

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

¹Вінницький державний педагогічний університет імені Михайла Коцюбинського

²Вінницький національний технічний університет

Анотація

Проаналізовано практичні аспекти застосування ігрових підходів у вищій освіті, з метою сприяння особистісному розвитку та самовихованню здобувачів вищої освіти. Запропоновано концепцію проєктування освітніх ігор як ефективного інструмента для освітньої мотивації, розвитку критичного мислення, креативного сприйняття та творчих навичок здобувачів вищої освіти. Автори аналізують роль освітніх ігор у формуванні навичок самостійного навчання, самовдосконалення та самовиховання, надаючи практичні приклади та рекомендації для розробки ігрових сценаріїв в освітньому процесі. Визначають позитивний вплив освітніх ігор на академічний успіх та готовність здобувачів вищої освіти до викликів сучасного суспільства.

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

Abstract

The practical aspects of the application of game approaches in higher education are analyzed, with the aim of promoting personal development and self-education of students of higher education. The concept of designing educational games as an effective tool for educational motivation, development of critical thinking, creative perception and creative skills of students of higher education is proposed. The authors analyze the role of educational games in the formation of self-learning skills, self-improvement and self-education, providing practical examples and recommendations for developing game scenarios in the educational process. Determine the positive impact of educational games on academic success and readiness of higher education seekers for the challenges of modern society.

Keywords: educational games, self-education, self-improvement, students of higher education.

У сучасному динамічному світі, де знання та технології постійно оновлюються, професійне самовдосконалення стає невід'ємною частиною життя будь-якого спеціаліста. Самовиховання виступає як шлях до самовдосконалення, який дає можливість майбутньому спеціалісту усвідомлено формувати свою особистість, розвивати необхідні професійні якості та адаптуватися до мінливих умов праці. Актуальність дослідження зумовлена зростанням попиту на конкурентоспроможних фахівців, які володіють не лише знаннями та навичками, але й особистісними якостями, що дозволяють їм постійно вчитися та самовдосконалюватися, а також необхідністю пошуку ефективних методів та засобів самовиховання, які б відповідали потребам сучасного ринку праці.

Основу проєктування освітніх ігор на шляху до самовиховання та самовдосконалення здобувачів вищої освіти закладено в наукових публікаціях І. Зязюна, який досліджував дидактичні можливості ігрових методів навчання, О. Пехоти, що аналізувала використання комп'ютерних ігор у вищій освіті, С. Максименко визначав можливість застосування мобільних ігор для вивчення іноземних мов, О. Локшина присвятила свої дослідження розробці та апробації авторських освітніх ігор. Закордонні дослідники А. Маслоу (1954) описав ієрархію людських потреб, в тому числі навчання та самонавчання, а К. Роджерс (1980) створив теорію становлення особистості.

Відомо, що важливими факторами, які сприяють професійному самовдосконаленню, є мотивація, цілеспрямованість, самодисципліна та самовиховання. Професійне самовдосконалення – це необхідна умова для успішного розвитку. Адже світ стрімко змінюється, і для того, щоб бути успішним, потрібно постійно оновлювати свої знання та навички. Зростання конкуренції являється рушійною силою у питаннях самовдосконалення. На ринку праці та в усіх сферах життя конкуренція дуже висока. Щоб виділитися на тлі інших, потрібно постійно вдосконалюватися. А для цього варто ставити перед собою нові цілі, вчитися новому, адже самовдосконалення – це шлях до успіху та самореалізації. Інвестуючи в себе, ви інвестуєте в своє майбутнє (Бреславська, 2012).

Згідно з дослідженням Linked In Learning, 87% людей у всьому світі вважають, що самовдосконалення є важливим для їхньої кар'єри. 65% людей планують інвестувати у свою освіту та розвиток протягом наступного року (рис 1).

