

УДК 37.013.2

## ЗАСТОСУВАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ ПІД ЧАС ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ СОЦІОНОМІЧНОЇ СФЕРИ: АКМЕОЛОГІЧНИЙ ПІДХІД

*Олена Панькевич*

*У статті розкрито доцільність застосування ігрових технологій навчання, виокремлено основні переваги та недоліки застосування. Висвітлено особливості підготовки майбутніх фахівців соціономічної сфери в акмеологічному середовищі закладу вищої освіти.*

**Ключові слова:** *гра, ігрові технології, акмеологічне середовище, майбутні фахівці соціономічної сфери.*

**Постановка проблеми.** В умовах глобалізаційних тенденцій інноваційного розвитку для кожного студента, який хоче стати після закінчення закладу вищої освіти професіоналом, першочерговим має виступати самовдосконалення та саморозвиток. Так, для майбутніх фахівців соціономічної сфери «мотивом вибору професії виступає прагнення розвивати свої сили й здібності» [1]. Тому для викладачів закладів вищої освіти потрібно сформувати такий освітній простір, що сприятиме успішному розвитку і саморозвитку майбутніх фахівців.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій показав,** що використання ігрових технологій в навчальному процесі були розкриті в працях таких дослідників: М. Воронка, Н. Головка, Т. Калашнікова, О. Ковтун, Н. Мачинська, І. Підласий, А. Приставська, В. Трайнева, В. Коваленко, Б. Нікітіна, О. Яковчук та ін.

Підготовка майбутніх фахівців соціономічних професій, специфіка особистісного та фахового зростання були предметом досліджень таких науковців: Т. Прохоренко, М. Ватковська, А. Ідінов, Л. Коростильова, Л. Кулікова, Д. Леонтьєв, Г. Нестеренко, М. Недашківська, О. Бандура тощо. Однак, незважаючи на значні наукові розвідки, питання щодо застосування ігрових технологій під час підготовки майбутніх фахівців соціономічної сфери в акмеологічному аспекті залишається малодослідженим.

**Мета статті:** розкрити доцільність застосування ігрових технологій навчання під час підготовки майбутніх фахівців соціономічної сфери в акмеологічному середовищі закладу вищої освіти.

**Виклад основного матеріалу.** Соціономічні професії, за визначенням Л. Буркової, вирішують професійні завдання, пов'язані із соціальними відносинами в суспільстві, зміст яких зосереджено на їх розвитку, регуляції, дослідженні соціальних закономірностей і тенденцій, збереженні, трансформації історично визначених і прийнятих у суспільстві форм культури та традицій на всіх рівнях соціальної взаємодії. До цих професій належать *психолог, педагог, соціальний педагог, соціальний працівник, журналіст, політолог, соціолог, юридичні професії*

тощо [2, с. 72].

Важливою умовою для викладачів технічних ЗВО, які готують майбутніх фахівців соціономічних професій, має бути проектування такого освітнього середовища, яке сприятиме високим професійним досягненням в конкретній галузі діяльності, а також розвиватиме професіоналізм особистості. Убачаємо, що в закладі вищої освіти має бути сформоване акмеологічне освітнє середовище.

Пояснимо, **акме** (від гр. *акме* – розквіт) – ступінь зрілості, вершина зрілості. Це стан людини, який охоплює певний період її розвитку і характеризує, наскільки людина сформувалась як особистість, громадянин, спеціаліст своєї справи. Розкриття особистості, її творчого потенціалу найбільш активно відбувається у професійній діяльності, тому предметом сучасної акмеології є процес досягнення вершини майстерності у професії, творча самореалізація спеціаліста [8]. Майбутній фахівець соціономічної сфери має бути постійно готовим до самореалізації в конкретному виді діяльності (юридичному, журналістському та ін.) та прагнути до ідеалу.

