

2. Ickovic G. Triple Helix. Universities, State Enterprise. Innovation in Action / G. Ickovic. – Tomsk: Izd-vo Tomsk, gos. un-ta sistem upr. i radioelektroniki, 2010. –238 s. (In Russian).

3. Corporate University «Norilsk Nickel» [Electronic resource]. – URL: <<http://university.nomik.ru/>> офіційний сайт. (In Russian).

4. Corporate Energy University BAT RAO «UES of Russia» [Electronic resource]. – URL: <[http://www.rao-ees.ru/ru/info/about/kadr\\_pol/show.cgi?aten.htm](http://www.rao-ees.ru/ru/info/about/kadr_pol/show.cgi?aten.htm)> офіційний сайт RAO «EJeS Rossii» URL: <http://www.rao-ees.ru/ru/>. (In Russian).

5. Leont'eva E.G. Tendencies of Modern Corporate Training / E.G. Leont'eva [Electronic resource]. – URL: <<http://www.sworld.com.ua/index.php/ru/pedagogy-psychology-and-sociology-212/interactive-learning-technologies-and-innovations-in-education-212/12972-212-165>>. (In Russian).

6. MAKO [Electronic resource]. – URL: <<http://www.makonews.ru/>> офіційний сайт. (In Russian).

7. Training Schneider Electric [Electronic resource]. – URL: <<http://www.schneider-electric.ua/sites/ukraine/ua/products-services/training/training.page>>. (In Russian).

УДК 374.7

**Буянов Павло Георгійович** – кандидат педагогічних наук, доцент кафедри технічних дисциплін Бердянського державного педагогічного університету

E-mail: [Smallest@ukr.net](mailto:Smallest@ukr.net)

## ВИКОРИСТАННЯ ІГОР У ПРОФЕСІЙНІЙ ОСВІТІ ДОРΟΣЛИХ

*У статті наголошується, що з метою підвищення ефективності процесу освіти дорослих доцільно використовувати такі форми і методи навчання, які б активізували пізнавальну діяльність слухачів. Найбільш поширеними серед них є ігри, які дають змогу розвивати у слухачів спеціальні навички, підвищувати мотивацію та самосвідомість, закріплювати теоретичні знання на практиці, створювати емоційний настрій і змушувати учасників бути активними, а процес навчання – більш творчим і привабливим.*

**Ключові слова:** дорослий, професійна освіта дорослих, неперервна освіта, гра.

Особливістю сучасного світу є високий динамізм змін у зовнішньому середовищі. Це зумовлює швидке старіння запасу знань, отриманих у рамках формальної освіти. Об'єктивна ситуація загострила необхідність усунення протиріч у життєдіяльності за допомогою професійної освіти дорослих, яка розглядається як освіта протягом життя. Роль і значення професійної освіти дорослих визначається тим, що вона є важливим фактором задоволення потреб людей різних груп дорослого населення.

Реалізація процесу освіти дорослих включає створення всіх необхідних умов для того, щоб людина отримувала необхідну їй суспільну і державну освіту у зручних формах, часі, а також методах при відповідних термінах навчання [5]. Сьогодення зумовлює необхідність упровадження активних методів навчання в практику професійної освіти дорослих.

З метою підвищення ефективності процесу освіти дорослих слід використовувати такі форми і методи навчання, які б активізували пізнавальну діяльність слухачів. Важливою ланкою у цьому контексті є переведення того, хто навчається, з об'єкта діяльності, зміна відносин «викладач-слухач» – із суб'єктно-об'єктних у суб'єктно-суб'єктні відносини. Арсенал таких методів досить широкий і різноманітний. Найбільш поширеними серед них є ігри.

Дослідженню процесів навчання і виховання дорослих присвячені роботи О. Аніщенко, С. Архипової, Л. Даниленко, Н. Нічкало, Н. Протасової, Л. Сігаєвої, Є. Соф'янц та ін. Ученими виявлено тенденції розвитку освіти дорослих (С. Змєйов, О. Кармаєва, Є. Нікітін), обґрунтовано принципи навчання дорослих (О. Вербицький, В. Виноградов, О. Казакова, О. Прикот). Дидактичні аспекти застосування ігор у навчальні досліджувалися такими науковцями, як: Р. Бекірова, О. Вербицький, С. Вітвицька, А. Макарова, М. Недужий, В. Пестряков, Н. Рибалко, М. Фомін, П. Щербань та ін.

