



**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
НАЦІОНАЛЬНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ  
імені М. П. ДРАГОМАНОВА  
ІНЖЕНЕРНО-ПЕДАГОГІЧНИЙ**



**МАТЕРІАЛИ**

**Міжнародної науково-практичної конференції  
«СУЧАСНІ ІГРОПРАКТИЧНІ ПРИКЛАДНІ ТЕХНОЛОГІЇ  
В ОСВІТІ, НАУЦІ, БІЗНЕСІ»**

**12 листопада 2020 року**

**К и ї в, 2020**

**УДК 37. 014. 5: 005. 591.4/6**

**Укладач:** к.пед.н., доц. Т. Ю. Чернова.

*Рецензенти:*

**Д. Е. Кільдеров** – д. пед. н., професор кафедри теорії і методики технологічної освіти, креслення та комп'ютерної графіки, декан Інженерно-педагогічного факультету Національного педагогічного університету імені М. П. Драгоманова

**О. В. Вісцька** – к. екон. н., старший науковий співробітник Інституту економіки промисловості Національної академії наук України, керуючий партнер Smart Science Lab

**О.В. Даниліна** – к. філол. н., доцент, педагог-коуч, координатор Smart Science Lab

*Рекомендовано Вченою радою ІПФ*

*Національного педагогічного університету імені М. П. Драгоманова*

*(протокол № 3 від 23 листопада 2020 р.)*

**Матеріали** Міжнародної науково-практичної конференції «Сучасні ігропрактичні технології в освіті, науці, бізнесі» (12 листопада 2020 р.) / за заг. ред. Д.Е. Кільдєрова. – Київ, 2020. – 82 с.

Матеріали конференції відображають сучасні ігропрактичні технології, проблеми та перспективи їх впровадження в освіті, налагодження співпраці та обміну досвідом між студентами, науковцями та практичними працівниками різних країн.

Для здобувачів вищих педагогічних і технічних закладів формальної, неформальної, інформальної освіти, магістрів, аспірантів, докторантів, учителів трудового навчання, технологій, креслення, педагогічних працівників гуманітарних та інженерно-педагогічних закладів вищої освіти, закладів системи післядипломної педагогічної освіти, професійно-технічних навчальних закладів.

©Інженерно-педагогічний факультет, 2020

©НПУ імені М. П. Драгоманова, 2020

## ЗМІСТ

<b>Програма Міжнародної науково-практичної конференції «СУЧАСНІ ІГРОПРАКТИЧНІ ПРИКЛАДНІ ТЕХНОЛОГІЇ В ОСВІТІ, НАУЦІ, БІЗНЕСІ»</b>	<b>5</b>
<b>1. Виєцький Олександр</b> ВИКОРИСТАННЯ ОНЛАЙН СЕРВІСІВ ДЛЯ ГЕЙМІФІКАЦІЇ ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАННЯ	12
<b>2. Галюк Константин</b> ВИКОРИСТАННЯ ТЕХНОЛОГІЇ ФОРСАЙТ У ВИЗНАЧЕННІ КОМПЕТЕНЦІЙ ІГРОПРАКТИКА	16
<b>3. Гришко Вікторія</b> ВАЖЛИВІСТЬ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ ДЛЯ ЛЮДЕЙ ТРЕТЬОГО ВІКУ	19
<b>4. Дунчич Ірина</b> ІГРОПРАКТИКА ЯК СПОСІБ ОРГАНІЗАЦІЇ МИСЛЕНЄВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ УЧНІВ НА УРОКАХ ІНФОРМАТИКИ	22
<b>5. Колесникова Ани</b> ПРИМЕНЕНИЕ ИГРОПРАКТИЧЕСКИХ ТЕХНОЛОГИЙ В СРЕДНЕЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СИСТЕМЕ КАК ПРОФИЛАКТИКА БУЛЛИНГА У ПОДРОСТКОВ	24
<b>6. Козирод Ольга</b> ГЕЙМІФІКАЦІЯ: СУЧАСНИЙ ІНСТРУМЕНТАРІЙ ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ ГУРТКА ТЕХНІЧНОГО МОДЕЛЮВАННЯ ЗАКЛАДУ ПОЗАШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ	27
<b>7. Кунченко Дар'я</b> КОНТЕЙНУЮЧА ФУНКЦІЯ ГРИ	30
<b>8. Лузан Людмила</b> РОЛЬ ІГРОПРАКТИЧНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ВИРОБЛЕННІ ДЕРЖАВНО- УПРАВЛІНСЬКИХ РІШЕНЬ	37
<b>9. Лукашенко Катерина</b> ГРАФІЧНА ПІДГОТОВКА ЯК ОСНОВНИЙ ЧИННИК РОЗВИТКУ МОЛОДІ В ОСВІТНІХ ЗАКЛАДАХ	42
<b>10. Павлюк Любов</b> SMART-ТЕХНОЛОГІЇ ПРИ ПІДГОТОВЦІ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ	46
<b>11. Рибик Лариса</b> ІГРОТЕРАПЕВТИЧНА МЕТОДИКА ЯК ІНСТРУМЕНТ ПОДОЛАННЯ ПСИХОЛОГІЧНОЇ ТРАВМИ	49

<b>12. Ростока Марина</b>	
<u>ПЛАНУВАННЯ ТА ОРГАНІЗАЦІЯ ІНТЕРАКТИВНИХ ЗАНЯТЬ</u>	<u>53</u>
<b>13. Семеренко Жанна</b>	
<u>РОЗВИТОК ГРАФІЧНОЇ ПІДГОТОВКИ МОЛОДІ НА ОСНОВІ ГРАФІЧНОГО ДИЗАЙНУ В ОСВІТНІХ ЗАКЛАДАХ</u>	<u>60</u>
<b>14. Сидорова Анастасія</b>	
<u>РОЛЬ ІГРОПРАКТИЧНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У СОЦІАЛІЗАЦІЇ ОБДАРОВАНИХ ВИХОВАНЦІВ ЗАКЛАДУ ПОЗАШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ</u>	<u>65</u>
<b>15. Харламенко Валентина</b>	
<u>ТРАНСВЕРСАЛЬНІ КОМПЕТЕНЦІЇ, ЯК ОСВІТНІЙ ВЕКТОР ІГРОПРАКТИКИ</u>	<u>69</u>
<b>16. Чернова Тетяна</b>	
<u>РОЗВИТОК ІГРОПРАКТИЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ СУЧАСНОГО ВЧИТЕЛЯ</u>	<u>73</u>
<b>17. Шереметьєва Світлана, Нога Анастасія</b>	
<u>АКТИВІЗАЦІЯ ТВОРЧИХ ЗДІБНОСТЕЙ СТУДЕНТІВ В УМОВАХ ІГРОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ</u>	<u>76</u>



**ПРОГРАМА**  
**Міжнародної науково-практичної конференції**  
**«СУЧАСНІ ІНФОРМАЦІЙНІ ПРИКЛАДНІ ТЕХНОЛОГІЇ В ОСВІТІ,**  
**НАУЦІ, БІЗНЕСІ»**

**12 листопада 2020 року**

**ПРОГРАМА І РЕГЛАМЕНТ РОБОТИ**  
**НАУКОВО-ПРАКТИЧНОЇ КОНФЕРЕНЦІЇ**

**12 листопада 2020 року**

*11:45 - 12:00 Реєстрація учасників онлайн*  
*(платформа ZOOM <https://us02web.zoom.us/j/81913531094>)*  
*12:00 - 13:50 Перший пленарний сет*  
*13:50-14:00 Перерва*  
*14:00 – 16:00 Другий пленарний сет*  
*16:00 - 16:30 Підведення підсумків конференції, дискусія*

**ВИСТУПИ:**

*в пленарних сетах – від 30 до 10 хвилин*

*виступи у дискусіях – до 3 хвилин*

**Е-адреса проведення:**  
*(платформа ZOOM <https://us02web.zoom.us/j/81913531094>)*  
**МОДЕРАТОР КОНФЕРЕНЦІЇ - ГАЛЮК КОНСТАНТИН**  
**<https://www.facebook.com/konstantin.galuk>**

**Початок 12-00**

## **ПРИВІТАННЯ УЧАСНИКАМ КОНФЕРЕНЦІЇ**

**ТОРБІН ГРИГОРІЙ МИРОСЛАВОВИЧ**, доктор фізико-математичних наук, професор, проректор з наукової роботи Національного педагогічного університету імені М.П. Драгоманова

**КІЛЬДЕРОВ ДМИТРО ЕДУАРДОВИЧ**, кандидат педагогічних наук, професор, декан Інженерно- педагогічного факультету Національного педагогічного університету імені М.П. Драгоманова

**ОЛІФІРЕНКО ТАРАС ОЛЕКСІЙОВИЧ**, кандидат педагогічних наук, декан факультету педагогіки і психології, професор кафедри теорії і методики технологічної освіти, креслення та комп'ютерної графіки Національного педагогічного університету імені М.П. Драгоманова.

## **ПЕРШИЙ ПЛЕНАРНИЙ СЕТ**

**Початок 12-10**

**ГАЛЮК КОНСТАНТИН ВАЛЕРІЙОВИЧ**, аспірант Інженерно-педагогічного факультету Національного педагогічного університету імені М.П. Драгоманова, засновник тренінгової компанії «Академія гри», співорганізатор Міжнародного фестивалю трансформаційних ігор «Нарру Time», м. Київ, Україна

<https://www.facebook.com/konstantin.galuk/>

## **КОМПЕТЕНЦІЇ ІГРОПРАКТИКА: РЕЗУЛЬТАТИ ФОРСАЙТА У ДІЯЛЬНОСТІ ЕКСПЕРТНОЇ ГРУПИ**

**Початок 12-40**

**ГЕЛЛЕР ЄВГЕНІЙ ДМИТРИЄВИЧ**, власник компанії GellerGames, автор и разработчик игр Genesis, Genesis Life, MatriX, Respect, NetWorker, Scriptor, «Время для себя», «Наше время» и др. г. Лиепая, Латвия

<https://www.facebook.com/geller.lv>

## **КОММУНИКАЦИОННЫЕ ИГРЫ И ИХ ПРИМЕНЕНИЕ**

**Початок 12-55**

**БОНДАРЧУК ТЕТЯНА ОЛЕКСАНДРІВНА**, засновниця проекту альтернативної освіти «Наша школа» арт-терапевтка, письменниця, ігропрактик, м. Київ, Україна

<https://www.facebook.com/profile.php?id=1529319828>

**ГРА ЯК ІНСТРУМЕНТ ВИРІШЕННЯ НАВЧАЛЬНО-ВИХОВНИХ ЗАВДАНЬ УЧНІВ СТАРШОЇ ШКОЛИ (на прикладі ігор «МОЙ ИКИГАЙ», «PROF-ОРІЄНТИР»**

**Початок 13-10**

**КУНЧЕНКО ДАРЬЯ АНДРІЇВНА**, аспірантка Київського Інституту Психології та Психотерапії, співзасновник центру дитячої та сімейної психології FullFilingLife, ігротехнік м. Київ, Україна

<https://www.facebook.com/profile.php?id=100016006718225>

**КОНТЕЙНУЮЧА ФУНКЦІЯ ГРИ**

**Початок 13-25**

**ГРЕКОВ ОЛЕКСІЙ АНАТОЛІЙОВИЧ**, Президент International Academy of Tutoring, співзасновник та співкерівник Приватної школи «Афіни», м. Київ, Україна

<https://www.facebook.com/kienvlyanin>

**НАВЧАННЯ ЧЕРЕЗ ВЛАСНУ ГРУ: З ДОСВІДУ РОБОТИ ПРИВАТНОЇ ШКОЛИ «АФІНИ»**

## **Початок 13-40**

**КОЛЕСНИКОВА АНІ ЕДІКІВНА**, аспірантка Київського Інституту Психології та Психотерапії, співзасновник центру дитячої та сімейної психології FullFilingLife, м. Київ, Україна

<https://www.facebook.com/profile.php?id=100008227170649>

## **ВИКОРИСТАННЯ ІГРОПРАКТИЧНИХ ТЕХНОЛОГІЙ В ОСВІТНІЙ СИСТЕМІ ЯК ПРОФІЛАКТИКА БУЛІНГУ У ПІДЛІТКІВ**

### **ДРУГИЙ ПЛЕНАРНИЙ СЕТ**

#### **Початок 14-00**

**МАНДЖОС ЮРІЙ ЮРІЙОВИЧ**, ігротехник дизайн-студії настільних ігор «Освітогра». Тренер з розвитку персоналу компанії «Таскомбанк», бизнес-тренер Освітнього Хабу м. Київ, Україна

<https://www.facebook.com/yuri.manjzos>

## **ІГРОВЕ МОДЕЛЮВАННЯ В БІЗНЕСІ: KEYС IMPACT**

#### **Початок 14-15**

**ЄСИК НАТАЛІЯ ВОЛОДИМИРІВНА**, Практичний психолог Слов'янська гімназія, м. Київ, Україна

<https://www.facebook.com/nataliia.iesyk>

## **ПРАКТИЧНЕ ЗАСТОСУВАННЯ ГРИ POWER INSIDE ПІД ЧАС ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАННЯ**



#### **Початок 14-25**

**ЧЕРНЯВСЬКА ВІКТОРІЯ ВОЛОДИМИРІВНА**, Автор 14  
трансформаційних ігор, засновник компанії MGA, м. Київ, Україна  
<https://www.facebook.com/vita.chern>

### **МАГІЯ ЧИ ТЕХНОЛОГІЇ МАЙБУТНЬОГО? КОМПЛЕКСНІ ТРАНСФОРМАЦІЙНІ ІГРИ, ЯКІ ЗМІНЮЮТЬ ДОЛЮ**

#### **Початок 14-40**

**ГОЛОВКО ТЕТЯНА МИХАЙЛІВНА**, Практичний психолог Слов'янська  
гімназія м. Київ, Україна.  
<https://www.facebook.com/tatyana.kravtsova.92>

### **POWER INSIDE ЯК ІНСТРУМЕНТ РОБОТИ ПРАКТИЧНОГО ПСИХОЛОГА (з досвіду застосування у Слов'янській гімназії м. Київ, Україна.)**

#### **Початок 14-50**

**ЛУГОВА ОЛЬГА МИКОЛАЇВНА**, співвласниця компанії SOLab, скульптор  
життя та бізнесу. м. Київ, Україна  
<https://www.facebook.com/trolka.olug>

### **ГРА ЯК ІНСТРУМЕНТ ЕКСПРЕС-ДІАГНОСТИКИ ПРОБЛЕМНИХ ЗОН В СТРУКТУРІ ТА ПРОЦЕСАХ БІЗНЕСА**

**Початок 15-05**

**РИБИК ЛАРИСА АНАТОЛІЇВНА**, кандидат психологічних наук, експертка Центру активної реабілітації та паліативної допомоги «ReHub» і Благодійного фонду паліативної допомоги «ЛаВіта», автор і ведуча курсів по роботі з горем та втратою, м. Київ, Україна

<https://www.facebook.com/profile.php?id=100002915277030>

## **ІГРОТЕРАПЕВТИЧНА МЕТОДИКА ЯК ІНСТРУМЕНТ ПОДОЛАННЯ ПСИХОЛОГІЧНОЇ ТРАВМИ**

**Початок 15-20**

**ОЛІФІРЕНКО ТАРАС ОЛЕКСІЙОВИЧ**, кандидат педагогічних наук, декан факультету педагогіки і психології, професор кафедри теорії і методики технологічної освіти, креслення та комп'ютерної графіки Національного педагогічного університету імені М.П. Драгоманова, м. Київ, Україна

<https://www.facebook.com/taras.olefirenko.5>

## **КРИТЕРІЇ ВИЗНАЧЕННЯ ПРОФЕСІОАЛІЗМУ У ФАХІВЦІВ ТЕХНОЛОГІЧНОЇ ГАЛУЗІ ОСВІТИ**

**Початок 15-35**

**ЧЕРНОВА ТЕТЯНА ЮРІЇВНА**, кандидат педагогічних наук, доцент кафедри теорії і методики технологічної освіти, креслення та комп'ютерної графіки Національного педагогічного університету імені М.П. Драгоманова, м. Київ, Україна

<https://www.facebook.com/sTanyaChernova>

## **ІГРОПРАКТИК ЯК ПРОФЕСІЙНА РОЛЬ СУЧАСНОГО ВЧИТЕЛЯ**

**Початок 15-50**

**КІЛЬДЕРОВ ДМИТРО ЕДУАРДОВИЧ**, кандидат педагогічних наук, професор кафедри теорії і методики технологічної освіти, креслення та комп'ютерної графіки, декан Інженерно-педагогічного факультету Національного педагогічного університету імені М. П. Драгоманова, м. Київ, Україна

<https://www.facebook.com/profile.php?id=100005055373635>

**РОЗВИТОК ПРОФЕСІЙНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ  
ВЧИТЕЛЯ В УМОВАХ НОВОЇ ОСВІТНЬОЇ  
ПАРАДИГМИ**

***ПІДВЕДЕННЯ ПІДСУМКІВ КОНФЕРЕНЦІЇ, ДИСКУСІЯ***

**Початок 16-00**

**Відеозапис роботи конференції можливо переглянути за посиланням:**

[https://www.youtube.com/watch?v=uGbP\\_cI9fEI&feature=youtu.be](https://www.youtube.com/watch?v=uGbP_cI9fEI&feature=youtu.be)

## **ВИКОРИСТАННЯ ОНЛАЙН СЕРВІСІВ ДЛЯ ГЕЙМІФІКАЦІЇ ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАННЯ**

[info@sslabs.com.ua](mailto:info@sslabs.com.ua)

Стрімкий перехід до дистанційного навчання як у сфері формальної, так і у сфері неформальної освіти на початку 2021 року зумовив необхідність пошуку нових підходів до організації освітнього процесу, в тому числі з використанням онлайн сервісів.