**Ідеал** це – уявлення про найвищу досконалість, що, як вірець, норма і найвища мета, визначає певний спосіб і характер дії людини чи групи. Як єдність об'єктивного і суб'єктивного, ідеал втілює суспільно зумовлене уявлення про мислиму досконалість і тенденції розвитку суб'єкта – реальні і бажані [7, с. 108]. В аспекті нашого дослідження розглядаємо категорії «ідеал педагога» та «ідеал студента» як удосконалені особистості з притаманними їм найкращими якостями.

Погоджуючись з думкою О. Дубасенюк [5], під поняттям **«акмеологічне середовище»** розуміємо прагнення до успіху, до творчості, до високих результатів діяльності, до досягнень кожного, коли престижно якісно працювати, викладати (*стосовно категорії «ідеал педагога»*) (курсив наш. – О.О.), навчатися, вести науковий пошук (категорії «ідеал студента»), дотримуючись морально-правових норм взаємодії.

*Основними завданнями акмеологічного середовища є:*

- ✓ створення простору спільної життєдіяльності спілкування всіх вікових груп, визначення мети життя і життєвих пріоритетів;
- ✓ навчання мистецтву життя;
- ✓ становлення самостійної особистості, яка вміє приймати рішення і нести за них відповідальність, володіє критичним мисленням;
- ✓ формування зрілого інтелектуального і духовного ставлення до життя;
- ✓ сприяння оволодіння науковими знаннями;
- ✓ виховання культури життєвого самовизначення, соціально активного ставлення до життя;
- ✓ допомога в оволодінні методами, способами ефективної соціальної взаємодії, освоєння на сучасному рівні політичних, економічних, правових знань;
- ✓ розвиток толерантності, розуміння іншого й відчуття взаємозалежності;
- ✓ здійснення загальних проектів, які навчають бути готовими до врегулювання конфліктів в умовах поваги цінностей плюралізму, взаєморозуміння й миру;
- ✓ сприяння розквіту особистості, незалежності;
- ✓ виховання здатності свідомо передбачувати майбутнє, прогнозувати його, визначати його, визначати життєву стратегію, свій життєвий проект;

- ✓ допомога в оволодінні етичною теорією в її людських формах, сприяння моральному самовизначенню;
- ✓ культивування загальнолюдських цінностей [10].

Спираючись на нові дослідження з педагогіки та психології, можемо припустити, що ефективно навчання студентів в акмеологічному середовищі буде насамперед завдяки використанню на лекційних та практичних заняттях ігрових технологій.

Згідно твердження Н. Головка, гра є певним різновидом активного навчання, що має свої закономірності та особливості, де викладач і студент є рівноправними партнерами, а процес пізнання передбачає моделювання життєвих ситуацій, використання рольових ігор, спільний аналіз та вирішення проблем, що сприяє ефективному формуванню відповідних вмінь та навичок, виробленню цінностей, створенню атмосфери співробітництва [4].

В Одеському національному політехнічному університеті активно створюється акмеологічне освітнє середовище, яке стимулює прагнути до успіху не лише студентів, а й викладачів. Непохитною істиною залишаються слова К. Ушинського: «У вихованні все повинно базуватися на особистості вихователя, тому що виховна сила впливає тільки з живого джерела людської особистості. Без особистого безпосереднього впливу вихователя на вихованця, який проникає в характер навчання та виховання неможливе. Тільки особистість може вплинути на розвиток і визначення особистості, тільки характером можна сформувати характер». Такий підхід допомагає викладачам бути в постійному пошуку нових технологій навчання, будувати лекційні та практичні заняття таким чином, щоб активно залучати студентів у свою творчу лабораторію, розвивати їх самостійність та прагнення до саморозвитку.

Наведемо декілька прикладів навчальних ігор, які використовуємо під час підготовки майбутніх фахівців соціономічної сфери в Одеському національному політехнічному університеті.