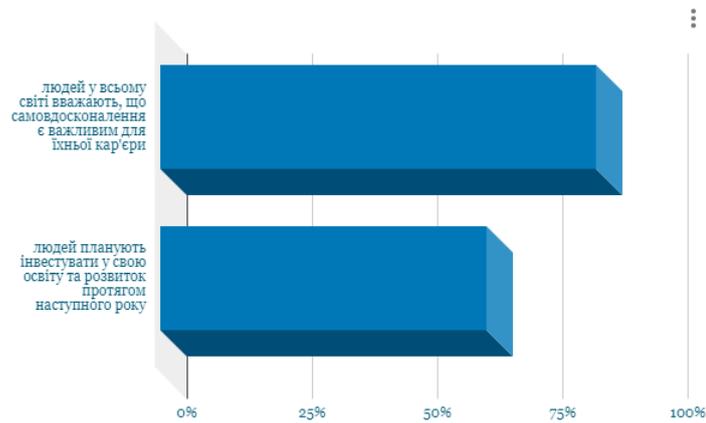


Рис. 1 Результати дослідження Linked In Learning

Дослідження Українського центру економічного та політичного аналізу імені Разумкова показало, що 72% українців вважають, що самовдосконалення є важливим для успіху в житті. 58% українців готові приділяти час самовдосконаленню після роботи (рис. 2).

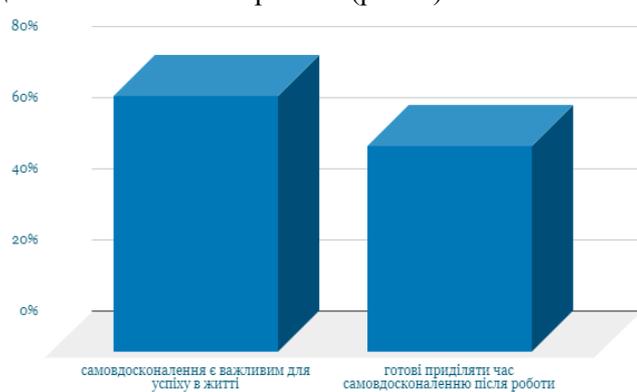


Рис. 2 Дослідження центру економічного та політичного аналізу імені Разумкова

Самовдосконалення стає все більш важливим у сучасному світі. Люди, які інвестують у себе, мають більше шансів на успіх у своїй кар'єрі та житті. Розглянемо найпоширеніші методи професійного самовдосконалення у таблиці 1.

Таблиця 1

Методи професійного самовдосконалення

| Метод | Особливості | Приклади |
|---------------|--|---|
| Навчання | Отримання нових знань, умінь та навичок | Курси, тренінги, семінари, вебінари, читання книг, статей, блогів |
| Практика | Застосування отриманих знань та навичок на практиці | Виконання завдань, проєктів, досліджень, волонтерська діяльність |
| Спілкування | Обмін досвідом та знаннями з іншими людьми | Спілкування з колегами, менторами, експертами, участь у професійних спілках, конференціях, форумах, з'їздах |
| Самоаналіз | Аналіз своїх сильних та слабких сторін, помилок та успіхів | Самоспостереження, самооцінка, ведення щоденника |
| Саморегуляція | Вміння керувати своїми емоціями, поведінкою та діяльністю | Постановка цілей, планування, тайм-менеджмент, стресостійкість |
| Самомотивація | Підтримка високого рівня мотивації до самовдосконалення | Позитивне мислення, візуалізація успіху, винагорода за досягнення |

Активне впровадження методів самовиховання сприяє підвищенню інтересу здобувачів вищої освіти до власного навчання, розвиває їхню самостійність і стимулює професійний розвиток (Нагорняк, 2022).

Нові педагогічні підходи, такі як інтерактивні завдання, групові проекти та використання сучасних технологій, дозволили зробити процес самовиховання більш доступним та цікавим для здобувачів вищої освіти (Дембіцька, Кобилянська, 2016; Кобилянська, Кобилянський, 2013; Кобилянський, Дембіцька, 2014; Кобилянський, Кобилянська, 2014; Ляшенко, 2017). Одним із таких підходів являється проектування освітніх ігор і впровадження їх в освітній процес, з метою формування навиків самовиховання та самовдосконалення (Дембіцька, Кобилянська, & Пугач, 2020).

Освітні ігри відіграють важливу роль у самовихованні здобувачів вищої освіти, надаючи цілісний та ефективний підхід до навчання. Розглянемо декілька способів, якими освітні ігри сприяють самовихованню студентів.