Сучасні онлайн сервіси дозволяють реалізовувати різні форми дистанційного навчання (синхронну та асинхронну), проводити різні формати занять (лекції, семінари, тренінги, майстер-класи тощо), а також впроваджувати різноманітні інтерактивні методи навчання (роботу у парах та малих групах, мозковий штурм, дебати тощо).

Також важливою особливістю сучасних онлайн сервісів є їх розширений функціонал, який дозволяє впроваджувати елементи гейміфікації в освітній процес. Незважаючи на те, що окремі спостереження на ринку освітніх послуг показують, що гейміфікація не виправдала в повному обсязі покладених на неї очікувань, наявність окремих елементів гейміфікації в освітньому процесі додає динамізму, неочікуваності та цікавості різним форматам занять.

До базових елементів гейміфікації, які можуть бути впроваджені в освітній процес завдяки онлайн сервісам, можна віднести такі:

- візуалізація процесу навчання;
- демонстрація наближення до мети;
- рандомізація завдань та виконавців;
- ігрові вправи;
- вікторини;

- квести;
- змагання;
- голосування;
- нагороди, ранги, значки;
- зовнішня підтримка.

Найпростішими з точки зору використання та найдоступнішими з позиції абонентської плати онлайн сервісами, які дозволяють впроваджувати елементи гейміфікації в освітній процес, можна назвати Padlet, Mentimetr, Flippity та Learning Apps.

**Padlet** – віртуальна дошка, яка дозволяє не лише закріплювати та опрацьовувати навчальний контент, а й допомагає впроваджувати елементи гейміфікації завдяки наявності різноманітних типів дошок (див. табл.).

Електронна адреса сервісу: <https://padlet.com/>.

Сервіс підходить як для синхронного, так і для асинхронного дистанційного навчання.

**Mentimetr** – сервіс швидких опитувань, в тому числі з елементами гейміфікації, які можна використовувати під час дистанційного навчання (див. табл.).

Електронна адреса сервісу: <https://www.mentimeter.com/>.

Сервіс підходить виключно для синхронного дистанційного навчання.

**Flippity** – онлайн сервіс для створення інтерактивних вправ на основі Google Таблиць, за допомогою якого можна впроваджувати різноманітні елементи гейміфікації в освітній процес (див. табл.).

Електронна адреса сервісу: <https://www.flippity.net/>.

Сервіс підходить як для синхронного, так і асинхронного дистанційного навчання.

**Learning Apps** – онлайн сервіс для створення інтерактивних дидактичних матеріалів, який містить велику кількість різноманітних видів вправ, які допомагають впровадити елементи гейміфікації в освітній процес (див. табл.).

Електронна адреса сервісу: <https://learningapps.org/>.

Сервіс підходить як для синхронного, так і асинхронного дистанційного навчання.

Таблиця

Ідеї по використанню онлайн сервісів  
для гейміфікації дистанційного навчання

Сервіс	Форма навчання	Ідеї
Padlet	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Синхронна</li><li>▪ Асинхронна</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Візуалізація процесу навчання</li><li>▪ Демонстрація наближення до мети</li><li>▪ Голосування</li><li>▪ Вікторини</li><li>▪ Квести</li><li>▪ Змагання</li><li>▪ Зовнішня підтримка</li></ul>
Mentimeter	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Синхронна</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Голосування</li><li>▪ Вікторини</li><li>▪ Змагання</li></ul>
Flippity	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Синхронна</li><li>▪ Асинхронна</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Візуалізація процесу навчання</li><li>▪ Демонстрація наближення до мети</li><li>▪ Нагороди, ранги, значки</li><li>▪ Голосування</li><li>▪ Вікторини</li><li>▪ Квести</li><li>▪ Змагання</li><li>▪ Радомізація завдань та виконавців</li><li>▪ Ігрові вправи</li></ul>
Learning Apps	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Синхронна</li><li>▪ Асинхронна</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Візуалізація процесу навчання</li><li>▪ Демонстрація наближення до мети</li><li>▪ Голосування</li><li>▪ Вікторини</li><li>▪ Квести</li><li>▪ Змагання</li><li>▪ Зовнішня підтримка</li><li>▪ Ігрові вправи</li></ul>

Таким чином, для впровадження елементів гейміфікації в освітній процес можна використовувати прості та доступні онлайн сервіси, які підходять як для синхронного, так і асинхронного дистанційного навчання. Розширений функціонал таких сервісів дозволяє адаптувати їх під виконання тих чи інших задач освітнього процесу.

*Константин Галюк, аспірант  
кафедри теорії та методики  
технологічної освіти,  
креслення і комп'ютерної  
графіки, Національний  
педагогічний університет,  
ім. М. П. Драгоманова, м. Київ*

## **ВИКОРИСТАННЯ ТЕХНОЛОГІЇ ФОРСАЙТ У ВИЗНАЧЕННЯ КОМПЕТЕНЦІЙ ІГРОПРАКТИКА**

[K588056@gmail.com](mailto:K588056@gmail.com)

Не оминула технологізація освіти та науку, і використання сучасних технологій, які зарекомендували себе у бізнесі, вже тут і зараз впливають на освітні процеси сьогодення та майбутнього. Серед перевірених стратегій та технологій слід визначити форсайт, технологія, яка пропонує для розвитку професійної компетентності фахівців не лише інші підходи, а й є ефективним інструментом управління технологічним розвитком ігропрактика у формальній, неформальній, інформальній освіті.

Форсайт (foresight – пров. з англ. «погляд у майбутнє») – нова технологія, за допомогою якої ведеться обговорення передбачуваних змін в майбутньому, шляхом консолідації зусиль всіх учасників процесу передбачення змін в обраному сегменті, виділення явищ і процесів, які в майбутньому стануть домінантними [2].

Суть технології форсайт – не в передбаченні, а в формуванні майбутнього, що дозволяє вважати його ефективним інструментом управління технологічним розвитком професійної компетентності фахівців і спирається на створювану в його рамках інфраструктуру. Особливості використання технології форсайт:



- залучення та включення в організацію форсайт-сесії провідних фахівців з однієї сфери, але які досліджують різні теми і напрями;
- активна комунікація та наявність обов’язкового обміну думками між учасниками під час дискусії;
- концентрація на складання прогнозів на тривалу перспективу;
- координація між науковими технологічними і соціально економічними змінами в житті людей;
- згода на необхідність вироблення консенсусної думки по ключових позиціях.

Вважаємо за доцільне для розуміння зазначеної нами теми дати визначення понять компетенція та ігропрактик.

Компетенція (від лат. *competere* – відповідати, підходити) – це особистісна здатність фахівця вирішувати певний клас професійних завдань.

Ігропрактик (майстер / провідний / модератор прикладних ігор) – той, хто спрямовує ігровий процес. Гра – це інструмент, ефективність використання якого залежить від майстра. Ігропрактик управляє груповою та індивідуальною динамікою гравців, формує довірчий та безпечний простір, стежить за таймингом, і головне – допомагає інтерпретувати ті чи інші позиції в контексті питання. Принциповими у цьому процесі є такі підходи, які знайшли місце в етичному кодексі психолога-ігропрактика: ведучий не дає готових рішень, але допомагає учаснику гри знайти його власні відповіді [1].

Найкраще зрозуміти технологію форсайта на практиці, і таку форсайт сесію з визначення компетенцій ігропрактика було нами проведено в on-line форматі на платформі ZOOM. Мета, яку ми поставили: сформувати додатковий набір компетенцій ігропрактика, які можна використати і майбутніми викладачами технологічної освіти Інженерно-педагогічного факультет НПУ імені М. П. Драгоманова. Перед експертною групою у складі 20 провідних ігропрактиків та ігротехніків, які мають досвід у створенні та проведенні прикладних ігор, постало завдання знайти рішення та відповідь на запитання:

«Які компетенції дозволять розширити використання прикладних ігор у всіх сферах діяльності людини?»

Форсайт сесії передувала дослідницька діяльність з підготовки матеріалів для опитування. В результаті сесії було визначено 12 базових компетенцій професійного ігропрактика.

Отже, знайомлячись на практиці з підготовкою до використання технології форсайт для формування компетенцій ігропрактика ми визначили три етапи:

*I етап* – дослідницький, передбачає дослідження відкритих джерел на тему компетенцій ігропрактиків, а також коучів, психологів, консультантів, бізнес-тренерів та інших суміжних професій;

*II етап* – процесуальний, передбачає опитування згідно підготовленої форми та безпосереднє проведення форсайт-сесії;

*III етап* – результативний, передбачає обробку отриманої інформації за результатами діяльності.

Зупинимося детальніше безпосередньо на проведенні форсайт сесії. Вона відбувалася згідно плану.

1. Доповідь на тему «Передумови необхідності формування професійних компетенцій ігропрактика.
2. Оголошення «Результатів попереднього дослідження».
3. Робота в малих групах.
4. Голосування з виявлення компетенцій ігропрактика (два етапи).

Отже, в результаті форсайтсесії групою експертів була досягнута мета та сформований додатковий набір компетенцій ігропрактика до яких увійшли наступні:

- ***Виявляє емпатію;***
- ***Володіє навичками продажів (залучення гравців);***
- ***Використовує в роботі модель «ситуаційного лідерства»;***
- ***Створює атмосферу гри;***
- ***Вміє відчувати поле гри.***

Додаткові компетенції ігропрактика включено до основного набору компетенцій ігропрактика, який був сформований у результаті опитування і до нього увійшли наступні компетенції:

- *ефективний в комунікації;*
- *спостережливий (уважний);*
- *підтримує конфіденційність;*
- *використовує прийоми активного слухання;*
- *володіє навиком підтримки особистого ресурсного стану;*
- *ефективний у видачі якісного зворотного зв'язку;*
- *здатний задавати сильні питання.*

#### **Література:**

1. Етичний кодекс психолога-ігропрактика URL: <https://www.mpgpi.org/ethics> (дата звернення: 11.11.2020).
2. Форсайт URL: [https://uk.wikipedia.org/wiki/Форсайт\\_\(прогнозування\)](https://uk.wikipedia.org/wiki/Форсайт_(прогнозування)) (дата звернення: 11.11.2020).

*Вікторія Гришко,  
аспірантка Інституту педагогічної освіти і  
освіти дорослих імені Івана Зязюна НАПН  
України, м. Київ*

### **ВАЖЛИВІСТЬ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ ДЛЯ ЛЮДЕЙ ТРЕТЬОГО ВІКУ**

У теоретичних роботах вітчизняних та зарубіжних психологів і педагогів, присвячених питанням походження й психології гри, ігрова діяльність розглядається як необхідний етап у розвитку кожного індивіда на всіх етапах становлення його як особистості.

Сучасна освітня практика вийшла на технологічний рівень, що вимагає від педагогічних працівників високого професіоналізму. Будь-яка технологія має засоби, що активізують діяльність учасників навчального процесу. Ігрові технології є складовою частиною педагогічних технологій та пов'язані з ігровою формою взаємодії педагога та учасника через реалізацію певного сюжету (гра, спілкування, тренінг, круглий стіл та ін).

Ігрове навчання відрізняється від інших технологій тим, що гра добре відома, звична та улюблена форма діяльності людини будь-якого віку. Також вона є одним із найбільш ефективних засобів активізації, що залучає учасників до ігрової діяльності за рахунок змістовної суті самої ігрової ситуації і здатний викликати в учасників високу емоційну та фізичну напругу. У грі значно простіше долати труднощі, перепони, психологічні бар'єри; вона мотиваційна за своєю суттю. Стосовно пізнавальної діяльності, гра потребує і викликає в учасників ініціативу, наполегливість, творчий підхід, уяву, цілеспрямованість, дозволяє вирішувати питання передачі знань, умінь та навичок, досягати глибини особистісного усвідомлення учасниками законів природи, суспільства, безпечної поведінки, відповідальності. Гра дозволяє здійснювати на них виховний вплив, захоплювати їх увагу, переконувати, здійснювати терапевтичний вплив. Вона є багатофункціональною, адже її вплив на людину неможливо обмежити якимось одним аспектом, але всі її можливі впливи актуалізуються одночасно [1].

Всупереч думці, що відеоігри – розвага лише для молоді, в світі набирають популярності літні геймери (люди, котрі грають у комп'ютерні ігри). Однак це не просто екзотичне хобі пенсіонерів, а реальна терапія. Ігри тренують логіку, пам'ять, покращують реакцію, дрібну моторику. Тому грати в них не лише весело, а й, як стверджують фахівці, корисно для людей похилого віку, особливо хворим на деменцію. Але починати грати в них бажано ще коли моторика і пам'ять не надто порушені.

Тривалий час вважалося, що головний мозок дорослої людини залишається незмінним до кінця життя. Однак вчені довели, що протягом усього життя в нашому мозку постійно формуються нові нейронні зв'язки, а старі можуть зникати, що й

викликає інтелектуальні й психічні розлади. Також доведено, що люди, котрі навіть у старості не припиняють інтелектуальної роботи, не втрачають своїх розумових здібностей ще багато-багато років. А нині вчені стверджують, що й відеоігри допомагають у цьому, адже вони змушують гравця постійно бути в напрузі, наготові прийняти правильні кроки і таким чином стимулюють мозок до роботи.

У Каролінському інституті в Стокгольмі (Швеція) психологи і нейробіологи, щоб довести результативність лікування слабоумства за допомогою комп'ютерних ігор, провели експеримент. В ньому брали участь 45 молодих людей, середній вік яких був 25 років, і 55 пенсіонерів віком близько 70 років. Результати були вражаючі – показники когнітивних здібностей літніх людей, які на початку експерименту поступалися молоді, через п'ять тижнів «тренувань» на відеоіграх зрівнялися за показниками короткочасної пам'яті, уважності і часу реакції з молодими людьми [2].

Таким чином, ігрові технології для людей похилого віку можна використовувати під час навчання в університетах третього віку як сукупність способів, дій, форм та методів, спрямованих на встановлення, збереження чи поліпшення соціального функціонування, сприяння саморозвитку особистості, реалізації їхнього творчого потенціалу й задатків, а також на відтворення та засвоєння нового досвіду, що дає можливість підтримувати інтелектуальні й психічні здібності.

## Література

1. Войцях Т. В. Ігрові технології як інструмент профілактичної роботи спеціалістів психологічної служби закладів освіти: навчально-методичний посібник. Черкаси: Черкаський ОПОПП, 2014. С. 36

2. Відеоігри все частіше стають не просто розвагою для літніх людей, а й їхніми ліками. URL <https://galychyna.if.ua/analytic/videoigri-vse-chastishe-stayut-ne-prosto-rozvagoyu-dlya-litnih-lyudey-a-y-yihnimi-likami/>

*Дунчич Ірина,  
студентка групи ІІЗСОТм  
Інженерно-педагогічний  
факультет  
НПУ імені М.П. Драгоманова*

## **ІГРОПРАКТИКА ЯК СПОСІБ ОРГАНІЗАЦІЇ МИСЛЕНЄВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ УЧНІВ НА УРОКАХ ІНФОРМАТИКИ**

[dunya2278@gmail.com](mailto:dunya2278@gmail.com)

Ігропрактика – соціокультурна практика, педагогічна технологія, що дозволяє спонукати учня до активної діяльності, а через неї до розумової діяльності. Ігрова форма занять, використання на уроках ігрових прийомів і ситуацій, створюють спеціальну освітню середу (ігрову), учитель-ігропрактик стимулюють учнів до розумової діяльності. Психологічні механізми ігрової діяльності спираються на фундаментальні потреби особистості в самовираженні, самоствердженні, самовизначенні, саморегуляції, самореалізації.