Метою нашої роботи є розкриття суті та ролі гри як особливого виду навчальної діяльності та виявлення можливостей її використання в процесі професійної освіти дорослих. Методологічну основу дослідження становлять положення теорії пізнання про взаємозв'язок і взаємозалежність явищ об'єктивної дійсності, про єдність теорії та практики; концептуальні ідеї теорії та методики професійної освіти дорослих; основні методологічні принципи системності, об'єктивності, науковості, всебічності вивчення явищ і процесів та комплексного використання методів дослідження.

Ефективність навчання дорослих залежить від багатьох чинників – мотивації, рівня підготовленості, прагнення навчатися, підвищувати свій професійний рівень, а відтак вимагає різних підходів у реалізації цілей навчання. Зазвичай дорослі люди прагнуть учитися, якщо реально вбачають необхідність навчання та можливість використати його результати для покращання своєї діяльності. Зазвичай дорослі активно беруть участь у процесі навчання, додаючи у навчальні ситуації власний досвід, життєві цінності та прагнуть співвіднести або ж підпорядкувати перебіг навчання власним цілям і задачам [4, с. 96].

Найбільш ефективними для роботи з дорослою аудиторією слід вважати інтерактивні методи навчання, які, в основному, мають імітаційні форми проведення. Інтерактивне навчання – це спосіб пізнання, що здійснюється в формах спільної діяльності тих, хто навчається: усі

учасники освітнього процесу взаємодіють один із одним, обмінюються інформацією, спільно вирішують проблеми, моделюють ситуації, оцінюють дії колег і свою власну поведінку, занурюються в реальну атмосферу ділового співробітництва щодо вирішення проблеми. Окрім того, інтерактивне навчання ґрунтується «на прямій взаємодії тих, хто навчається, з навчальним оточенням, а навчальне середовище виступає як реальність, в якій учасники знаходять для себе сферу досвіду, що засвоюється» [1, с. 28].

Високим рівнем активності слухачів характеризуються ігрові технології. Від традиційних вони відрізняються не лише методикою викладання, а й високою ефективністю навчального процесу, оскільки дають змогу розвивати у слухачів спеціальні навички (здатність до соціальної інтеграції та компромісів, уміння приймати самостійні рішення, вирішувати конфлікти тощо), підвищувати мотивацію та самосвідомість слухачів, закріплювати теоретичні знання на практиці.

Необхідність і можливість широкого застосування ігор зумовлені рядом причин [8]:

- у сучасних стратегіях навчання дорослих склалося декілька міфів про існування особливих способів навчання дорослих людей, особливі викладацькі підходи до методики, які придатні лише для навчання тих, хто старший за 18 років. Але ці підходи співпадають з тими, які застосовуються й в роботі з більш молодого аудиторією, починаючи навіть з дошкільного закладу;

- Ігровий метод – один із тих, що успішно використовуються на різних ступенях освіти;

- гра у системі професійної освіти дорослих служить способом організації й здійснення, стимулювання й мотивації, контролю навчально-пізнавальної діяльності;

- гра дозволяє змодельовати різноманітні ситуації майбутньої професійної діяльності й цим наблизити умови навчання до реальної практики роботи;

- передбачення в будь-якій грі широкого спектра напрямів, ліній взаємодії між її учасниками: викладач – студент, студент – студент, викладач – підгрупа, підгрупа – підгрупа, студент – підгрупа тощо;

- у модельованій ситуації, через чіткий розподіл функцій між її учасниками, посилюється взаємодія: власне підготовка до гри вимагає ретельного вивчення матеріалу, а під час гри відбувається активний обмін інформацією, її переосмислення, аналіз, поповнення, апробація практикою, пошук нового знання через самостійне вирішення поставлених завдань;

- саме в іграх є широкі можливості для організації навчання в груповій, парній формах, які визнані найбільш ефективними для активізації взаємодії між викладачем і студентами, між самими

студентами; у співпраці в парах або підгрупах ця взаємодія стає конкретнішою, більш особистісно-орієнтованою, здійснюючи когнітивний і комунікаційний розвиток дорослих учнів.