Гра «*Вчена рада ОНПУ*». – відповідно до мети заняття, студенти витягують картки із зазначеними на них ролями «автор», «дослідник», «критик», «експериментатор», «суддя», «тайм-кіпер», тощо. Студенти читають заздалегідь підготовлений викладачем текст (або готують самостійно доповідь) та виступають перед аудиторією у відповідній ролі;

Гра «*Пазл*» – на картках записані питання, відповідь на які дає змогу скласти новий термін, який вивчався на занятті;

Гра «*Запитай – відгадай*» – дві команди заздалегідь готують одна одній по 10 питань. Оцінюється винахідливість, кмітливість та оригінальність питань та відповідей;

Гра «*Майдан*» – студенти об'єднуються у три команди, які виступають у ролі «захисника», «обвинувача» та «судді», кожна сторона намагається довести свою точку зору;

Гра «*Серце пізнання*» – на всю дошку малюється серце, а студенти на аркушах-самоклейках пишуть запитання за темою, що вивчається. Якщо відповідь на запитання дається, аркуш прикріплюється до дошки. Серце має бути заповнене максимально.

Гра «*Брейн-ринг*» – активно проводиться під час проведення проміжного або підсумкового контролю. Це інтелектуальне змагання між окремими групами або командами студентів за першочерговість та правильність надання відповіді на проблемні питання з того чи того предмета та ін.

Крім того, автор брала участь у навчально-практичному семінарі «Проектування навчальних комп'ютерних ігор як форма активного навчання студентів» «GameHub – University – Enterprises Cooperation in Game Industry in Ukraine» загальним обсягом 3 кредити та захистила випускню роботу «Кажі-пиши» за темами дисципліни «Українська мова (за професійним спрямуванням)».

Гра «Кажі-пиши» дає можливість у захопливій інтерактивній формі представити основні теми з дисципліни УМПС. Мета – ефект занурення гравця до комунікативних та ділових ситуацій, в яких він має обирати правильні сталі мовні звороти, мовні стилі, володіти знаннями з правильного складання основних ділових документів (характеристики, автобіографії, заяви, резюме, рецензії тощо), щоб викликати інтерес до цієї теми.

Загальні характеристики гри: обмежений світ (100 кроків), 2D графік 32-бітний колір. Особливості мультиплеєру: до 4-х гравців, можливість спілкуватися через голосовий зв'язок.

Опис гри: граєць мандрує країнами реального або казкового світу. На пунктах переправи (аеропорт, вокзал, зупинка громадського транспорту) йому необхідно вирішити завдання: сформулювати запит, відредагувати речення, відповісти на питання з теми дисципліни, зробити переклад тощо. Якщо відповідь правильна – граєць робить крок до фінішу. Якщо відповідь неправильна – йому дають білет, що відкидає його назад, або можуть забрати життєві сили (бонуси), заморожують на кілька кроків тощо. За виконання завдань нараховуються додаткові бали до модульних контролів з дисципліни УМПС.

Крім того, автор надала розподілені за логікою матеріалу та складністю тестові питання до дисципліни «Українська мова (за професійним спрямуванням)» для створення багатокористувачької комп'ютерної гри для Android-смартфонів (гра створена студентами 3-го курсу ІКС), що надасть можливість швидше та якісніше опанувати матеріал.

Отже, особистий практичний досвід використання ігрових технологій в технічному ЗВО під час підготовки майбутніх фахівців соціономічних професій дозволяє створити акмеологічне освітнє середовище та виділити низку *позитивних моментів*:

- ✓ гра стимулює студентів до навчання: навіть ті теми, які зазвичай не викликають зацікавленості в студентів, легко засвоюються в ігровій формі;
- ✓ гра підвищує рівень мовної компетентності студентів: висловитися у невимушеній обстановці має бажання кожен студент;
- ✓ гра розвиває самостійність: студенти вирішують складні проблеми, а не залишаються пасивними спостерігачами;
- ✓ гра дає можливість зекономити час: студент може за гру дізнатися більше, ніж за значно більший проміжок часу навчання іншими методами;
- ✓ гра допомагає залучити більшу кількість учасників: активна взаємодія в процесі навчання;

- ✓ гра створює атмосферу здорового змагання на позитивних емоціях;
- ✓ гра підвищує загальний рівень групової згуртованості групи як ціле у цілому та ін.
- ✓ гра формує ціннісні орієнтації професійної діяльності: є можливість скорегувати самооцінку тощо.