Гра – це універсальний інструмент, тому що в її просторі можливо все. Тобто взагалі ВСЕ. Ігрове поле – це карта іншого світу, в якому можна змінювати себе, можна представляти «а що, якщо ...», дивитися на ситуацію з таких точок зору, з яких раніше просто не приходило в голову. І головне – це все не по-справжньому. А не по-справжньому – значить, не серйозно і не страшно. Хоча в цьому криється якийсь парадокс: процес, який відбувається, начебто не реальний, а ось результат від нього - цілком відчутний. Повне занурення в свій запит і проживання його на рівні почуттів і емоцій дає куди більше, ніж холодний аналіз.

Ускладнення і зміни – природна частина процесу життя. Ускладнюються організми, розвивається наука, змінюються інструменти. І

психологія, відносно нова наука, теж не залишається незмінною. У ній є маса напрямків і технологій, і саме нове і свіже – це ігровий напрямок.

Сама ідея застосування ігор для роботи в області самопізнання і саморозвитку – неймовірно цікава. Але все ж не варто забувати, що гра лише інструмент, і ключовим є не сама гра, а її Ведучий. І як мінімум половина успіху в першу чергу залежить від майстерності того, хто проводить гру. Втім, якщо бути зовсім чесними, то про ігри розповідати безглуздо – в них просто треба грати. Адже у всіх є якісь невирішені питання, чи не так?

Здатність включатися в гру не пов'язана з віком людини, але у кожного віку все ж є свої особливості. У вікової періодизації дітей (Д. Б. Ельконін) особлива роль відведена провідної діяльності, що має для кожного віку свій зміст. У кожній провідною діяльності виникають і формуються відповідні психологічні новоутворення. Гра є провідним видом діяльності для дошкільного віку. Всі наступні за дошкільним віком зі своїми провідними видами діяльності (молодший шкільний вік- спілкування; середній - суспільно-корисна діяльність, старший шкільний вік – навчально-професійна діяльність) витісняють гру, а продовжують включати її в процес розвитку дитини.

Ігрові технології в молодшому шкільному віці є ефективними. У молодшому віці загострюються потреби в створенні власного світу, в прагненні до дорослості, відбувається бурхливий розвиток уяви, фантазії. Особливості гри в молодшому шкільному віці – націленість на самоствердження перед суспільством, самоаналіз і саморегуляція, орієнтація на мовну діяльність, гумористична забарвлення, прагнення до розіграшу, пізнанні самого себе, осмислення сильних і слабких сторін своєї особистості, прийнятті себе як цінності і самовихованні. Діагностичні методики допомагають учню побачити себе, риси свого характеру. Підростаюча людина отримує можливість задуматися про існуючі соціальних навичках і проаналізувати свої потреби і соціальні навички. Отримуючи розгорнуту картину своєї особистості, перевіряє себе, включаючись у вирішення життєвих ситуацій-проб. Однак

найважливішою з особливостей гри на даному етапі є організація простору мисленнєвої діяльності, «провокація» до розумової діяльності учнів.

Місце і роль ігропрактики в навчальному процесі, поєднання елементів гри та навчання багато в чому залежить від розуміння специфіки ігор. Ігри поділяються за видом діяльності на фізичні (рухомі), інтелектуальні (розумові), трудові, соціальні, психологічні. За характером ігрової методики: гри з «жорсткими» правилами, ігри з вільними правилами, ігри, що поєднують вільну стихію і правила. Найважливіші з інших методичних типів: предметні, сюжетні, рольові, ділові, імітаційні, гри-драматизації. У сучасній школі ігрова діяльність використовується в якості самостійної технології для освоєння поняття, теми; як елементи більш великої технології; в якості технології уроку або його фрагмента (введення, пояснення; закріплення, вправи, контролю). Педагогічна гра має суттєвою ознакою – чітко поставленою метою навчання і відповідними їй педагогічними результатами, які можуть бути обґрунтовані, виділені в явному вигляді й характеризуються навчально-пізнавальною спрямованістю.

З метою інтенсифікації освітнього процесу використовуються ігрові вправи: активатори, енергозатори, розминки, які сприяють груповій динаміці, інтенсивної згуртованості учасників, дозволяють зняти напругу, розслабитися, переключитися з однієї теми на іншу, не втомлюватися, підтримувати гарний робочий стан протягом всього навчального періоду.

Під час проведення гри слід дотримуватись таких вимог:

- ігрове завдання повинно за змістом збігатися з навчальним;
- мовний зміст гри має відповідати дидактичній меті уроку;
- зміст гри має бути посилюючим для кожної дитини;
- прості і чітко сформульовані правила гри;
- справедливий підсумок гри.

Коли вчитель використовує на уроці елементи гри, то в класі створюється доброзичливе середовище, бадьорий настрій, бажання вчитися. Плануючи урок, учитель має зважати на всіх учнів, добирати ігри, які були б цікаві й зрозумілі.



А. С. Макаренко писав: “Гра має важливе значення в житті дитини... Якою буде дитина в грі, такою вона буде і в праці, коли виросте. Тому виховання майбутнього діяча відбувається перш за все в грі...”

Отже, гра, її організація – ключ в організації виховання.

На сьогоднішній день є суттєві розбіжності між концепцією вивчення інформатики в школі, проектом стандарту в освіті, діючою програмою, концепцією профільного навчання і реальним станом справ у школах. Причина – відсутність альтернативності на рівні створення методрозробок, програм, навчальних посібників і підручників тощо.

На своєму досвіді можу сказати, що ігри на уроках інформатики зацікавлює учнів і будить емоції, викликає дух змагання, бажання отримати перемогу, у них з'являється відчуття здивування, посилюється розумова діяльність.

У молодшій ланці добре проходять уроки-мандрівки або уроки-пригоди. Суть таких уроків полягає в наступному – негативний герой (Плохіш, Нероба і тому подібне) викрадають принцесу (царівну, королеву) Інформатику. Для їх звільнення необхідно пройти ряд перешкод. Споряджаються одна або декілька експедицій для визволення. Кожній експедиції дається маршрут проходження або частина маршруту, а щоб отримати інформацію про подальшу дорогу проходження, необхідно виконати те або інше завдання. Перешкоди, що зустрілися, долає кожен член експедиції окремо або всі разом. В результаті спільних зусиль пригоди закінчуються благополучно і полонені визволяють. Дорогу проходження експедицій можна супроводжувати малюнками або картою проходження.

Інтерес до вивчення інформатики великою мірою залежить від того, як проходять уроки, тому під час їх проведення потрібно якнайширше застосовувати сучасні освітні технології.

Вивчення літератури, аналіз стану та узагальнення зібраних матеріалів дозволили визначити теоретичні основи використання педагогічних ігор різних

типів. Велика кількість усіляких ігор підводить до потреби підбору комплексу ігор, застосування яких можливе на різних етапах уроку інформатики.

Підбиваючи результати своєї роботи, можна зробити такі висновки:

1. Ігрові технології є видами педагогічних технологій, методами навчання яких є гра. Гру як засіб навчання, передачі досвіду старших поколінь молодшим люди використовували з давнини. Широке застосування гра знаходить у народній педагогіці, в дошкільних, шкільних і позашкільних установах. Існує багато класифікацій ігор. Ігри є цінним засобом виховання розумової активності дітей, активізують психічні процеси, але у тому випадку, якщо проводить їх вмілий організатор.

2. В сучасній школі, яка робить ставку на активізацію й інтенсифікацію процесу навчання, ігрову діяльність на уроках інформатики використовують як елемент уроку або його частину (запровадження, пояснення, закріплення, контроль). Найбільш доцільно її застосування під час уроків закріплення, систематизації чи повторення матеріалу.

Ігрова форма занять створюється з допомогою ігрових прийомів і ситуацій, що дозволяють активізувати пізнавальну діяльність учнів. При плануванні гри дидактична мета перетворюється на ігрову, навчальна діяльність підпорядковується правилам гри, в навчальну діяльність вводиться елемент змагання, а успішне виконання дидактичного завдання пов'язують із ігровим результатом.

### **Література:**

1. <https://psyfactor.org/lib/igropraktika.htm>  
«Ігропрактика : нові інструменти в психології»
2. <https://urok.1sept.ru/articles/614221>  
«Ігропрактика як спосіб організації мисленнєвої діяльності на уроках»
3. [http://inforybakvv.blogspot.com/p/blog-page\\_17.html](http://inforybakvv.blogspot.com/p/blog-page_17.html)  
«Використання ігрових технологій на уроках інформатики для активізації навчального процесу»

*Ані Колеснікова,  
аспірантка Інституту  
психології та психотерапії,  
співзасновник центру дитячої  
та сімейної психології  
FullFilingLife,  
м. Київ*

**ПРИМЕНЕНИЕ ИГРОПРАКТИЧЕСКИХ ТЕХНОЛОГИЙ В  
СРЕДНЕЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СИСТЕМЕ КАК  
ПРОФИЛАКТИКА БУЛЛИНГА У ПОДРОСТКОВ**

[ambarcumyan1210@gmail.com](mailto:ambarcumyan1210@gmail.com)

Не зря одним из самых сложных возрастов является пубертатный период у человека. Именно в этот момент становления происходят важнейшие процессы, как физиологические, так и биохимические и психологические. На данном этапе подросток занимается изучением своей агрессии, а также нахождения себя в обществе, как среди мальчиков, так и девочек. Через проективные инструменты в игре подросток достаточно реализовывает агрессию и другие удержанные чувства. Это дает возможность осознания этих чувств и эмоций, а также понимание того, какая потребность за этим скрывается.

Одно слово игра, уже вызывает положительные эмоции... чувства интереса и азарта. Особенно с детьми важно говорить и играть на их языке и помимо знаний, которые даёт школа и педагоги, важно чтобы у детей было понимание зачем это все необходимо и как работает на практике применение тех или иных знаний. Благодаря игровому формату обучения подросток в реальном времени проживает себя в самом процессе и этот опыт и знания остаются у него в памяти, как действие которое он попробовал и прожил. В детстве всем нам говорили о том, что игра в шахматы развивает логику и мышление, но каким

образом, я точно не могла понять. Только во взрослой жизни я осознала то, что мои стратегические способности и навык постановки цели были приобретены именно благодаря занятиям по шахматам. Когда есть доска границы, четкое разделение на черное и белое, понимание, что у каждой фигуры своя роль, свои правила передвижения по доске и безусловная конечная цель и все это ограничено временным промежутком. Также во время шахматной игры включены практически все сенсоры восприятия: слух, зрение и тактильный контакт с фигуркой.

Игровая форма обучения дает такие положительные результаты, как отсутствие страха и сопротивление что я чего то не знаю и вдруг я не смогу освоить урок. Игра предполагает групповой формат и через проективные способы контакта по карточкам или фишкам, и заданиям снимается напряжение и обстановка располагает изучать себя рядом с другими и с интересом играть, получая знания. При помощи структуры и специальной техники дети учатся структурировать визуально, аудиально и эмоционально, не только в процессе игры, а и за ее пределами (прививается привычка структурно раскладывать все по полочкам, подобно карточкам в игре). Опираясь на такой способ подачи информации и знаний дети привыкают к тому что в любой игре есть правила и что нарушение правил ведет к определенным последствиям, что применимо и к реальным жизненным ситуациям, где у подростка формируется чувство ответственности за свои действия, цели и деструктивное поведение. Также немаловажный фактор, умение детей контролировать свой ответ и свою игру, но в то же время есть некто (психолог, педагог, тьютор, ментор), который служит медиатором и напоминает, чтобы подростки научились коммуницировать друг с другом. Когда есть живое общение между детьми и педагогом, это позволяет в достаточно контактной форме изучать предмет, определять свою социальную роль в классе и в безопасной форме понимать все плюсы и минусы своих действий.

Систематическое внедрение такой формы обучения повышает уровень осознанности и ответственности подростка, что в то же время приводит к

значительному снижению проявления процессов буллинга в образовательной системе.

### **Література:**

1. Агрессивность в подростковом возрасте и ее коррекция - К.Ю.Гуляева / <https://cyberleninka.ru/article/n/agressivnost-v-podrostkovom-vozhaste-i-ee-korreksiya/viewer>
2. К вопросу о сущности понятия “Эмоциональный интеллект” / <https://cyberleninka.ru/article/n/k-voprosu-o-suschnosti-ponyatiya-emotsionalnyy-intellekt/viewer>
3. Методы наблюдения и психосемантические методы исследования группового процесса в учебно-терапевтических группах - Т.В.Дмитриева / <https://cyberleninka.ru/article/n/metody-nablyudeniya-i-psihosemanticheckie-metody-issledovaniya-gruppovogo-protssessa-v-uchebno-terapevticheskikh-gruppah/viewer>
4. Цели психологического консультирования в гештальт подходе - Т.А.Демидова, В.В.Сойко / <https://cyberleninka.ru/article/n/tseli-psihiologicheskogo-konsultirovaniya-v-geshtalt-podhode>
5. Профилактика агрессивного поведения старшеклассников гештальт-методам - И.Н. Петрова, Т.В. Романова / <https://cyberleninka.ru/article/n/profilaktika-agressivnogo-povedeniya-starsheklassnikov-geshtalt-metodami>
6. Психологические средства коррекции аддиктивной идентичности личности - Н.В.Дмитриева / <https://cyberleninka.ru/article/n/psihiologicheskije-sredstva-korreksi-i-addiktivnoy-identichnosti-lichnosti>
7. Профилактика буллинга у подростков - А.С. Смирнова / <https://cyberleninka.ru/article/n/profilaktika-bullinga-u-podrostkov>
8. ОСОБЕННОСТИ БУЛЛИНГА В ШКОЛЕ - Д.Б.Вороноцов / <https://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-bullinga-v-shkole>

*Козирод Ольга,  
аспірант, Полтавський  
національний педагогічний  
університет імені В. Г. Короленка*

## **ГЕЙМІФІКАЦІЯ: СУЧАСНИЙ ІНСТРУМЕНТАРІЙ ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ ГУРТКА ТЕХНІЧНОГО МОДЕЛЮВАННЯ ЗАКЛАДУ ПОЗАШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ**

olgakozirod@gmail.com

Швидкий темп світового технократичного розвитку, зміна інтересів підростаючого покоління, потреба у застосуванні інноваційних засобів організації освітньої діяльності зумовлюють процес моделювання методичних підходів до організації навчання, виховання та розвитку середовища закладу позашкільної освіти як епіцентру реалізації інтересів, здібностей запитів дітей шкільного віку та учнівської молоді у вільний від навчання у школі час.

Якісна трансформація життя засобами техніки і технологій надає нові дидактичні можливості для організації освітнього процесу, вимагає використання новітніх інтерактивних методик, застосування електронного середовища інших сучасних засобів навчання.

Способом активізації та збудження пізнавальної активності дітей, інноваційною технологією яка забезпечує ефективне оволодіння учнями навчальними компетенціями, механізмом осучаснення класичної моделі гурткового заняття з технічного моделювання є гейміфікація, або «ігрофікація» освітнього процесу.

Науково-педагогічні розвідки із застосування сфери гейміфікації в освітньому процесі здійснені дослідниками М. Барберою, К. Вербахом, О. Ільченко, Д. Кларком, Дж. Маркгонігелом, О. Ткаченко, Лі Шелдоном.

Про дидактичну цінність цього методичного підходу в освіті свідчать визначення зарубіжних дослідників. Одним із перших Г. Зікerman позиціонує гейміфікацію як процес використання ігрового механізму й

мислення що його супроводжує для збільшення аудиторії і розв'язання проблемних ситуацій. Е. Кім розглядає гейміфікацію як впровадження ігрових технологій з метою виконання завдань більш цікавими і захоплюючими способами.

Гейміфікація у освітньому процесі гурткової роботи закладу позашкільної освіти базується на використанні ігрового підходу для досягнення освітньої мети, що реалізує зміст навчальної програми через види і форми освітньої взаємодії суб'єктів освітнього середовища, передбачає їх залучення до активного навчання, збудження пізнавальних інтересів, мотивації, вирішення проблемних завдань, приносить радість і задоволення самим процесом навчання. У порівнянні з іншими ігровими форматами гейміфікація відрізняється орієнтацією її учасників на досягнення визначеної цілі під час їх реальної діяльності, а не просто гри як розваги.

