in English].
9. Kapp K. M. (2012). The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education. San Francisco : Pfeiffer. 336 p. [in English].

***P. Sydorenko, O. Tregub. Essence and structure of game-practice competence of future technical teachers in Higher education.***

*The article presents a theoretical justification of the essence and structure of game-practice competence of future teachers of technical disciplines as an important component of their professional training. It is shown that current transformations in higher education, driven by digitalization and the renewal of educational standards, highlight the need to implement innovative teaching methods, among which game-based technologies occupy a significant place. Game-practice competence is defined as an integral professional construct that combines knowledge of game-based methods, the ability to apply them purposefully in the educational process, motivational readiness for innovative activity, and the capacity for reflection on the outcomes of pedagogical interaction. Its multidimensional structure is identified, encompassing cognitive, operational-activity, motivational-value, and reflective-analytical components.*

*Special attention is paid to the specifics of forming game-practice competence in future teachers of technical disciplines, whose professional activity integrates technical, methodological, and pedagogical aspects. The pedagogical conditions ensuring the effectiveness of this process are substantiated: systematic integration of game-based technologies into the content of professional training, creation of an interactive educational environment, organization of reflective support, and preparation of teachers for innovative activity. The potential of game-based technologies in developing professional skills of students in technical fields is demonstrated, particularly in fostering critical and engineering thinking, collaboration, decision-making, and responsibility.*

*It is emphasized that the use of game-based technologies in the training of technical teachers helps bridge the gap between theory and practice. Game methods make it possible to model professional situations close to real conditions of engineering-pedagogical activity, providing a safe space for experimentation and solution-finding. This strengthens the practical orientation of training and contributes to the formation of readiness for innovative activity within techno-pedagogical systems.*

***Keywords:*** *game-based technologies; game-practice competence; professional training; technical disciplines; pedagogical conditions; interactive educational environment; reflection; engineering-pedagogical activity.*

*Дата першого надходження рукопису до видання: 21.01.2026*

*Дата прийнятого до друку рукопису після рецензування: 28.02.2026*

*Дата публікації: 19.03.2026*