1. Мотивація та зацікавлення – освітні ігри це цікавий та захоплюючий формат навчання, виховання та самовиховання.

2. Практичне застосування знань – освітні ігри ретранслюють проблемні ситуації, як пропонується вирішити здобувачам вищої освіти. Така практика надає можливість експериментувати, вирішувати завдання та взаємодіяти з концепціями в практичний спосіб.

3. Розвиток навичок прийняття рішень. Багато ігор вимагають від учасників приймати стратегічні та обдумані рішення. Це сприяє розвитку навичок аналізу, критичного мислення та прийняття важливих вирішень.

4. Співпраця та комунікація. Багато ігор розроблені для групового використання, що сприяє розвитку навичок співпраці та комунікації. Взаємодія з іншими учасниками розширює соціальний кругозір студентів та розвиває навички роботи в колективі.

Освітні ігри відтворюють реальні сценарії або ситуації, що є актуальними для конкретної галузі. Це дозволяє здобувачам вищої освіти зазирнути в майбутнє, отримати практичний досвід та зрозуміти вимоги до обраної професії.

Освітні ігри підтримують постійне навчання, надихають студентів вивчати нові теми та поглиблювати свої знання (Ставнича, Нагорняк, 2023; Загородній, Нагорняк, Ставнича, 2024). А, отже, являються ефективним інструментом самовиховання та самовдосконалення.

Розглянувши концептуальні основи досліджуваної теми пропонуємо для реалізації в освітньому процесі авторську освітню гру, метою якої є формування навиків самовиховання здобувачів вищої освіти.

Назва гри: «Кар'єрний Компас»

Опис гри:

«Кар'єрний Компас» – освітня гра, яка спрямована на самовиховання та самовдосконалення студентів. Гра розроблена з урахуванням різних аспектів освіти та кар'єрного розвитку.

Мета гри:

Гравці отримують можливість вибрати свій власний шлях освіти та професійного розвитку, роблячи важливі рішення, які впливають на їхню кар'єру.

Геймплей:

Вибір факультету – гравці обирають факультет, який відповідає їхнім інтересам та майбутнім кар'єрним амбіціям.

Навчальні модулі: гравці проходять різні навчальні модулі, вибираючи предмети та завдання, які допомагають розширити їхні знання та навички.

Стажування та практика: гравці вибирають можливості для стажування та практики, що допомагають їм отримати практичний досвід у своїй обраній галузі.

Вибір кар'єрного шляху – гравці приймають важливі рішення про свій кар'єрний шлях, визначаючи, в якій сфері вони хочуть працювати та як розвивати свою кар'єру.

Спільнота та мережа – гравці взаємодіють з іншими гравцями, спілкуючись, обмінюючись досвідом та створюючи корисні професійні зв'язки.

Навики, що розвиває гра:

Заохочення самостійної вибору освітнього шляху.

Сприяння розвитку навичок прийняття самостійних рішень та стратегічного мислення.

Сприяння створенню позитивного студентського середовища.

Ця освітня гра створює інтерактивне та цікаве середовище для самовиховання та самовдосконалення студентів, сприяючи їхньому успішному професійному розвитку.

Проходячи гру, здобувачів вищої освіти мають відповісти собі на запитання:

Який факультет відповідає моїм інтересам та цілям?

Які можливості надає цей факультет?

Вивчення яких предметів допоможе мені досягти своїх цілей?

1. Як я можу максимально використовувати можливості, які надають навчальні модулі?
2. Де я можу пройти стажування/практику, щоб отримати цінний досвід?
3. Як я можу максимально використати можливості стажування/практики?
4. Яка сфера діяльності відповідає моїм інтересам та здібностям?
5. Як я можу побудувати успішну кар'єру в цій сфері?
6. Як я можу налагодити зв'язки з іншими гравцями?
7. Як я можу мотивувати себе для досягнення своїх цілей?