Однак використання ігор має й негативні моменти (за Г. Підласим), що суттєво звужує діапазон їхнього застосування:

- ✓ застосування імітаційних ігор вимагає доброї методичної підготовки педагогів, на яку треба витратити енергію і час;
- ✓ інколи ігри вимагають більших витрат часу порівняно з «економнішими» методами (наприклад, пояснення);
- ✓ розробники ігор не завжди знають методику навчання, а тому створюють свої продукти, орієнтуючись на технічні можливості;
- ✓ під час гри можливі неконтрольовані спалахи емоцій студентів, погіршення їхньої поведінки, а відтак і формування звички нестриманості;
- ✓ недосконало розроблені ігри можуть привести до невдач і розчарувань [9].

Таким чином, застосування ігрових технологій на лекційних і практичних заняттях у процесі підготовки майбутніх фахівців соціономічної сфери удосконалює їхні практичні вміння та навички, створює сприятливі умови для ознайомлення майбутніх фахівців зі специфікою і особливостями професійної діяльності. Зауважимо, що саме в акмеологічному середовищі закладу вищої освіти гра надасть можливість майбутньому фахівцю стати комунікабельним, креативним та прагне самостійно будувати індивідуальну траєкторію саморозвитку.

**Подальші напрями дослідження** вбачаємо у створенні ігор до конкретних навчальних дисциплін та обґрунтуванні їх основних механізмів.

#### Список літератури

1. Браніцька Т. Р. Загальна характеристика фахівця соціономічної професії [Електронний ресурс] / Т. Р. Браніцька // Збірник наукових праць Хмельницького інституту соціальних технологій Університету «Україна». – 2012. – № 6. – С. 25–28. – Режим доступу : [http://nbuv.gov.ua/UJRN/Znpkhist\\_2012\\_6\\_7](http://nbuv.gov.ua/UJRN/Znpkhist_2012_6_7).
2. Буркова Л. В. Визначення класу соціономічних професій / Л. В. Буркова // Практична психологія та соціальна робота. – 2010. – № 7. – С. 68–73.
3. Гладкова В. М. Професійний саморозвиток майбутнього фахівця сфери «Людина-Людина» //Оновлення змісту, форм та методів навчання і виховання в закладах освіти. – 2016. – №. 13 (2). – С. 5-7.
4. Головка Н. Ігрові технології як засіб активізації пізнавальної діяльності студентів //Вісник Київського національного університету імені Тараса Шевченка. Педагогіка. – 2015. – №. 1. – С. 17-20.
5. Дубасенюк О. А. Передумови розвитку акмеологічного середовища для підготовки педагога-професіонала: досвід і перспективи розвитку //Акмеологія – наука ХХІ століття: матер. III Міжнар. наук.-практ. конф. – Київськ. ун-т імені Бориса Грінченка, 2011. – С. 23-27.
6. Кошарна Н.В. Акмеологічний підхід у становленні професійної компетентності майбутнього вчителя [Електронний ресурс] / Н.В. Кошарна. – Режим доступу: <http://www.psyh.kiev.ua>

7. Куньч З. Й. Риторичний словник / З. Й. Куньч. – К. : Рідна мова, 1997. – 341 с.
8. Мачинська Н. Деякі аспекти педагогічної акмеології // Педагогіка і психологія професійної освіти. – 2011. – № 3. – С. 51-58
9. Підласий І. П. Практична педагогіка або три технології : Інтерактив-ний підручник для педагогів ринкової системи освіти / І.П. Підласий. – К.: Слово, 2006. – 616 с.
10. Сазоненко Г.С. Педагогіка успіху (досвід становлення акмеологічної системи ліцею) / Г.С. Сазоненко. – К.: Гнозис, 2004. – 684 с.