Гра є дидактичним засобом розвитку творчого професійного мислення. Це досягається конструюванням (на етапі розробки) і реалізацією (у процесі гри) системи проблемних ситуацій та пізнавальних завдань. Предметом змісту гри виступає моделювання двох реальних процесів: виробництва і професійної діяльності спеціалістів. Ділова навчальна гра за цільовою спрямованістю є двоплановою діяльністю, що сприяє досягненню подвійної мети – ігрової і педагогічної (навчальної) за домінуючої ролі останньої. Така гра конструюється і проводиться як спільна діяльність навчального процесу учасників у ході постановки професійно важливих цілей і їх досягнення шляхом підготовки і прийняття відповідних індивідуальних і групових рішень. Спільна діяльність має характер рольової взаємодії. Виконання учасниками ігрових правил є обов'язковою умовою гри. Основним способом включення партнерів у спільну діяльність і одночасно способом створення та вирішення проблемних ситуацій є двобічне (діалог) і багатобічне (мультилог) спілкування [7, с. 141].

Організація навчального процесу у формі гри не є альтернативною щодо інших методів, однак під час їх проведення у учасників формується не лише індивідуальна відповідальність, але й відповідальність за роботу всієї команди, оскільки успіх залежить від узгодженості та взаємодії усіх учасників ігрового поля.

Ігри забезпечують досягнення ряду освітніх цілей: стимулювання мотивації та інтересу в сфері предмету вивчення; підтримка і посилення значення отриманої раніше інформації в іншій формі, наприклад: фактів, образу або системного розуміння, взаємозв'язку специфічної ролі зі всією системою, розширеного усвідомлення різних можливостей, політики і проблем, наслідків у здійсненні конкретних планів або можливостей; розвиток навичок: критичного мислення та аналізу, ухвалення рішень; взаємодії, комунікації, готовності до спеціальної роботи в майбутньому; зміна установок і соціальних цінностей, сприйняття інтересів інших учасників, їх соціальних ролей; саморозвиток або розвиток завдяки іншим учасникам: усвідомлення рівня власної освіченості, набуття навичок, що були потрібні в грі, лідерських якостей; оцінка викладачем цих же умінь та навичок учасника [6, с. 149]

Провідним педагогом М. Кадемією [2] визначені принципи, дотримання яких є необхідним у процесі проведення ігор, зокрема: імітаційного моделювання умов і динаміки виробництва; ігрового моделювання змісту і форм професійної діяльності; спільної діяльності; діалогічного спілкування; двоплановості; проблемності змісту імітаційної моделі та процесу її реалізації в ігровій діяльності. Ці взаємообумовлені

принципи доповнюють і розвивають один одного, вибудовуючи певну концепцію ділової гри.

У практиці освіти дорослих доцільно використовувати такі види ігрових занять [1]:

- ігрове проектування – полягає в розширенні пізнавальної діяльності слухачів, імітує або відтворює процес створення або ж удосконалення об'єкта;

- комплексні ділові ігри – містять елементи імпровізації в діях слухачів. Ділові ігри цього типу, зазвичай, складаються із трьох послідовних етапів: підготовчого, ігрового та заключного. Другий і третій етапи проводяться в процесі самого заняття, а перший – на його початку;

- ігри тренувального характеру (ігри-вправи) – містять непросту для виконання фахову ситуацію з певним визначеним порядком дій;

- ігри-інсценівки дають змогу на основі виконання ігор, які ґрунтуються на розгляді фрагментів (або повного набору) конкретної діяльності, відпрацювати комунікативні навички;

- ігри-змагання (одне і те ж саме завдання видається двом малим групам слухачів, після чого проводиться порівняння отриманих результатів і вибір найбільш оптимального вирішення проблеми;

- розігрування ролей (рольова гра) – імітаційний ігровий метод активного навчання, спосіб розширення досвіду учасників пізнавальної діяльності шляхом створення несподіваної ситуації, в якій пропонується прийняти позицію (роль) когось із учасників, а потім запропонувати спосіб, який дозволить довести цю ситуацію до логічного завершення.

- тренінг – дозволяє не тільки удосконалювати професійні знання і навички, але й розвивати загальні здібності, світогляд, змінювати внутрішні установки, підвищувати рівень мотивації, покращувати поведінку, міжособистісну взаємодію. Тренінг – це: ефективна форма роботи для засвоєння знань; інструмент для формування умінь і навичок; спілкування в довірливій атмосфері та неформальній обстановці; пізнання себе і навколишнього світу.

Гра вимагає ґрунтовної підготовки і тривалого часу для проведення. Кожна гра має містити: мету (дидактичну, виховну, ігрову, розвиваючу), критерії оцінювання досягнення мети, документальне та матеріальне забезпечення, структуру самоорганізації групи, систему оцінок дій учасників (санкції заохочення і покарання), правила ведення гри. Крім того, необхідно враховувати відповідні можливості учасників, варіативність розвитку ситуації, повне включення до гри всіх учасників, елементи змагання і конкуренції.