Окреслення мети використання ігрової технології обумовлено розділом та темою гурткового заняття і залежить від його типу(нетрадиційне, засвоєння нових знань, комбіноване) та частини заняття (вступної, основної чи заключної) на якій буде застосовано обраний елемент гейміфікації. Використання ігрової технології характеризується наявністю чітких правил, проблемних питань і завдань, які необхідно вирішити, стимулами, часом виконання, конкуренцією та конфліктом інтересів гравців під час групової, фронтальної чи індивідуальної форм комунікації.

Як активний спосіб формування всебічно розвиненої особистості, методологічний підхід, що розглядається є нестандартною, пізнавальною і мотивуючою формою педагогічної взаємодії, інструментом оволодіння вміннями і практичними навичками застосування отриманих знань, розвитку навичок творчої діяльності одночасно всіх учасників освітнього процесу.

Реалізація принципів ігрової механіки надає можливість учням на різних етапах заняття сконцентрувати увагу на проблемі і у складі команди, чи особисто за принципом методу проектів шукати шляхи її вирішення. У вступній частині заняття учні часто розшифровують, відгадують, складають з

частин назву та висувають гіпотези про те, чим вони будуть займатися на занятті. В основній теоретичній частині заняття діти, як правило, не отримують готові знання, а відшукують їх через виконання інтерактивних дидактичних завдань у електронному навчальному середовищі Learning Apps, за допомогою ділових ігор, інтерактивних вправ. Яскравим ігровим полем для розвитку мислення, творчого конструювання, втілення самих сміливих ідей для учнів є основна – практична частина заняття на якому кожна дитина у процесі виконання завдання випробовує себе у різних соціальних ролях (виконавця частини загального творчого завдання, капітаном, дизайнером, винахідником), конструює модель за власним проектом, вчиться контролювати час виконання, дотримання технології, порівнює, аналізує, робить дослід, ризикує.

Під час заключної частини заняття, як правило, застосування елементів гейміфікації навчання відбувається систематично, у вигляді впровадження квестових технологій, змагань, виставок-демонстрацій, рольових ігор у процесі яких учасники активно рефлексують, діляться враженнями, успіхами, споглядають кінцевий результат і його місце застосування у реальному житті.

У ході проведення міжгурткових змагань, тематичних заходів, нестандартних занять елементи гейміфікації інтелектуального, рухового, технічного, віртуального, рольового характеру об'єднуються в єдиний ігровий механізм – нову форму організації освітнього процесу багатофункціонального значення і допомагають кожному суб'єкту навчального середовища у самореалізації, задоволенні освітніх потреб, самовизначенні подальшого технічного профілю розвитку, організації змістовного дозвілля, стимулюють позитивним результатом до подальшого занурення у світ техніки.

### **Література:**

1. Бугайчук К. Гейміфікація у навчанні: сутність, переваги, недоліки. – URL :<http://dspace.univd.edu.ua/xmlui/bitstream/handle/123456789/1319/geymifika>



ciya\_u\_navchanni\_sutnist\_pereva.pdf?sequence=2&isAllowed=y (дата звернення 06.10.2019).

2. Ткаченко О. Гейміфікація освіти : формальний і неформальний простір. Актуальні питання гуманітарних наук. – 2015. – Вип. 11. – URL : [http://drohobych.net/youngsc/AQGS/2015\\_11/Pedagogy/303-309.pdf](http://drohobych.net/youngsc/AQGS/2015_11/Pedagogy/303-309.pdf).

*Кунченко Дар'я,  
аспірантка Інституту  
психології та психотерапії,  
м. Київ, Україна*

## **КОНТЕЙНУЮЧА ФУНКЦІЯ ГРИ**

[Dariarenke7@gmail.com](mailto:Dariarenke7@gmail.com)

В умовах складного і мінливого сучасного суспільства, часів високої емоційної напруги, виникає велика кількість непрожитих почуттів, які все важче обробляти, чи допомагати у цьому процесі нашим дітям. Проте, саме в дитинстві вкрай необхідно відкрити для себе наявність значущого дорослого, який зможе допомогти впоратись із тим, з чим дитина сама впоратись не може. Дослідженнями такої значущості ролі дорослого займались багато зарубіжних психологів, психоаналітиків ( Е. Бік, У. Біон, М. Кляйн, Д. Мельцер, Д. Віннікот, Л. Грінберг, Е. Нойманн). У. Біон назвав таку функцію терміном «контейнування», який запропонував модель «контейнер-контейнуюче». Суть контейнування полягає у тому, що інший приймає ваші почуття не виходячи зі своїх власних емоцій (будучи здатним сконтейнувати власні), а допомагає вам розібратися в ваших. Контейнування допомагає дитині створювати розумові уявлення, розуміти свої емоції і декодувати їх. Це дозволяє дитині бути толерантним до відсутності будь-якого значимого об'єкта і послідовно зміцнює його здатність переносити фрустрацію. Якщо ж батьки не здатні стати надійним контейнером, то в більшості випадків дитина шукатиме контейнер в інших людях, або виросте із відчуттям, що в ній є щось таке, чого забагато для будь кого.

У. Біон виділяє три типи материнських контейнери: ригідний, тендітний та гнучкий. Перші ж два типи не задовольняють потребу дитини у достатньому контейнуванні. Згідно, із запропонованою схемою, у психіці є два типи

елементів А- (альфа) і В- (бета) елементи. З яких, перші- осмислені, другі ж неможливі до осмислення, руйнівні. Контейнуюче- дитина вивільнюється через проективну ідентифікацію від **b**- елементів, що не є осмисленими елементами, контейнер-мати їх контейнує. Вона надає їм значення, трансформуючи їх в **a**- елементи, та повертає їх назад дитині в тій формі, в якій дитина здатна думати. Так виглядає основна схема контейнування. Цей механізм поступово інтерналізується дитиною, щоб вона могла виконувати цю функцію самостійно. Отже, враховуючи складність цього процесу, особливо актуальним постає питання пошуку шляхів компенсації та корекції наслідків недостатнього або порушеного контейнування.

Фактично, ми бачимо, що цей процес проходить в три етапи: 1)дитина відправляє **b**-частинки матері; 2) мати трансформує **b**-елементи в **a**-елементи; 3) мати повертає дитині вміст у вигляді **a**-елементів. Тобто, головним завданням постає пошук такого контейнера, який виконав би ці три етапи та витримав би їх. На наш погляд, з таким завданням найкраще може впоратись психологічна гра. Дослідженнями важливості гри на емоційну сферу дитини займались багато видатних вчених (К. Гроос, В. Штерн, Е. Клапаред, К. Бюллер, З. Фрейд, Ж. Піаже, Е. Еріксон, Л. С. Виготський тощо). Вперше систематично вивчати гру почав німецький вчений К. Гроос ще в 19 столітті. В. Штерн зазначає, що ігрова діяльність є саме тим фундаментом, що необхідний для розвитку дитячої психіки. Гра являється багатофункціональним інструментом, розвиваючи навички комунікації, соціалізації, вона дає можливість виявити вже наявні або можливі проблеми дитини та моделювати їх подолання. Гра використовується в якості лікувально-педагогічного впливу на порушення емоційного характеру, страхи, неврози. Одним із перших дослідників, що почали практикувати дитячу психотерапію був З. Фрейд. Він стверджував, що саме у грі діти наслідують все те, що у житті справляє на них велике враження.

На нашу думку, гра може стати саме тим контейнером, в який можна помістити нестерпний зміст, що переповнює людину. Гра є саме тим

контейнером, який не розвалиться, при надходженні жахливого змісту. Вона може впустити в себе цей дитячий страх, не зачиняючись від нього, як у випадку з ригідним контейнером, та не руйнуючись від нього, як у випадку із тендітним. Проте, найцінніше проходить на другому етапі гри, коли **a**-елементи трансформуються в **b**-елементи. І цю роботу може виконувати як і сам гравець, так і з допомогою ведучого чи другого гравця. Проектуючи свій зміст на ігрового персонажа, гравець вивільнюється від змісту, що його руйнує, переміщуючи його на іншого персонажа, тим самим знижуючи власну напругу, з ним пов'язану. І, підходячи до другої фази гри, в якій елементи трансформуються в переносимі, може допомогти ігровому герою їх опрацювати. На третьому етапі, який ми розглядаємо як репрезентація вже переробленого матеріалу, гравець готовий до повернення вже трансформованих почуттів, які більше його не руйнують, а навпаки, можуть стати ресурсом.

Гра дозволяє запобігти небезпеці, яку може спричинити, наприклад, мати з тендітним контейнером, що повертає дитині окрім його власної недиференційованої тривоги, ще й свою власну евакуйовану в дитину тривогу. Таким чином, рамки гри, як рамки контейнера, стають достатньо об'ємними, щоб вмістити почуття людини, яка грає, проте й достатньо надійними, щоб не зруйнуватись і витримати їх. Позбавляючи від відчуття чогось непереносимого в собі.

Отже, контейнуюча функція – вкрай важлива здатність людини, що впливає як безпосередньо на самовідчуття, так і на наші стосунки з іншими людьми, особливо дітьми. Пошук шляхів подолання наслідків проблеми порушень цієї функції потребує подальшого дослідження задля вияву нових способів корекції та компенсації порушень емоційної сфери в процесі розвитку людини.

### Література:

1. П. Кейсмент «Ненависть и контейнирование»

2. У.Р. Бион «Внимание и интерпретация» .- СПб.:Восточно-Европейский институт психоанализа», 2010
3. У.Р. Бион «Научение через опыт переживания».- М.: «Когито-центр», 2009
4. Э. Нойманн «Ребенок».- Касталия 2015
5. Bick, Esther Further considerations on the function of the skin in early object relations Brit J Psychother 2 (4), 1986,
6. Bick, Esther Further considerations on the function of the skin in early object relations Brit J Psychother 2 (4), 1986,
7. R.D. Hinshelwood Clinikal Klein.From theory to practice.- FAb London 1996

*Людмила Лузан,  
кандидат педагогічних наук, доцент Харківської  
академії неперервної освіти, м. Харків, Україна*

## **РОЛЬ ІГРОПРАКТИЧНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ВИРОБЛЕННІ ДЕРЖАВНО-УПРАВЛІНСЬКИХ РІШЕНЬ**

[Luzan.1307.luzan@gmail.com](mailto:Luzan.1307.luzan@gmail.com)

Дії менеджера освіти на сучасному етапі розвитку суспільства мають визначатися не тільки через планування, організацію навчально-виховного процесу, контроль за виконанням наказів і доручень, управління та роботу з педагогічним та учнівським колективами. Нині діяльність директора закладу загальної середньої освіти визначається через постійне спілкування. Тому сьогодні менеджер освіти має усвідомити, що продуктивність діяльності напряму залежить від рівня його комунікативної компетентності. Уважаємо, що саме застосування ігропрактичних технологій в управлінській діяльності надасть можливості встановлення контакту із колективом, якісній комунікації; допоможе в розв'язанні педагогічних проблем, розвине самостійність у виробленні колективних рішень.

Підтримуємо думку Н. Головки, що можливості ігрових інтерактивних технологій досить вагомі, зокрема: вони дозволяють поєднати великий обсяг

проблемних завдань, глибину й багатоаспектність їх розв'язання; відповідають логіці діяльності, включаючи момент взаємодії, готують учасників колективу до толерантного спілкування; допомагають створити згуртований педагогічний колектив, збуджують підлеглих до активності; формують ціннісні орієнтації професійної діяльності, корегують самооцінку тощо [1].

На нашу думку, ігропрактичні технології та управлінська діяльність подібні за такими ознаки, а саме:

- за метою (вплив на людину та створення переживання);
- за змістом (комунікативні творчі процеси);
- за інструментарієм, засобами (психофізична природа актора та управлінця).

Розглянемо сутність ігрової діяльності, яка має форму дидактичної гри, ігрової ситуації, ігрового прийому, ігрової вправи. Ігри виховують самостійність, формують певні естетичні та світоглядні позиції, співробітництво, комунікабельність.

*Види дидактичних ігор:*

- сюжетно-рольові;
- ігри-вправи;
- ігри-драматизації;
- ігри-конструювання.

*Структурні складові дидактичної гри:*

- дидактичне завдання,
- ігровий задум,
- ігровий початок,
- ігрові дії,
- правила гри,
- підбиття підсумків [2].

Дидактичні ігри можна включати в управлінську діяльність: усе заняття будується як сюжетно-рольова гра; під час різних івентів створюються ігропрактичні ситуації. Під час івентів доцільно використовувати такі дидактичні ігри, організація яких не потребує багато часу на приготування обладнання, запам'ятовування громіздких правил. Перевагу слід надавати тим ігропрактикам, які передбачають участь у них більшості членів колективу, швидку відповідь, зосередження довільної уваги. Пропонуємо виокремити такі переваги ігор практик в управлінській діяльності, які:

- мотивують до практичної діяльності;
- сприяють розвитку особистості;
- полегшують введення нових комунікативних і поведінкових норм;
- спонукають краще зрозуміти й навчитися використовувати всю складність психічних, соціальних та організаційних процесів спілкування між людьми;
- сприяють опануванню досвіду діяльності;
- спонукають учасників тренувати певні особистісні навички, необхідні корпорації;
- можуть сприяти появі в учасників нових уявлень та ціннісних орієнтацій, які ґрунтуються на отриманому досвіді;
- балансують активність усіх членів колективу, оскільки ігропрактики надають можливість вирішувати складні проблеми, не залишаючись пасивними спостерігачами;
- знижують тривожність учасників, особливо на початковій стадії роботи.

Як приклад, розглянемо театральну педагогіку, яка, на наш погляд, може відігравати важливу роль у виробленні рішень громадсько-державного управління через застосування ігропрактичних технологій.

Як для актора, так і для управлінця головною умовою для розкриття

здібностей та можливостей є публічність. Керівник виходить один на один з підлеглими, впливаючи на них усіма психофізичними засобами, торкаючись думок, почуттів, волі, уяви та пам'яті слухачів. Заразливість, чарівність, переконливість – це ті якості, без яких не може обійтись ані справжній актор, ані справжній менеджер. Серед спільних рис, що зближують управлінську та акторсько-режисерську діяльність, можна також назвати: взаємодію найрізноманітніших індивідуальностей, колективність творчої діяльності, регламентованість у часі, узгодженість переживань почуттів актора й глядача, керівника та підлеглого.

Але є й принципові відмінності. Життя на сцені проходить у іншому шарі буття порівняно зі звичайним життям (сцена, декорації, костюми тощо). Діяльність управлінця відбувається в межах реально існуючого та актуального світу. Якщо є актор, то поряд завжди є публіка, що очікує на маску, образ. Якщо є керівник, то поряд завжди є реальні люди з реальними проблемами, які очікують на довірчий обмін думками та почуттями. Як для актора, так і для менеджера важливий складник його образу – перевтілення. Але для керівника це не стільки гра в будь-кого, скільки здатність тимчасово бути кимось, причому бути насправді. Управлінець, на відміну від актора, „витримує більші емоційні навантаження, оскільки він через специфічні особливості професії повинен протягом дня „грати” декілька занять-спектаклів без жодної репетиції, будучи водночас «режисером-актором» в умовах відкритого режисерського дійства-заняття”.

Спілкування актора з аудиторією здебільшого тяжіє до монологу (передбачається лише внутрішній діалог), робота керівника з колективом неможлива поза межами діалогу. Імпровізація актора припустима в момент підготовки спектаклю та малою мірою під час нього (якщо, звичайно, це не спектакль-імпровізація, як, наприклад, «Принцеса Турандот»). Імпровізації управлінця не тільки припустимі, але й необхідні, незалежно від управлінської ситуації. Іншими є й межі творчості. Гарні актори під час гри на сцені «забувають» про глядача, зосереджуються на спілкуванні з партнером по сцені, але, якщо менеджер «забуде» про підлеглого, відбувається взаємне відчуження. Чим краще відчуває керівник свій колектив, тим кращими є результати його управлінської діяльності.



Актору завжди допомагають драматург, режисер, гример, суфлер тощо. Театральні засоби впливу складні: сцена, світло, декорації, голоси за сценою. У спектаклі вони «диктують» акторові перебіг подій, складають з ним ансамбль. Управлінець, як правило, користується досить скромним «реквізитом». Він залишається один на один з аудиторією, у нього немає помічників, хоча об'єктивно він є учасником ансамблю колективу. Актори колективно відповідають за результати своєї діяльності (провал чи триумф спектаклю). Натомість, управлінець має власну особисту відповідальність за провальне або вдале управлінське рішення. До того ж наслідки його помилок більш драматичні, ніж результати акторських невдач.