Висновки. Ефективне самовиховання передбачає адаптацію до особистих потреб студентів. Гнучкі підходи та можливість вибору напрямку розвитку дозволяють кожному студенту знаходити оптимальний шлях вдосконалення. Здатність систематизувати та відслідковувати власний прогрес є ключовою складовою успішного самовиховання. Сучасні технології допомагають в цьому, надаючи інструменти для відстеження досягнень та визначення нових цілей.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

- Бреславська, А. (2012). Формування культури дозвілля студентів засобами позааудиторної проєктної діяльності. *Проблеми підготовки сучасного вчителя*, 5 (2), 7–13.
- Дембіцька, С. В., & Кобилянська, І. М. (2016). Управління пізнавальною діяльністю студентів під час вивчення безпеки життєдіяльності шляхом впровадження методів проєктного навчання. *Педагогіка безпеки*, 1 (1), 53–58.
- Дембіцька, С. В., Кобилянська, І. М., & Пугач, С. С. (2020). Вдосконалення організації самостійної роботи студентів ЗВО за умов дистанційного формату навчання. *Науковий вісник МДУ. Серія «Педагогіка та психологія»*, 2 (6), 9–19.
- Загородній, С. П., Нагорняк, С. В., & Ставнича, Н. О. (2024). Гейміфікація на уроках громадянської освіти: від теорії до практичної реалізації. *Вісник науки та освіти*, 1(19), 863–875. DOI: [https://doi.org/10.52058/2786-6165-2024-1\(19\)-863-875](https://doi.org/10.52058/2786-6165-2024-1(19)-863-875).
- Кобилянська, І., & Кобилянський, О. (2013). Формування професійної компетентності з безпеки життєдіяльності у фахівців економічного спрямування. *Modern Information Technologies and Innovation Methodologies of Education in Professional Training Methodology Theory Experience Problems*, 35, 280–284.
- Кобилянський, О., & Дембіцька, С. (2014). Використання інтернет-технологій у процесі вивчення безпеки життєдіяльності. *Наукові записки. Серія: Педагогічні науки*. Кіровоград: РВВ КДПУ ім. В. Винниченка, вип. 132, 61–65.
- Кобилянський, О. В., & Кобилянська, І. М. (2014). Практичні аспекти формування компетентності фахівців. *Наукові записки. Серія: Проблеми методики фізико-математичної і технологічної освіти*, 6 (2), 120–124. КДПУ ім. В. Винниченка.
- Ляшенко, А. (2017). Шість кроків до гейміфікації навчання (із прикладами). URL: <https://ain.ua/2017/12/06/6-krokv-do-gejmifikaci%D1%97-navchannya>.
- Нагорняк, С. В. (2022). Інноваційні тенденції розвитку сучасної педагогічної освіти. *Наукові інновації та передові технології*, 9(11), 158–166. DOI: [https://doi.org/10.52058/2786-5274-2022-9\(11\)-158-166](https://doi.org/10.52058/2786-5274-2022-9(11)-158-166).
- Ставнича, Н., & Нагорняк, С. (2023). Методологія впровадження симуляційних ігор під час вивчення дисципліни «Громадянська освіта». *Педагогіка безпеки*, 7(1-2), 65–70. <https://doi.org/10.31649/2524-1079-2022-7-1-065-070>.
- Maslow, A. (1954) *Motivation and Personality*, Harper & Row, New York.
- Rogers, C. R. (1980) *Foundations of the person-centered approach*. In *A way of being*. Boston: Houghton Mifflin.

Ставнича Наталія Олександрівна – провідний фахівець відділу освітніх інновацій освітньої хаб «NotBox», доктор філософії (PhD), Вінницький державний педагогічний університет імені Михайла Коцюбинського, Вінниця, e-mail: natastavnichaya@gmail.com.

Кобилянська Ірина Миколаївна – доцент кафедри безпеки життєдіяльності та педагогіки безпеки, к. пед. н., доцент, Вінницький національний технічний університет, Вінниця, e-mail: irishakobilanska@gmail.com.

Natalia O. Stavnycha – leading specialist of the department of educational innovations of the educational hub "NotBox", doctor of philosophy (PhD), Mykhailo Kotsiubynskyi State Pedagogical University, Vinnytsia, e-mail: natastavnichaya@gmail.com.

Iryna M. Kobylyanska – associate professor of the Department of Life Safety and Safety Pedagogy, candidate of pedagogy, associate professor, Vinnytsia National Technical University, Vinnytsia, e-mail: irishakobilanska@gmail.com.