*Olena Pankevich*

#### THE ESSENCE OF PROFESSIONAL SELF-REALIZATION OF FUTURE SOCIONOMETRIC SPHERE SPECIALISTS

The professional becoming of future specialists of sociometric sphere begins during studies in higher education establishments and implies the revealing of internal resources of personality that will help in further realization of professional sociometric activity. Taking this into consideration, it is an important task of a modern higher education establishment to help in acquiring of necessary professional knowledge in relation to sociometric activity and first of all in creating of corresponding conditions that will assist to development of potential possibilities of future specialists, their achievements to set goals in the decision of meaningful problems that will allow them to expose the creative potential and develop the ability to professional self-realization in further sociometric activity.

The purpose of the article: to expose the feasibility of the use of game technology training in the preparation of future specialists in the sociological field in the acmeological environment of the institution of higher education.

Study of the scientific foundation allowed to independently define the concept "acmeological environment" and its main tasks.

Based on new research on pedagogy and psychology, we can assume that effective training of students in the acmeological environment will be primarily due to the use of lecture and practical classes in gaming technology.

Here are examples of educational games used by the author during the training of future specialists in the field of sociological studies at the Odessa National Polytechnic University.

The personal practical experience of using gaming technologies during the preparation of future specialists in socio-occupational professions allowed to highlight a series of positive points and describe them.

Thus, the use of gaming technologies in lectures and practical classes in the process of training future specialists of the sociometric sphere improves their practical skills and creates favorable conditions for the acquaintance of future specialists with the specifics and features of professional activity

**Key words:** game, game technologies, acmeological environment, future specialists of the sociometric sphere.

#### References

1. Branitskaya T. R. (2012), «General characteristics of a specialist in the sociometric profession», Collection of scientific works of the Khmelnytsky Institute of Social Technologies of the University of Ukraine, N 6, pp. 25-28, available at: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/Znpkhist\\_2012\\_6\\_7](http://nbuv.gov.ua/UJRN/Znpkhist_2012_6_7).
2. Burkova L.V. (2010), «Definition of the class of sociometric occupations», paper presented at the Practical psychology and social work, N 7, pp. 68-73.

3. Gladkova V.M. (2016), «Professional development of the future specialist of the sphere "Man-Man"», paper presented at the Update content, forms and methods of education and education in educational institutions, N 13 (2), pp. 5-7.
4. Golovko N. (2015), «Game technologies as a means of activating cognitive activity of students», paper presented at the Bulletin of the Taras Shevchenko National Taras Shevchenko University. Pedagogy, N 1, pp. 17-20.
5. Dubasenyuk O. A. (2011), «Prerequisites for the development of the acmeological environment for the training of a professional teacher: the experience and prospects of development», paper presented at the Akmeologiya-science XXI century: mater. III International science-practice conf, Untitled Boris Grinchenko, pp. 23-27, Kiev.
6. Kosharna N.V. (2018), «Akmeologichesky approach in the formation of professional competence of the future teacher», N.V.Cosmic, available at: <http://www.psyh.kiev.ua>
7. Kunch Z. Y. (1997), «Rhetorical Dictionary», Native language, 341 p., Kiev.
8. Machinskaya N. (2011), «Some aspects of pedagogical acmeology», paper presented at the Pedagogy and psychology of vocational education, N 3, pp. 51-58.
9. Pidlasii I.P. (2006), «Practical Pedagogy or Three Technologies: Interactive Textbook for Teachers of the Market Educational System», I.P. Thanksgiving, Word, 616 p., Kiev.
10. Sazonenko G.S. (2004), «Pedagogy of success (the experience of becoming an acmeological system of the Lyceum)», Gnosis, 684 pp., Kiev.

Стаття надійшла до редакції 30.06.2018