Ігропрактичними засобами вибудовуються взаємини всіх членів у колективі. Одне із основних завдань: зміна структури взаємин між керівником та підлеглим, переміщення взаємодії з єдиного вектора Керівник-Підлеглий на численні вектори Підлеглий-Підлеглий, Підлеглий-Керівник. Робота в малих творчих групах, що є основою формою взаємодії в соціо-ігровому стилі, не тільки активізує взаємний інтерес один до одного, відкриває можливості взаємної діяльності в розв'язанні спільної проблеми, а й змінює природу інтересу до взаємодії з керівником. У цій моделі підлеглі звертаються до менеджера за допомогою у разі необхідності, а не керівник нав'язує колективу свою допомогу під час спілкування. Таким чином, ігропрактичні технології сприяють зняттю деяких захисних механізмів, оскільки інструкції й дотримання групових норм надають можливість моделювати в грі складні форми поведінки; у результаті можуть сприяти, навіть, зміні життєвих установок учасників [2].

### **Література:**

1. Головка Н. (2015). Ігрові технології як засіб активізації пізнавальної діяльності студентів. *Педагогіка*. Київ, № 1(1).
2. Мельничук І. М. (2010). Особливості застосування інтерактивних ігор у вищому навчальному закладі. *Педагогічні науки. Вісник Національної академії Державної прикордонної служби України*. № 4

*Катерина Лукашенко  
аспірантка кафедри теорії та  
методики технологічної  
освіти, креслення і  
комп'ютерної графіки,  
Національний педагогічний  
університет,  
ім. М. П. Драгоманова, м. Київ*

## **ГРАФІЧНА ПІДГОТОВКА ЯК ОСНОВНИЙ ЧИННИК РОЗВИТКУ МОЛОДІ В ОСВІТНІХ ЗАКЛАДАХ**

На сьогоднішній день, початок ХХІ століття – час технічного розвитку і зростання не залежно від галузі використання. Говорячи про технічний розвиток, візьмемо за основу ІТ, які стали частиною нашого життя. Графічна підготовка молоді не можлива без ІТ, тому що за допомогою цих технологій ми можемо удосконалити виконання конструкторської документації й підготувати якісного і затребуваного фахівця для ринку праці.

Така підготовка дасть нам можливість якісно підготувати молодь до своєї професійної діяльності. Розвинути технічне і просторове мислення, володіти мисленнєвим уявленням і бути конкурентно спроможним фахівцем на ринку праці

Говорячи про систему професійної підготовки майбутніх фахівців, у процесі навчання будь-якого закладу освіти є фундаментальні навчальні дисципліни, в яких зміст графічної підготовки обов'язково повинен стати плацдармом для формування графічної компетентності.

Розуміючи, що така проблема не є новою, ми дослідили що нею займалися вітчизняні педагоги і науковці»: В. Бойко, І. Голяд, В. Буринський, М. Жалдак, В. Сидоренко, В. Хоменко та ін. Ці науковці розглядали графічну

підготовку на основі компетентнісного підходу, застосовуючи сучасні інформаційні технології й авторські методики.

Важливість графічної підготовки не втрачається, а навпаки, набуває доволі широко значення, чим декілька років раніше. Для кращого розуміння нашого питання візьмемо за основу декілька сучасних комп'ютерних програм SolidWorks і AutoCAD, для побудови графічних зображень і документів. Дуже поширені і використовувані програмні продукти для конструювання починаючи від гвинта і закінчуючи будинками, літаками, мостами і т. п. Використовуючи такі програмні продукти ми маємо розуміти, що вони допомагають кожному уявляти, як саме влаштовані ті чи інші деталі, механізми чи конструкції. Вони розвивають просторову уяву, а також просторове і технічне мислення. Такі програмні продукти є інструментом розвитку графічної підготовки молоді в освітніх закладах.

Вивчення основних можливостей систем, опанування технологією конструювання, проектування в програмах SolidWorks і AutoCAD останнього покоління дозволяє оволодіти революційними технологіями конструювання виробів від тривимірних моделей деталей і зборок із подальшим, практично автоматичним, отриманням документації. Поступове освоєння всього спектра можливостей систем SolidWorks і AutoCAD, виконання ряду самостійних завдань формує високий рівень професійної підготовки фахівця. Опановуючи системи SolidWorks і AutoCAD, студенти отримують знання про можливості цих систем, ефективні способи і прийоми побудови двовимірної моделі реального об'єкта та створення на її основі креслення. Вивчення можливостей тривимірного проектування дозволяє ефективно використовувати проектно-конструкторські роботи, а також надає можливість конструктору застосовувати природний принцип проектування виробу: від просторової моделі – до її двовимірного представлення у вигляді звичайного креслення [1].

Можна акцентувати увагу на тому, що SolidWorks і AutoCAD – це програмні продукти, які використовуються для проектування, створення, моделювання та перетворення з віртуального моделювання в реальність

продукції, різних галузей життєдіяльності (машини, будинки, літаки і т. п.). У процесі використання таких програмних продуктів, в графічній підготовці молоді, розвиваються знання, уміння та набуваються професійні навички. Вони сприяють розвитку просторової уяви дають можливість побачити як саме буде виглядати той чи інший виріб в майбутньому. Під час використання таких програмних продуктів ми можемо побачити де була допущена помилка в проектуванні, нам не потрібно спочатку робити, а потім виправляти. Важливою складовою використання таких продуктів – є знання чітких розмірів і основ креслення. Основи креслення починають вивчати в закладах загальної середньої освіти і продовжують, на більш професійному рівні, вивчати в коледжах, ліцеях, ЗВО. Тому важливість якісної, фахової графічної підготовки набуває доволі великих масштабів. Якщо, наприклад, йде руйнування будь-якої конструкції: чи то будинку, чи моста, чи іншого об'єкту, є декілька причин:

- порушення у використанні об'єкту;
- конструкторська документація розроблена неправильно;
- неточно вказані параметри для будування;
- неправильна побудова або використання не якісних матеріалів.

Наведені причини є результатом низької якості підготовки фахівців. Тому підготувати якісного та кваліфікованого фахівця, є вкрай актуальною і важливою в наш час.

Отже, враховуючи вищезазначене, можна зробити такі висновки – графічна підготовка в освітніх закладах буде набувати все більше і більше важливого значення. Кожний керівник освітнього заклад розуміє, що без таких фахівців наше життя в суспільстві, можна сказати, просто неможливе. Наше суспільство потребує певних цивілізованих благ, які створюють технічно-розвинені особистості і підготовлені фахівці. - Всім зрозуміло, що гуманітарні науки дуже важливі, але ще більш важливими є математика, фізика, хімія, біологія, графіка і звісно, інженерні спеціальності. Початок XXI століття – це початок розквіту інженерних дисциплін і вони обов'язково будуть затребуваними ще більше ніж сьогодні.

### **Література:**

1. Голяд І.С., Бойко В. А. Внедрение дистанционного курса «Начертательной геометрии, инженерной и компьютерной графики» в процесс подготовки студентов инженерных специальностей / И.С. Голяд, В.А. Бойко // European Applied Sciences (Германия), № 3, 2017 – Р. 44 – 49.

2. Козяр М., Сасюк З., Парфенюк О. Графічна підготовка майбутнього фахівця засобами САПР/ Козяр М., Сасюк З., Парфенюк О./ науково-методичний журнал – 2018 – №2 (94)/ – Рівне, 122-126 с.

*Павлюк Любов,  
докторант кафедри теорії і методики  
технологічної освіти,  
креслення і комп'ютерної графіки,  
Національний педагогічний університет  
імені М. П. Драгоманова*

## **SMART-ТЕХНОЛОГІЇ ПРИ ПІДГОТОВЦІ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ**

lubov-vp@ukr.net

Сьогодні в освіті вже закінчився перехід від традиційних технологій навчання до електронного навчання. E-learning (від англ. Electronic learning – електронне навчання) – навчання із застосуванням комп'ютерних, мультимедійних, інформаційно-комунікаційних технологій. Електронне навчання більше не є інновацією. У результаті інтенсивного розвитку інформаційних технологій на зміну вже звичному і досить обмеженому у своїх можливостях поєднанню традиційної освіти та електронного навчання поступово приходить смарт-освіта (smart-education).

Сьогодні Smart-технології застосовуються в різних сферах суспільства. Наприклад, Smart-TV, Smart-Home, SmartPhone. Smart-технології приведуть до розширення трудової мобільності в освіті, державній службі, інших сферах зайнятості [1]. Основою формування Smart-філософії став розвиток технологій Web 2.0, таких як Facebook, YouTube, Twitter, блоги, які дозволяють створювати власний інтернет-контент [2]. Smart – освіта неможлива без використання відкритих освітніх ресурсів, завдяки яким забезпечується потреба людини у постійній самоосвіті.

В суспільстві відбувається перехід від традиційної моделі навчання до e-learning, а потім – до smart-освіти. Відповідно змінюються вимоги до підготовки спеціалістів, заклади вищої освіти повинні створювати найкращі

умови для набуття студентами власного досвіду і навичок. Завдання, що стоять перед викладачем якісна допомога по інформаційно-комп'ютерним технологіям та світовим інформаційним ресурсам, а не викладання готових знань та тверджень.

Smart-освіта базується на використанні, інтерактивних дошок, планшетів, проекторів, платформи хмарних технологій, відповідного програмного забезпечення, інших засобів. Сучасний освітній процес має відрізнятись від традиційних методик, змінити його зможе Smart – освіта, яка здатна забезпечити рівень освіти, відповідати вимогам сьогодення, вносити корективи у перехід від друкованих підручників до електронних.

Викладач, користуючись інтерактивною дошкою Smart має можливість передати студентам надзвичайно більше матеріалу, крім цього цей матеріал можна зберегти, роздрукувати і надіслати електронною поштою. Відповідно студенти мають можливість менше конспектувати матеріал, а більше сприймати саму суть, а після закінчення лекції можуть її отримати в електронному варіанті. Якщо розглядати проведення лабораторних і практичних занять з використанням інтерактивної дошки то слід відмітити такі переваги, як створення малюнків, схем, побудова графіків, діаграм, розгляд відеофрагментів.

Більш цікавим, доступним і зрозумілим стає навчальний матеріал, при викладанні якого використовується програмне забезпечення Smart Notebook, особливість якого полягає в тому, що він дає можливість записувати фрагменти заняття, містить інструментарій, що дозволяє виконувати різні дії з об'єктами: пересувати, копіювати, змінювати. Можливості програми «Smart Notebook» дозволяють записувати, виділяти, закріплювати об'єкти, рухати їх, переміщувати, додавати малюнки, зображення, фото.

Слід відзначити, Smart – технології є потужним доповненням до майстерності викладача, новим джерелом і стимулом його самовдосконалення. З організаційної точки зору, при використанні Smart –технологій може бути «живе навчання» коли викладач і студенти знаходяться в аудиторії або

проведення вебінарів, семінарів, голосових чатів; та «неживе навчання», коли студенти більшу частину часу самостійно працюють над вивченням електронних курсів, формуванням бази даних [3].

Студенти сьогодні проводять понад шість годин на добу у мережі Інтернет, тому краще використовувати цей час ефективно – навчаючись. Smart-освіта змінює концепцію навчання, стає каталізатором підвищення якості людських ресурсів. Студентам не потрібно знаходитись поруч з викладачем, який перестає бути основним джерелом інформації. Це дозволяє викладачеві бути координатором та керівником навчального процесу і приділити кожному студенту рівномірну увагу. Навчання може проходити де і коли завгодно, студенти мають можливість доступу до контенту в будь-який час.

Отже, Smart –технології мають місце при підготовці майбутніх вчителів, тому що учні старших класів володіють базовими знаннями і все більше відкриті до задач майбутнього. Такий підхід до навчання дозволяє кожній людині навчатися протягом всього життя.

### Література:

1. Тихомирова Н.В. Глобальная стратегия развития smart-общества. МЭСИ на пути к Smart-университету : веб-сайт. URL: <http://smartmesi.blogspot.com/2012/03/smart-smart.html> (дата звернення 02.10.2019р.)
2. Шубина И.В. Педагогическое проектирование мели будущего специалиста для SMART – общества. *Мир образования – образование в мире*. 2015. № 2 (58). С.65–72.
3. Smart-технології в Україні і світі : веб-сайт. URL: <http://molodi.in.ua/smart-tehnolohiji> (дата звернення 02.10.2019р.)



*Лариса Рибик,  
кандидат психологічних наук,  
Центр активної реабілітації  
та паліативної допомоги «ReHub»  
м. Київ, Україна*

## **ІГРОТЕРАПЕВТИЧНА МЕТОДИКА ЯК ІНСТРУМЕНТ ПОДОЛАННЯ ПСИХОЛОГІЧНОЇ ТРАВМИ**

[2217953@gmail.com](mailto:2217953@gmail.com),

[orcid.org/0000-0002-3280-1406](https://orcid.org/0000-0002-3280-1406)

Психологічна підтримка людей, які переживають травматичний досвід є невід’ємною частиною роботи практикуючого психолога. Все більшу актуальність набуває необхідність підготовки психологів, які працюють в кризових та екстремальних умовах, а також проблема вивчення, діагностування та надання психологічної допомоги людям і, безумовно, розробка нового інструментарію.

Будь яка травма може зруйнувати фундаментальне почуття безпеки, звичні моделі життя. Під впливом травмуючих факторів «звичний світ руйнується з непрогнозованими наслідками; колишні способи організації життя виявляються неефективними; концепції що рефлексують себе стають неактуальними» (Старовойтов А., 2016). В тому числі, травма руйнує уявлення особистості про себе, яка при переживанні психотравмуючих подій, поділяється на «просту» та «екстремальну» ідентичності. Протиріччя між цими ідентичностями створюють структури, а саме ідентичність жертви, ідентичність того, хто залишився живий, та ідентичність розвитку особистості, що конфліктують між собою, перешкоджаючи адаптивному переживанню (Рибик Л., 2019)

Окрім вищевказаних протиріч є ще один фактор – екзистенціальна криза, як наслідок травматичних подій. Уявлення про світ змінилися, він вже не є безпечний та прогнозований, і людина стикається з питанням свого подальшого існування в цьому світі. Колишні цінності вже не можуть бути опорою і колишні сенси життя вже не актуальні.

Таким чином ми розуміємо, що особистість не тільки повинна виробити адаптивну модель подолання психотравмуючої події, а в першу чергу повинна усвідомити нові знання про себе. Адже саме цій новій особистості, яка формується під впливом новостворених ідентичностей та їх протиріччями треба буде будувати нове життя на основі нових знань про себе, про світ и про своє місце в цьому світі.

Перший крок в подоланні будь-якої травмуючої ситуації є усвідомлення реальності. І це усвідомлення відноситься і до зовнішнього світу, і до внутрішнього. Тобто усвідомлення, що змінилися обставини, людина змінилася. Вона вже не буде такою, як раніше. Пережиті страждання змушують відмовитись від ілюзорного сприйняття реальності та почати шукати нові шляхи пізнання себе та світу, можливо більш глибокі, ніж ті, що застосовувались раніше.

Допомогти людині усвідомити ці нові знання ми можемо через гру. «Гра – це унікальний феномен всесвітньої культури, такого ж саме віку, як і людська цивілізація. Найважливіші риси особистості, інтелектуальні ресурси, моделі поведінки демонструються в процесі гри. Не можна недооцінити гру як метод глибинної психокорекції при роботі з психологічною травмою. Гра має великий потенціал щодо гармонізації соціальних стосунків, відреагування негативних емоцій і встановлення контакту з близьким оточенням і сприяє подальшій соціалізації особистості» (Рибик Л., 2017).

В рамках загального експерименту по створенню програми психологічної допомоги при переживанні втрати було проведено дослідження ефективності авторської ігротерапевтичної методики подолання психологічної травми за рахунок архетипічної символіки. Пілотне дослідження ефективності

розробленої методика було проведено протягом 2017-2018 р. В дослідженні приймали участь 30 жінок - дружини загиблих правоохоронців, військовослужбовців та вдови учасників АТО.

Для проведення експерименту були використанні психодіагностуючі стандартизовані методики: тест «Смисложиттєві орієнтації», тест-опитувальник самовідношення В.В.Століна, опитувальник Кеттела форма С (16-ФЛО).

Результати пілотного дослідження ефективності ігротерапевтичної метоики:

Тестування проводилося двічі – перед грою та за місяць після проведення гри. Для визначення величини приросту показників від першого тестування до другого проводилося обчислення та порівняння по t-критерію Ст'юдента.

#### 1. Аналіз результатів опитувальника Кеттела.

Ця методика використовувалась для вивчення та виявлення змін в особливостях особистості і аналізу її структури. При проведенні аналізу результатів тесту-ретесту факторної теорії особистості статистично достовірної відмінності не виявлено, але ми можемо відмітити тенденцію до змін по шкалам: В - інтелект – високий інтелект (конкретне мислення, абстрактне мислення), значення t-критерія дорівнює 1,19 зміни в бік абстрактного мислення. Ми можемо припустити, що участь в грі підштовхнула деяких учасників замислитися та проаналізувати ситуацію. F - дисургензія – сургензія,  $t = -0,608$ , що свідчить про незначне зменшення рівня експресивності. Також ці дані свідчать про тенденцію до самоконтроля.

М - праксернія – аутія,  $t = -1,044$ , незначний перехід від мрійності до практичності, або виявлений інтерес до зовнішнього світу. Також ця показники цієї шкали вказують на здатність ставити більш реалістичні цілі.

О - гіпертимія – гіпотимія,  $t = -0,969$ , перехід від тривожності до більш спокійного стану. Також показники цієї шкали впливають на самовпевненість, тобто ми можемо припустити, що зменшується почуття розгубленості і більш спокійно сприймаються зауваження та докори.

## 2. Аналіз результатів тесту самовідношення Століна.

Метою використання цієї методики було виявлення відмінностей на трьох рівнях самовідношення, які відрізняються за ступенем узагальненості: 1) глобальне самоставлення; 2) самоставлення, диференційоване за самоповазі, аутсімпатії, Самоінтерес і очікуванням ставлення до себе; 3) рівень конкретних дій (готовностей до них) у відношенні до свого «Я».

Після проведення експерименту виявлено статистично достовірні відмінності ( $p = 0,025$ ) по шкалі «Саморозуміння»  $t = 2,558$ . Установки, які проговорювались під час гри, дали можливість виявити обмеження і заборони, що впливають не тільки на вибір копінг-стратегій подоланні важких життєвих ситуацій, а і на сприйняття цих ситуацій, себе в них та інших людей. Дані цієї шкали, в свою чергу, впливають на загальну шкалу «Самоповага». Тобто, ми можемо припустити, що приговорювання та усвідомлювання своїх «сильних» та «слабких» сторін призводить до саморозуміння і підвищує рівень самоповаги.

По шкалі «Самовпевненість» зміни на рівні статистичної тенденції ( $p = 0,1$ ), дані пот-критерію  $= 1,768$ . Показники цієї шкали також впливають на рівень самоповаги і свідчать про здатність сприймати себе як людину, що має волю і здатна контролювати своє життя.

## 3. Аналіз тесту СЖО.

Метою використання представленої методики було виявлення життєвої орієнтації та локусу контролю аспектів «Я» та «Життя». Результати тесту в межах норми. Статистично достовірних відмінностей між результатами формуючого експерименту і констатуючого не виявлено.

Таким чином ми можемо зробити висновок, що представлені результати свідчать про позитивну тенденцію до змін. А це, в свою чергу, означає, що ігротерапевтична методика є дієвим інструментом по роботі з психологічною травмою.

## Література:

1. Рибик Л. А. Ігротерапевтичні методики в психокорекції. *Med&Psy Rehab*: мат-ли міжнародного конгресу з медичної і психологічної реабілітації (м.Київ, 30-31 жовтня 2017 р.) / К., 2017. С.70-72.
2. Рибик Л. А., Теоретико-прикладні засади надання психологічної допомоги дружинам правоохоронців, загиблих при виконанні службових обов'язків, дис... канд. психол. наук: 19.00.06. Київ, 2019, 283 с.
3. Старовойтов А. В. "Системно-аналитическая арт-терапия в коррекции последствий психологических травм" Гуманитарные науки, по. 1 (33), 2016, pp. 148-157.

*Марина Росток,  
кандидат педагогічних наук (доктор філософії),  
старший науковий співробітник відділу наукового  
інформаційно-аналітичного супроводу освіти,  
Державна науково-педагогічна бібліотека України  
імені В. О. Сухомлинського, НАПН України, м. Київ*

## ПЛАНУВАННЯ ТА ОРГАНІЗАЦІЯ ІНТЕРАКТИВНИХ ЗАНЯТЬ

[marilvross@gmail.com](mailto:marilvross@gmail.com)

Нині педагогіка вищої школи має прийняти сучасні світові тренди розвитку освіти і науки та відбудувати випереджальну траєкторію формування людини нової генерації при навчанні у закладах вищої освіти. В цьому аспекті одним із ефективних навчальних курсів професійної підготовки майбутніх психологів і педагогів є навчальні дисципліни, що спрямовані на підвищення рівня професійної компетентності здобувачів освіти задля забезпечення ефективності їхньої майбутньої професійної діяльності. Зокрема вивчення навчальних дисциплін, що формують методичну трансдисциплінарну компетентність майбутнього фахівця педагогічної дії – є актуальним й своєчасним трендом сучасного освітнього простору.

Важливим є й те, що інноваційні трансформації сучасності мають значний вплив на умови існування людини в професійному й в освітньому середовищі, що формується в режимі мобільних змін – культурно-просвітницьких, духовно- й інтелект-розвиваючих, техніко-технологічних, соціально-психологічних тощо.

Зазначимо, що важливим кроком у модернізації методів забезпечення ефективності навчання, зокрема інтерактивного навчання у вищій школі, є розуміння необхідності змін власного бачення педагога вищої школи задля підготовки майбутніх педагогічних кадрів.

Спираючись на те, що основи інтерактивного навчання сягають своїм корінням у часи панування античних філософських думок таких мислителів, як: Платон, Сенека, Сократ та ін., а також отримують свій розвиток з позиції Р. Декарта, Ж. Руссо, І. Песталоцці, які актуалізують значущість процесів активізації діяльності саме в учнів під час учбових занять, педагоги нашої епохи Ш. Амонашвілі, Л. Виготський, А. Леонтьєв, А. Макаренко, В. Сухомлинський, В. Шаталов та ін. наголошують на важливості активізації процесів сприйняття й набуття знань учнями. Й нарешті вже застосування інтерактивних методик у навчанні знаходить своє відображення у працях учених таких, як: О. Біда, Є. Ільїна, М. Кларін, Г. Коберник, О. Комар, І. Лернер, П. Лузан, О. Пехота, Н. Побірченко, О. Пометун, В. Селевко, С. Сисоєва, В. Сластьонін, Т. Торчинська, Г. Фріц та ін. Науковці наводять аргументовані приклади базових понять означеної нами проблематики.

На меті нашого оповідання є з'ясування загальних дидактичних і семантичних аспектів планування і організації інтерактивних занять, що формують особистісні характеристики педагога (тренера, фасилітатора) в умовах модернізації й реформування вітчизняної освіти.

З'ясування структурно-семантичних зв'язків базових понять уможливлуватиме визначення особливостей протікання процесів і явищ, що вивчаються у векторі освітнього процесу вищої школи безпосередньо. Тобто, наведемо аргументацію й структурно-логічне представлення семантики термінологічного поля «планування та організація інтерактивного заняття». Зрозуміло, що семантика цієї структури відтворюється у конструкті «планування ↔ організація ↔ інтерактивне заняття».

Так тож планування у загальному тлумаченні – це «заздалегідь визначений порядок дій, які потрібні для досягнення поставленої мети», тобто це «оптимальний розподіл ресурсів для досягнення поставленої мети». У цьому векторі планування передбачає виконання таких етапів: постановка цілей і завдань; складання програми дій; виявлення необхідних ресурсів та їх джерел; визначення безпосередніх виконавців і доведення планів до них [1].

Для чого здійснюється планування? Звісно, що будь-яке планування сприяє якісному управлінню передбачуваним процесом, підвищенню результативності й ефективності його організації. Доцільно зауважити, що планування навчального заняття завжди починається зі складання загального тематичного плану, який традиційно подається у вигляді таблиці. Планування, як вже відмічено, здійснюється задля ефективної організації й проведення навчального заняття.

Що ж є організацією заняття? Безумовно, освітній процес у вищій школі будується відповідно до вимог державних нормативно-правових документів, зокрема «Положення про організацію освітнього процесу у ЗВО» [4]. Відповідно до цього, вважаємо, що організація навчального заняття заздалегідь ведеться відповідно чинного планування й являє собою процес поетапної науково-обґрунтованої практичної реалізації планового завдання, вирішення якого покладається, у першу чергу, на педагога (викладача, тренера).

Відповідно, планування й організація взаємообумовлені процеси, що впливають на якість підготовки і проведення навчального заняття. У векторі організаційних дій план може коригуватися й пристосовуватися до певних умов проведення навчального заняття не втрачаючи змістово-семантичну його складову. Таким чином, логіка структурно-семантичного конструкту «планування ↔ організація» має бути автентична суті поняття «ефективність проведення навчального заняття», у нашому дослідженні – інтерактивного заняття, що відповідає конструкту: «планування інтерактивного заняття ↔ організація інтерактивного заняття».

По-перше, з'ясуємо суть поняття «інтерактивне заняття». На нашу думку, це таке заняття, у результаті якого відбувається когнітивно-активізуючий процес

інтерактивного навчання здобувачів освіти. У свою чергу, інтерактивне навчання – це категорія інтерактивної педагогіки (введено до наукового обігу в 1975 році німецьким ученим Гансом Фріцем) [5]. Як зазначає О. Пометун лінгвістичне тлумачення понять «інтерактивність» («інтерактив») запозичено із англomовних джерел й розуміється як «взаємодія». У навчанні – це взаємодія учнів шляхом спільних дій, діалогу, бесіди тощо. Адже у дослівному розумінні інтерактивним може бути метод, у якому той, хто навчається є учасником, який здійснює щось: говорить, управляє, моделює, пише тощо, а не виступає тільки слухачем, спостерігачем [2, с. 19]. Суть цього методу, на наш погляд, в активізації й створенні навчального «театру» когнітивних дій. По-друге, «викладач в інтерактивному навчанні» все ж таки виступає «організатором, консультантом, фасілітатором», але «ніколи не замикає навчальний процес на собі» [2, с. 19]. Тому, виходячи із логіки структурно-семантичного термінополя «планування й організація інтерактивного заняття», вважаємо, що викладачеві тут відведена головна роль творчо зорієнтувати власну лабораторію думок на побудову навчального інтерактивного простору, котрий відповідатиме певним психолого-педагогічним умовам. Цей простір прийнято вважати зоною психологічного комфорту (за Дж. Льюїс). По-третє, поряд зі специфічними психолого-педагогічними умовами існування навчального соціуму (які безумовно потрібно враховувати), існують основні (загальні) вимоги до планування і організації саме інтерактивного заняття, що обумовлюють розроблення його певного методичного забезпечення. На нашу думку, інтерактивне заняття передбачає застосування інтерактивної технології, де основної із вимог є правильно організована структура цього заняття.

Таким чином, одним із способів якісного сприяння передачі когнітивної інформації є система управління навчанням [6], а планування й організація безумовно є категоріями управління. За О. Пометун, як правило, структура інтерактивного заняття складається із п'яти елементів [2, с. 64]. Спробуємо їх прокоментувати:

1. Мотивація (не більш 5% часу заняття). *Організаційна мета етапу: «сфокусувати увагу учнів на проблемі й викликати інтерес до обговорюваної теми». На нашу думку, тут мотивування учнів залежить від колективної свідомості учнівської групи. Можуть бути експромти, якщо викладач не достатньо чітко*



розробляє цей аспект. До цього потрібно бути психологічно готовим і володіти ситуацією, що окреслюється проблемою цього заняття.

2. Оголошення, представлення теми та очікуваних навчальних результатів (не більш 5% часу заняття). *Організаційна мета етапу:* «забезпечити розуміння учнями змісту їхньої діяльності, тобто того, чого вони повинні досягти в результаті заняття і чого від них чекає викладач». *На нашу думку, забезпечення такої комунікації буде більш ефективним, якщо враховувати очікування результатів не тільки тих, що прогнозує викладач, але й дати змогу кожному учневі визначити для себе додатковий, притаманний саме йому зміст очікуваного результату.*

3. Надання необхідної інформації (не більш 10–15% часу заняття). *Організаційна мета етапу:* «дати учням достатньо інформації для того, щоб на її основі виконувати практичні завдання шляхом інтерактивної взаємодії, але за мінімально короткий час». *На нашу думку, тут можна запропонувати учням заздалегідь розроблену дидактичну модель (алгоритм) вирішення питання, який може коригуватися учнем впродовж заняття. Учні за бажанням можуть представити власне бачення вирішення проблеми, шлях отримання результату.*

4. Інтерактивна вправа – центральна частина заняття (45–60% часу заняття). *Організаційна мета етапу:* «застосування викладачем певних інтерактивних технологій (вправ), що відбираються в залежності від очікуваних результатів». *На нашу думку, інтерактивна технологія, пропонована викладачем, має бути підтримана якісним дидактичним забезпеченням з вивчення проблеми.*

Порядок і регламент організації й проведення:

1) Інструктаж (розповідь викладача про мету вправи правила, послідовність дій, кількість часу на виконання завдань, ставить запитання про зрозумілість діяльності – 2-3 хв);

2) Об'єднання в групи, розподіл ролей – 1-2 хв, інші технічні дії учнів (підготовка обладнання, розташування меблів та ін.);

3) Виконання завдання (викладач як організатор, помічник, ведучий дискусії, але з найбільшою самостійністю дій учнів – 5-15 хв);

4) Презентація результатів виконання вправи (3-15 хв);

5) Рефлексія результатів учнями (колективне обговорення або за допомогою інших прийомів – 5-15 хв). *Важно: рефлексія є найважливішим природнім невід'ємним компонентом як саме інтерактивної вправи, так і всього інтерактивного заняття.*

5. Підбиття підсумків, оцінювання результатів уроку (до 20% часу заняття). *Організаційна мета етапу:* рефлексія, що включає основні моменти – «зупинка дорефлексійної діяльності; відновлення послідовності виконаних дій, вивчення відтвореної послідовності дій з точки зору її ефективності, продуктивності, відповідності поставленим задачам та ін.; виявлення й формулювання результатів рефлексії (предметна продукція, ідеї, пропозиції, закономірності, гіпотези тощо). *Слід пам'ятати, що рефлексія тісно має бути пов'язана з метою інтерактивного заняття.*

Втім, ретроспективний досвід дозволяє стверджувати про те, що автору доводилось планувати й організовувати, а також і проводити інтерактивні заняття за пропонованою О. Пометун структурою і методикою Дійсно, було отримано якісний педагогічний ефект. Прикладом таких власно розроблених (спланованих й організованих) інтерактивних занять є такі: відкритий урок-форум з інформатики «Мандрівка країною Windows»; в рамках інноваційного проєкту «Ентомофаги» для учнів з обмеженими потребами інтегрований комп'ютерний урок за інтерактивною технологією «Ігровий суд» зі спецтехнологій «Механізація сільськогосподарського виробництва», «Шкідники і хвороби сільськогосподарських культур» й «Інформаційні технології»; інтерактивне заняття з дисципліни «Бухгалтерський облік» (застосовано технологію ситуативного моделювання) [3] тощо.

До того ж, доцільним є й проведення певних тренінгів з планування і організації інтерактивних занять для педагогічних працівників закладів освіти. Це є важливий аспект інноватизації освітнього процесу в цілому й розвитку професійної компетентності кожного з викладачів – зокрема. До того ж педагог, який пройшов такі тренінги, у майбутньому раціонально буде підходити до процесу планування і організації, а значить зможе провести тренінг як для колег-педагогів, так і для здобувачів освіти. Також, він навчиться включати фрагменти інтеракції, зокрема міні-

тренінги, у процес заняття як елементи інтеракції (ігропрактики) до традиційного уроку (міні-тренінг «Їжачок», «Дикобраз», «Емпатійний твір» тощо).

### Література

1. Планування. Вікіпедія. URL: [https://uk.wikipedia.org/wiki/ Планування](https://uk.wikipedia.org/wiki/Планування).
2. Пометун О. та ін. (2008). Навчаємо по-іншому. *Проект TACIS*. Умань-Київ: Вид-во «Геопринт». С. 14-15. 94 с.
3. Ростока М. Л. (2015). Технологія ситуативного моделювання у викладанні облікових дисциплін в навчальних закладах системи професійної освіти. *Наук.-метод. забезпечення проф. освіти і навчання*. м. Київ, 26.03.2015. С. 147-149. Т. 1. URL : [https://lib.iitta.gov.ua/8779/1/Rostoka\\_tezu\\_2015\\_zvitna.pdf](https://lib.iitta.gov.ua/8779/1/Rostoka_tezu_2015_zvitna.pdf).
4. Система планування й організація навчального процесу у ВНЗ. *Педагогіка вищої школи*. URL : <http://www.info-library.com.ua/books-text-4069.html>.
5. Чепіль М. М., (2012). Педагогічні технології : навч. посіб. / М. М. Чепіль, Н. З. Дудник. Київ, Академвидав, 224 с.
6. Шеннон О'Коннелл (2017) Посібник для тренера: як підготувати та провести тренінг, що матиме вплив. [Шеннон О'Коннелл, Абдул Салам Медені]. URL: <https://www.ndi.org/sites/default/files/Manual%20for%20trainers.pdf>.

*Жанна Семеренко,  
аспірантка кафедри теорії та  
методики технологічної  
освіти, креслення і  
комп'ютерної графіки,  
Національний педагогічний  
університет,  
ім. М. П. Драгоманова,  
м. Київ*

## **РОЗВИТОК ГРАФІЧНОЇ ПІДГОТОВКИ МОЛОДІ НА ОСНОВІ ГРАФІЧНОГО ДИЗАЙНУ В ОСВІТНІХ ЗАКЛАДАХ**

[zhasem@ukr.net](mailto:zhasem@ukr.net)

Розвиток графічної підготовки сьогодні – це необхідність в процесі становлення молоді. Важливі досягнення вчених-педагогів налаштовані на визначення та розуміння місця і ролі графічної діяльності у процесі становлення і розвитку молоді особистості, формування її технічно-технологічного мислення та творчих здібностей. Така підготовка дає можливість сформувати знання, уміння і навички для наступного використання у різносторонніх галузях життя і ринку праці. Однією з основ розвитку графічної підготовки є графічний дизайн, який дозволяє молоді з інших кутів побачити світогляд людського сьогодення. Можна сказати, що він розширює можливості бачити все, що їх оточує під різним спектром, нахилом або завдяки графічному уявленню.

Дослідження різних науковців в розумінні і розвитку графічної підготовки на основі графічних знань й умінь, розробки змісту і впровадження інноваційних методів графічної підготовки студентів – розкриті у працях А. Верхоли [2], Б. Ломова [6] та ін. Створенню методичних систем навчання

графічним дисциплінам, формуванню графічних компетентностей у вищій технічній школі присвятив свої дослідження О. Джеджула [5] та інші.

Розбір наукових праць обґрунтовано продемонстрував, що неупереджено присутні та створені педагогічні умови і чинники, котрі діють на процес графічної підготовки молоді в освітніх закладах, виділяються на отаких основах:

- соціально-економічні;
- ціннісно-орієнтаційні;
- навчально-інформаційні;
- інтеграційні, матеріально-технічні, морально-психологічних і т. д.

Говорячи про графічну підготовку на основі графічного дизайну, треба розуміти, що така основа є запорукою розвитку графічного мислення. Графічний дизайн дає відчуття розуміння художньої культури та формує естетичне та практичне мислення.

Поняття «графічний дизайн» складається з двох слів: «графіка» та «дизайн».

Графіка (від грецького "graphiko", "grapho" – пишу, креслю, маюю) – вид образотворчого мистецтва, головним зображувальним засобом якого є однотонний малюнок, виконаний переважно на папері олівцем, пером, пензлем, вуглем або іншим матеріалом, можливо віддрукований, потім, поліграфічним способом, переважно на папері (естамп) [7, с. 224].

В українській мові термін "дизайн" використовується для позначення широкого кола явищ. Якщо ми скористаємося сучасними словниками, то помітимо різні підходи до визначення цього поняття: "Дизайн – художнє конструювання та оформлення речей (знарядь праці, промислової продукції та інтер'єру). Мистецтво дизайну – художньо-конструкторська діяльність, спрямована на створення нових видів і типів виробів, які відповідали б вимогам суспільства (корисності, зручності в експлуатації, краси і т. ін.). Відповідна галузь мистецтва і наукового знання; технічна естетика" [1, с. 294].

Для нашого дослідження цікавими є праці О. М. Хмельовського, в яких графічний дизайн є відповідальним за функціонування складних систем візуальної комунікації та проектування складних структур, таких, як виготовлення єдиних систем знаків – створення фірмового графічного стилю, єдиного візуального образу підприємства, навчальних посібників, комп'ютерних інформаційних сторінок, блоків, шрифтів та програм комп'ютерної дополіграфічної підготовки інформації, створення візуальних образів для різних чемпіонатів та Олімпійських ігор, всесвітніх та інших виставок, образу міст і засобів транспортних сполучень тощо [9, с. 58].

Дослідник О. Гладун зазначає: "Графічний дизайн – унікальне мистецтво, яке знаходиться одночасно у двох вимірах: образотворчості і проєктності (художньому й раціональному). Сьогодні воно "організує простір і час у системі комунікації, стає надкомунікацією", візуальною мовою інформаційного суспільства. Багато в чому мистецтво графічного дизайну – мистецтво одного дня, яке створює візуальний простір сучасної людини" [3, с. 45–49].

Можна впевнено говорити, що в сучасному світі графічний дизайн – це все те, що оточує нас у візуальному середовищі (рекламні ілюстрації, дизайнерські рішення по оформленню ЗМІ, 3D-графічні інсталяції, графічні моменти у кінематографії, телевізійні заставки, різновиди друкованої продукції, веб-дизайнерські рішення). Воно неконтрольовано з'являється за участю дизайнерів, художників і користувачів Інтернету.

Дослідник О. Гладун, констатує, що природа графічного дизайну дуалістична, утворена від двох компонентів – графіки і дизайну. Тобто графічний дизайн поєднує в собі принципи образотворення і формотворення. За рахунок образотворчості мова графічного дизайну покликана якомога емоційніше й дієвіше доносити до реципієнта необхідну візуальну інформацію, а за рахунок формотворчості дана інформація має сприйматися точно, логічно, комфортно. Тому формально візуально-пластичну мову графічного дизайну слід розглядати як складну специфічну об'ємну систему взаємозалежності знаковості (образотворчості) та структурності (формотворчості). Змістовно –

слід розглядати, як певний напрямок думок (висловлень), духовних установок, ідей, що інформують і формують. Крім того, засоби виразності графічного дизайну не існують без поєднання з вербальною інформацією, яка також набуває емоційної напруги [4, с. 42–46].

Отже, роблячи висновок із вище наведеної інформації, можемо стверджувати, що на даний момент розвиток графічної підготовки вкрай є необхідністю сьогодення. Акцентуючи увагу на тому, що такий розвиток можливий на основі графічного дизайну - виправданий. Як описували раніше, графічний дизайн дає можливість молоді залучати інформаційні технології з користю і розвивати уявлене і практичне мислення. На даний момент використання уяви для створення того чи іншого продукту життєдіяльності є одним із важливих чинників гарного і кваліфікованого робітника в галузі графічного дизайну.

### Література:

1. Великий тлумачний словник сучасної української мови / Уклад. і голов. Ред. В.Т. Бусел. – К.; Ірпінь: ВТФ "Перун", 2009. – 1736 с.: іл С. 294.
2. Верхола А.П. Дидактические основы оптимизации процесса обучения дисциплинам вуза: дисс. ... докт. пед. наук: 13.00.01 / Арнольд Павлович Верхола. – К., 1989. – 426 с.
3. Гладун О. Глобалізаційний і національний вектори розвитку графічного дизайну України / Ольга Гладун // Українське мистецтвознавство : матеріали, дослідження, рецензії : Зб. наук. пр. – К. : ІМФЕ ім. М. Т. Рильського НАН України, 2007. – Вип. 7. – С. 45–49. – Бібліогр.: 9 назв. – укр.
4. Гладун О. До проблеми візуальної мови графічного дизайну України / О. Гладун // Вісник Харківської державної академії дизайну та мистецтва. – № 5. – 2009. – С. 42–46.

5. Джеджула О.М. Теорія і методика графічної підготовки студентів інженерних спеціальностей вищих навчальних закладів: дис. ... док. пед. наук: 13.00.04 / Джеджула Олена Михайлівна. – Київ, 2007.с. – 460 с.

6. Ломов Б.Ф. Методологические и теоретические проблемы психологии / Б.Ф. Ломов. – М.: Наука, 1984. – 444 с.

7. Куленко М. Я. Основи графічного дизайну: підручник / Михайло Куленко. – К. : Кондор, 2006. – 492 с.

8. Райковська Г.О. Розвиток технічного мислення студентів у процесі вивчення креслення: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.02 / Райковська Галина Олексіївна. – К., 2003. – 219 с.: іл.

9. Хмельовський О. М. Графічний дизайн : навч. посібник / О. М. Хмельовський. – Луцьк : Терен, 2008. – 160 с.



*Анастасія Сидорова,  
студента I курсу  
другого рівня вищої освіти  
НПУ імені М.П. Драгоманова,  
м. Київ*

## **РОЛЬ ІГРОПРАКТИЧНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У СОЦІАЛІЗАЦІЇ ОБДАРОВАНИХ ВИХОВАНЦІВ ЗАКЛАДУ ПОЗАШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ**

[anastasiasidorova228@gmail.com](mailto:anastasiasidorova228@gmail.com)

Суспільні перетворення, що відбуваються в Україні під впливом соціально- економічних змін, призвели до перегляду багатьох педагогічних орієнтирів. Трансформаційні процеси охоплюють усі підсистеми суспільства, в тому числі, систему соціально-педагогічної діяльності. Саме тому у сучасному педагогічному просторі особливої значущості набуває проблема виховання ініціативної, творчої особистості, з високим рівнем сформованості тих якостей, які сприяють її успішній соціалізації [2].

Духовне оновлення та національне відродження України, докорінні зміни, які пов'язані з переходом до нових економічних відносин в усіх сферах життя суспільства, вимагають нових підходів до вирішення проблем виховання підростаючого покоління. Успішному вирішенню зазначених проблем сприяє широка мережа закладів позашкільної освіти – справжніх осередків дозвілля у системі позашкільної освіти та виховної роботи, яка з кожним роком зростає. Бо саме обдарованість і розвиток творчих здібностей особистості виступають умовою перетворення, оновлення і гармонійного розвитку нашої держави [1].

В останнє десятиріччя науковцями зроблено вагомий внесок у дослідження умов виховання обдарованої молоді. Доробки І. Волкова, В. Моляко, Б. Нікітіна та ін. розкривають особистісні якості, які зумовлюють виявлення активності обдарованих дітей; аспекти соціалізації особистості

розглянуто у роботах О. Васильченко, В. Москаленко, О. Романовський та ін. Відомі праці Л. Виготського, Л. Рубінштейна, Л. Тихенко та ін. вказують на взаємозалежність між умовами соціального середовища та розвитком особистості; особливості соціалізації сучасних підлітків досліджують Н. Абдюкова, В. Романова, Л. Садакова та ін.. Теорії гри, визначенню її функцій, специфічного змісту порівняно з іншими видами діяльності присвячені праці А. Макаренка, С. Русової, В. Сухомлинського та ін..

Соціалізація як процес і результат пряє соціальному розвитку особистості, формуванню соціальних якостей, передбачає і зумовлює спілкування з іншими людьми. Передумовами соціалізації дітей у закладах позашкільної освіти є потреба в нових сферах спілкування, розширення неформального спілкування, самореалізація в нових видах діяльності. Важливим засобом соціалізації є залучення вихованців до активної соціально значимої та соціально визначеної креативної діяльності. Особлива роль у цьому належить закладам позашкільної освіти. Адже саме вони активно використовують особистісно-орієнтовані інтерактивні методики, емпірично індуктивні образні методи педагогічної діяльності та прийоми експресивного впливу, створюючи при цьому реальні умови для гармонійної соціалізації вихованців, навчання, формування культури людських взаємин [1].

Особливе місце в процесі соціалізації підростаючого покоління займає ігрова діяльність. Людство обрало гру для стимулювання творчої активності дітей, формування у них навичок соціальної поведінки. Гра широко використовувалася як основний засіб соціалізації дітей ще за довго до того, як вона стала предметом наукових досліджень [3].

Першим показав соціальну якість і значення гри, як дитячої, так і дорослої, швейцарський вчений К. Гросс. Дитячу гру він розглянув як важливий засіб формування і тренування навичок, необхідних для розвитку та майбутньої діяльності індивіда. За К. Гроссом, гра є первинною формою залучення людини до соціуму: добровільне підпорядкування загальним правилам чи лідеру; виховання почуття відповідальності за свою групу,

благородного прагнення показати свої можливості в дії, що здійснюється заради групи; формування здатності до спілкування [3].

Спираючись на теоретичний аналіз актуальної літератури можемо виділити наступні особливості ігропрактичних технологій, що сприяють соціалізації дітей: різноманітність предметного змісту ігор, що представляє широкий спектр знань про навколишній світ; практична спрямованість на творчість, що дає можливість самореалізації; емоційна привабливість, що забезпечує мотивацію до позитивного взаємодії з соціумом; досвід індивідуального проживання унікальних соціальних ролей; навички соціально адекватної поведінки та ін.

Застосування ігропрактичних технологій є доцільним для вирішення актуальних педагогічних завдань: успішної соціалізації обдарованих дітей та формування життєвих компетентностей вихованців. Ігри мають не тільки розважальний, але й пізнавальний характер. Граючись, дитина чи підліток набуває додаткових знань, певного життєвого досвіду. Ні що так не підвищує самооцінку дитини, як участь і перемоги в конкурсах, що є невід'ємними в навчально-виховному процесі закладу позашкільної освіти.

Таким чином, для кращого розвитку творчих здібностей вихованців, формування у них стійкої внутрішньої мотивації до творчої діяльності, збагачення досвіду комунікативно-творчої діяльності, професійного самовизначення та успішної соціалізації доцільно активно використовувати ігропрактичні технології, які включають велику групу методів і прийомів організації педагогічного процесу у формі різних педагогічних ігор таких як, пізнавально-пошукова гра, «круглий стіл», заняття-бліц-турнір, брейн-стормінг тощо. Заняття-сценарії популярних телепередач («Брейн-ринг», «Що?Де?Коли?», «Шалена зірка»), заняття-естафета тощо. Заняття-пошуки: заняття-подорож, заняття-дискусія, заняття-диспут, заняття-дебати, заняття-захист проєктів, заняття-екскурсія, заняття-прес-конференція, заняття дослідження тощо. Заняття-драматизації (заняття-спектакль, заняття-казка), що сприяють посиленню пізнавальної активності вихованців, розвитку їх творчих

здібностей, створенню атмосфери емоційного піднесення та комфорту, виховують людяність, добропорядність, милосердя, створюють умови для успішної соціалізації, самореалізації та творчого самовираження.

Отже, заклади позашкільної освіти мають значний потенціал щодо виховання дітей та молоді, створення умов для успішної соціалізації та самореалізації особистості в суспільстві шляхом застосування ігропрактичних технологій. Підсумовуючи результати сучасного педагогічного досвіду використання ігрових технологій в організації діяльності гуртків у закладі позашкільної освіти, з усією впевненістю можна стверджувати, що гра відіграє важливу роль в оволодінні вихованцями гуртка певними уміннями, навичками, знаннями, характеризуються активізацією мислення й поведінки вихованця, високим ступенем задіяності в навчальному процесі, достатньо активно використовуються керівниками гуртків на заняттях і є важливим фактором у соціалізації обдарованих вихованців закладу позашкільної освіти.

### **Література:**

1. Курдибаха О. М. Вплив позашкільних закладів на формування підлітків у процесі соціалізації / О. М. Курдибаха // Науковий вісник Херсонського державного університету. Серія : Психологічні науки. - 2014. - Вип. 1(1). - С. 206-210. [Електронний ресурс]. — Режим доступу : [http://nbuv.gov.ua/UJRN/nvkhp\\_2014\\_1%281%29\\_39](http://nbuv.gov.ua/UJRN/nvkhp_2014_1%281%29_39)

2. Малков Д. Ю. Соціалізація підлітків у клубних об'єднаннях за місцем проживання : автореф. дис. ... канд. пед. наук : 13.00.05 / Д. Ю. Малков ; наук. кер. Р. Вайнола ; Нац пед. ун-т ім. М. П. Драгоманова. - Київ, 2005. - 20 с. [Електронний ресурс]. — Режим доступу: <http://enpuir.npu.edu.ua/handle/123456789/6014>

3. Селіна Г. Використання ігрових технологій в роботі соціального педагога як засіб соціалізації [Електронний ресурс]. — Режим доступу: <https://vseosvita.ua/library/vikoristanna-igrovih-tehnologii-v-roboti-socialnogo-pedagoga-ak-zasib-socializacii-237147.html>

*Харламенко Валентина,  
кандидат педагогічних наук,  
доцент кафедри теорії та  
методики технологічної освіти,  
креслення і комп'ютерної графіки,  
Національний педагогічний університет,  
імені М. П. Драгоманова, м. Київ*

## **ТРАНСВЕРСАЛЬНІ КОМПЕТЕНЦІЇ, ЯК ОСВІТНІЙ ВЕКТОР ІГРОПРАКТИКИ**

[valentya.ippo@ukr.net](mailto:valentya.ippo@ukr.net)

Імплементація трансверсальних (трансферабельних, транскультурних) компетенцій, як ключових 21 століття, в освітній простір є актуальним, нагальним і обов'язковим.

Сьогодні на порядку денному в питаннях глобалізації освіти означено розвиток трансверсальних компетенцій, які сприяють стабільним процесам професійного й особистого зростання, прийняттям обґрунтованих рішень й відповідальності за них [1].

Для аналізу даної проблеми важливі розвідки М. Култаєвої, Н. Радіонової, М. Триняк, Л. Горбунової, В. Андрущенко, І. Степаненко, І. Предборської, А. Д'якова, О. Заболотної, А. Колесникова, А. Кузьміна, С. Клепка.

Трансверсальні уміння й навички в термінах європейського освітнього простору розуміють як такі, які відповідають видам діяльності й професіям, відмінним від тих, якими займається або займалась коли-небудь особа. Такі уміння й навички можна здобути не лише в процесі професійної діяльності, а й під час відпочинку, навчання або тренування. В більш широкому тлумаченні, це – ті уміння й навички, які були здобуті в одному контексті, або для вирішення однієї задачі чи проблеми, а можуть бути застосовані в іншому контексті [3].

В основі трансверсальних компетенцій є визначені наскрізні (поперечні), або не технічні (когнітивні, соціальні) навички, які допомагають визначати основні проблеми й вирішувати їх.

Трансверсальні уміння й навички забезпечують безболісне пересування особистості від одного закладу (установи) до іншого, дозволяють легко справлятися із різними видами професійної діяльності, перебуваючи на різних керівних посадах, а також при потребі зміни професії.

Процес професійного зростання як психолого-педагогічна категорія відображає процес саморозвитку людини впродовж життя, у межах якого відбувається становлення специфічних видів суб'єктної активності особистості на основі розвитку і структурування сукупності професійно орієнтованих її характеристик, що забезпечують реалізацію функцій пізнання, спілкування та регуляції в конкретних видах діяльності й на етапах професійного шляху [4].

Розглядаючи ігропрактику, як шлях, платформу для розвитку й формування трансверсальних компетенцій, ми розуміємо важливість розгляду знання в цікавій, вмотивованій дії для необхідності пов'язування набуття знань з вирішенням завдань, які є в основі конкретної ситуації й проблеми в цілому.

Ігропрактика є одним із векторів у освіті, спрямований на навчання засноване на грі, чи із застосуванням ігрових елементів. Саме цей процес є дієвим при формуванні трансверсальних компетенцій, що розв'язують нагальні практичні завдання, як у професійній діяльності, так і в рішенні особистих проблем.

Ігропрактика, на нашу думку, може займати щільне місце, як у формальній, так і в неформальній та інформальній освіті, що є в основі концепції навчання протягом життя й дає реальну можливість процесам саморегулювання, самотрансформації та креативного мислення, необхідних для адаптації до нових завдань у новому освітньому й життєвому середовищі.

Формальна освіта – це освіта, яка здобувається за освітніми програмами відповідно до визначених законодавством рівнів освіти, галузей знань, спеціальностей (професій) і передбачає досягнення здобувачами освіти

визначених стандартами освіти результатів навчання відповідного рівня освіти та здобуття кваліфікацій, що визнаються державою [2].

Неформальна освіта – це освіта, яка здобувається, як правило, за освітніми програмами та не передбачає присудження визнаних державою освітніх кваліфікацій за рівнями освіти, але може завершуватися присвоєнням професійних та/або присудженням часткових освітніх кваліфікацій [2].

Інформальна освіта (самоосвіта) – це освіта, яка передбачає самоорганізоване здобуття особою певних компетентностей, зокрема під час повсякденної діяльності, пов'язаної з професійною, громадською або іншою діяльністю, родиною чи дозвіллям [2].

Які ж основні транверсальні компетенції ми можемо розвивати й фориувати в процесі ігропрактики? В першу чергу, соціальні та громадянські компетенції. Це компетенції, що спрямовані на створення можливості функціонування в суспільстві, в якому важливими є співпраця й взаємодія, критичне, інноваційне мислення й креативність, навички міжособистісного спілкування, внутрішньо особистісна компетентність, глобальна громадськість, медіа й інформаційна грамотність, здатність вирішувати проблеми й приймати рішення. Професійні компетенції є вкрай необхідними. Для прикладу. У Національній рамці кваліфікацій (НРК) для опису кваліфікаційних рівнів використовується чотирьох частинний видовий набір компетентностей: знання, уміння, комунікація, автономність і відповідальність, що мають бути орієнтиром для формулювання відповідних результатів навчання та охоплювати транверсальні компетентності.

Отож, формування й розвиток транверсальних компетенцій через ігропрактику – можуть бути траєкторними в освіті протягом всього свідомого життя; векторними в процесі формальної, неформальної й інформальної освіти; наскрізними в процесі здобуття професії й професіоналізації в цілому.

### Література:

1. Горбунова Л. Ключові компетенції у транснаціональному освітньому просторі: визначення та імплементація [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://enpuir.npu.edu.ua/bitstream/123456789/13773/1/Gorbunova.pdf>
2. Закон України про освіту [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2145-19>
3. Cedefop. European Training Thesaurus. Luxembourg: Publications Office. Available from Internet: [http://www.cedefop.europa.eu/EN/Files/3049\\_en.pdf](http://www.cedefop.europa.eu/EN/Files/3049_en.pdf)
4. Харламенко В. Професіоналізація як основна компонента профорієнтаційного супроводу учнівської молоді в діяльності соціального педагога / В.Харламенко // Вища освіта України: Теоретичний та науково-методичний часопис. – №2. – 2015. – Київ. – С. 80-84.



*Чернова Тетяна,  
кандидат педагогічних наук,  
доцент кафедри теорії та  
методики технологічної освіти,  
креслення і комп'ютерної графіки,  
Національний педагогічний університет,  
імені М. П. Драгоманова, м. Київ*

## **РОЗВИТОК ІГРОПРАКТИЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ СУЧАСНОГО ВЧИТЕЛЯ**

[t.yu.chernova@npu.edu.ua](mailto:t.yu.chernova@npu.edu.ua)

У 2016 році було прийнято Концепцію Нової української школи, мета якої полягає у докорінній та системній реформі загальної середньої освіти з урахуванням досвіду провідних країн світу. У загальних засадах концепції визначено ролі вчителя, як «коуча, фасілітатора, тьютора, модератора в індивідуальній освітній траєкторії дитини» [2]. І ці ролі успішно зреалізуються вчителями на практиці.

Час працює на розвиток професійної компетентності вчителя, тому виникла потреба не лише в актуалізації ефективних технологій у підготовці сучасного вчителя, а у перегляді професійних ролей. Ігропрактик є однією з них, які варто розглянути у контексті сучасних змін у формальній, неформальній, інформальній освіті.

Мета цих тез полягає в спробі схарактеризувати ігропрактичну компетентність як перспективну професійну роль майбутнього вчителя. Дослідниця О. Єфремова вважає, що поняття «ігрова компетентність» є видовим щодо поняття «професійно-педагогічна компетентність майбутнього викладача», яке як категорія з'явилося наприкінці 80-х – початку 90-х років ХХ ст. [1].

Аналіз літератури дозволив нам визначити ігрову компетентність як специфічну характеристику особистості сучасного вчителя, яка свідчить про його

здатність та готовність ефективно застосовувати ігрові технології у майбутній професійній діяльності.

Необхідність формування практичних умінь та навичок у режимі ігрової взаємодії потребує дотримання загальних принципів. Ми погоджуємось з А. Панфіловою, яка актуалізує принципи, яких необхідно дотримуватися сучасному вчителю у формуванні та розвитку ігрової компетентності:

- **принцип ефекту**, який полягає у створенні творчих, психологічно комфортних умов є неодмінною умовою навчання; евристичному оптимізму вчителя, який дозволяє учасникам ігрової взаємодії швидше адаптуватися, почувати себе частиною групи;

- **принцип мети**, за яким вчитель повинен вибудовувати ієрархію цілей свого навчання, цілей на кожне ігрове заняття та в кожний окремий період;

- **принцип освітньої спрямованості** ігрового моделювання передбачає передачу та засвоєння нових знань, вмінь та навичок. Джерелом цього комплексу виступають: вчитель, який проводить ігрове заняття; партнери по спілкуванню, різні практичні ситуації. Перевагою ігрових технологій є те, що учасники не отримують готові знання, компетентність, а самостійно приходять до неї в силу своєї активності;

- **принцип вправи**, де вчитель має вдало відбирати ігровий матеріал стосовно освітніх цілей [3].

Варто зауважити, що не кожен вчитель, який намагається впроваджувати ігрові технології в освітній процес, здатен усвідомити необхідність спеціальної ігрової компетентності. Освітня практика свідчить, що більшість вчителів долають шлях власних помилок: спочатку намагаються застосувати ігрові технології, а потім розуміють, що потрібно навчатися технологіям ігрового моделювання.

Таким чином, ігрова компетентність є інтегративною характеристикою особистості вчителя, яка впливає на формування умінь та навичок інтелектуального та творчого розвитку учнів, надає інноваційний практичний досвід розв’язання інтелектуальних та творчих проблем та є результатом ефективної підготовки майбутнього вчителя до використання ігрових технологій у професійно-педагогічній діяльності.

Для проведення ігрових технологій на високому професійному рівні, вчителю потрібна професійна компетенція, яка включає в себе спеціальні комунікативні, інтерактивні, ігротехнічні знання, уміння, навички.

### Література:

1. Єфремова О. І. Ігрова компетентність – сучасний виклад як наукова проблема / О. І. Єфремова // Вісник Луганського національного університету імені Тараса Шевченка. Педагогічні науки. - 2012. - № 22(7). - С. 85-91. - Режим доступу: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/vlup\\_2012\\_22%287%29\\_14](http://nbuv.gov.ua/UJRN/vlup_2012_22%287%29_14)
2. Нова українська школа. Концептуальні засади реформування середньої школи [Електронний ресурс]. – Режим доступу <https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/nova-ukrainska-shkola-compressed.pdf>
3. Панфилова А. П. Игровое моделирование в деятельности педагога : учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / А. П. Панфилова ; под общ. ред. В. А. Сластенина, И. А. Колесниковой. – М. : Издательский центр „Академия”, 2006. – 368 с.

*Світлана Шереметьєва,  
кандидат педагогічних наук,  
доцент кафедри теорії та  
методики технологічної освіти,  
креслення і комп'ютерної графіки,  
Національний педагогічний університет,  
імені М. П. Драгоманова, м. Київ*

*Анастасія Нога,  
магістрантка  
Інженерно-педагогічного факультету  
Національного педагогічного університету  
імені М. П. Драгоманова, м. Київ*

## **АКТИВІЗАЦІЯ ТВОРЧИХ ЗДІБНОСТЕЙ СТУДЕНТІВ В УМОВАХ ІГРОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ**

[s.sheremieteva@npu.edu.ua](mailto:s.sheremieteva@npu.edu.ua)

Сучасні реалії життя доводять, що в складних, мінливих умовах найкраще орієнтується, приймає рішення, працює творча людина, гнучка, креативна, здатна до генерування й використання нового. Творча особистість наділена високою життєвою енергією, працездатністю уваги, незалежністю думок і оцінок, упевненістю в собі, почуттям особистої гідності, високою самооцінкою, сміливістю та відсутністю страху бути смішною на вигляд, готовністю ризикнути свободою, оригінальністю та ін.

Прийнято вважати, що ефективність розвитку творчих здібностей людини значною мірою залежить від раннього вияву цих здібностей. Але, що ж робити в тому випадку, якщо в ранньому віці цього не відбулося? Ми припускаємо, що і в старшому віці можливо розвивати свої творчі здібності, зокрема в ігровій діяльності.

Час студентства — це час активного дорослішання, в цей час молода людина сама вибирає, на які лекції ходити, на що витратити свою стипендію, як

активно та з користю провести вільний час та ін. Але буває й так, що після закінчення школи випускники не дуже добре орієнтуються в великому виборі професій і тому вступають, аби вступити і навчаються без особливого ентузіазму, не маючи при цьому власних захоплень та хобі. Таким студентам варто допомагати знайти мотиви навчання, зацікавлювати їх бути активними на парах та розвивати свої творчі здібності.

Одними з форм активізації творчих здібностей студентів на занятті є ігрова діяльність чи ігрове моделювання. За визначенням дослідників, гра – це вид діяльності в умовах ситуацій, спрямованих на відтворення і засвоєння суспільного досвіду, де удосконалюється самоуправління поведінкою людини. У студентському житті ігрова діяльність виконує функції: розважальну, комунікативну, самореалізації, ігротерапевтичну, діагностичну, соціалізації. Розглянемо нижче спрощену структуру гри.

### Структура гри

Планування гри	Реалізація цілей	Аналіз результатів
Визначення цілей	Сюжет (зміст) – сфера діяльності умовно відтворена у грі	Педагогічний результат
Чітко відокремлена мета навчання у формі ігрової задачі	Реальні стосунки учасників між собою	
Сценарій	Ігрове використання предметів	
Правила гри	Ігрові дії, як засіб реалізації ролей учасників	
Ролі, розподілені між учасниками		

Як видно з таблиці, звичайна гра складається з трьох етапів: планування гри, реалізація цілей та аналіз результатів. При якісному плануванні гри та чітко визначеної своєї ролі кожен студент може проявити себе на максимум, таким чином розкриваючи в собі приховані таланти, можливості. Звичайно, це може відбутися за певних умов: якщо при плануванні гри викладач передбачив ролі для усіх студентів з врахуванням їх темпераменту, здібностей, попереднього досвіду, рівня ерудиції. Хоча буває й таке, що навіть при ретельному плануванні, коли доходить діло до самої гри деякі студенти закриваються в собі і не погоджуються грати, таким чином замикаються в собі. У такому випадку потрібно працювати зі студентом над розвитком впевненості в собі

На Інженерно-педагогічному факультеті при вивченні деяких дисципліни ігрова діяльність застосовується у формі ділових ігор. Зокрема це можуть бути настільні ігри, рухомі рольові ігри, інтелектуальні ігри.



Зважаючи на вищезазначене, у навчальному процесі вищого навчального закладу для активізації творчих здібностей студентів варто застосовувати такі види ігор: ділова гра, ігровий тренінг, сюжетно-рольова гра та ін.

### **Література:**

1. Антощак О. Розуміння → розум → творчість / О. Антощак, І. Ганжала, Н. Ніколаєнко. – К.: Вид. дім «Шкільний світ»: Вид. Л. Галіцина, 2006. – 112 с.
2. Скрипник М. Мистецтво бути педагогом: Зб. тренінг. занять. – К.: Вид. дім «Шкільний світ»: Вид. Л. Галіцина, 2006. – 112 с.

***ДЛЯ НОТАТОК***





Наукове видання

**МАТЕРІАЛИ**  
**Міжнародної науково-практичної конференції**  
**«СУЧАСНІ ІГРОПРАКТИЧНІ ПРИКЛАДНІ ТЕХНОЛОГІЇ**  
**В ОСВІТІ, НАУЦІ, БІЗНЕСІ»**  
**(12 листопада 2020 року)**

Друкується в авторській редакції з оригінал-макетів авторів

Матеріали подані мовою оригіналу

Автори опублікованих матеріалів несуть повну відповідальність за підбір,  
точність наведених фактів, цитат, економіко-статистичних даних, власних імен та інших  
відомостей

**Технічний редактор      С. Г. Шерметьєва**

Друк:



**Друкарня «Printto»**  
вул. Північно-Сирецька, 1-3, м. Київ, Україна, 04136  
info@printto.com.ua  
+38 (044) 205-34-34  
+38 (099) 546-70-78 (Viber, Telegram, Whatsapp)