Метод ігрового моделювання в системі професійної освіти дорослих дає можливість накопичувати і поновлювати професійні знання, навички за рахунок узагальненого досвіду, реалізації наявного потенціалу; підвищує інтерес до навчання і спричиняє високу пізнавальну активність в

плані синтезу психолого-педагогічних, соціально-педагогічних, правових, етичних, економічних та інших теоретичних знань; розвиває гнучкість професійного мислення, творчий підхід у прийнятті рішень, сприяє розширенню соціального світогляду слухачів. Забезпечення комплексного підходу при конструюванні ігрових процесів є головною методологічною передумовою, до якої треба прагнути в ідеалі. При цьому необхідно поруч із різноманітними практичними ситуаціями проробити вихідні теоретичні положення.

Для успішного проведення гри слід дотримуватися таких вимог [3]: відповідність теми гри та цілей заняття; чіткість і визначеність мети та спрямованості гри; значущість ігрового результату для учасників і організаторів гри; відповідність змісту гри характеру вирішуваного завдання; спроможність виконувати ігрові дії за їх видами, характером складності; стимулювальний характер гри; точність і однозначність правил гри та обмежень; об'єктивні критерії оцінювання успішності ігрової діяльності тих, хто навчається; адекватні способи контролю та оцінювання перебігу та результату гри; сприятливий психологічний клімат стосунків; простір для особистої активності та творчості; обов'язковий елемент змагання між учасниками гри.

Таким чином, професійна освіта дорослих є важливою умовою побудови сучасного суспільства з високим інтелектуальним потенціалом громадян, які здатні до самореалізації і саморозвитку. Реалізація цього завдання неможлива без удосконалення технологій навчання, а, отже, й методів навчання. У педагогіці активізувався пошук адекватних цьому форм і методів роботи в навчальній діяльності. Серед них вирізняється ігрова діяльність, яка створює емоційний настрій і змушує учасників бути активними, а процес навчання – більш творчим і привабливим. Водночас необхідно детально проаналізувати ігрові технології навчання в системі професійної освіти дорослих, які відтворюють реальні виробничі ситуації, з метою впровадження найефективніших з них у процес освіти дорослих.

### **Література**

- 1.Інтерактивні технології навчання: теорія, практика, досвід роботи / Уклад. О. Пометун, Л. Пироженко. – К. : А.П.Н., 2002. – 136 с.
- 2.Кадемія М.Ю. Використання ділових ігор в навчальній діяльності / М.Ю. Кадемія // Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання у підготовці фахівців: методологія, досвід, проблеми: зб. наук. пр. / Редкол: І.А. Зязюн (голова) та ін. – К., Вінниця: ДОВ «Вінниця», 2008. – Вип. 20. – С. 213-217.
- 3.Кузнецова В.И. Игровая деятельность как средство обучения [Електронный ресурс]. – URL: [http://globalteka.ru/books/doc\\_view/13042----- .raw?tmpl=component](http://globalteka.ru/books/doc_view/13042----- .raw?tmpl=component)
- 4.Лук'янова Л.Б. Освіта дорослих : вимоги часу / Л.Б. Лук'янова // Актуальні проблеми профорієнтації та професійного навчання населення : матеріали VI Міжнар. наук.-практ. конф. (29-30 листоп. 2012 р., м. Київ) : у 2 ч. / [уклад.: Л.М. Капченко, С.О. Тарасюк, Л.Г. Авдеев та ін. – К. : ІПК ДСЗУ, 2012. –

Освіта дорослих: теорія, досвід, перспективи. – 2015. – Вип. 1 (10)

Ч. 2. – С. 94-104.

5. Мартіросян О.І. Освіта дорослих у контексті розвитку неперервної освіти / О.І. Мартіросян // Україна як символ вічних духовних цінностей (історико-педагогічні нариси). – К. : Міленіум, 2009. – С. 81-90.

6. Неверкович С.Д. Игровые методы подготовки кадров: учеб. пособ. / С.Д. Неверкович; под. ред. В.В. Давыдова. – М. : Высш. шк., 1995. – 207 с.

7. Полак Л. Ділова гра як метод активного навчання дорослих / Л. Полак // Неперервна професійна освіта: теорія і практика: наук.-метод. журнал. – 2001. – Вип. 3. – С. 140-151.

8. Сергієнко Л.В. Дидактична гра – пізнавальна діяльність навчально-виховного процесу [Електронний ресурс]. – URL: [http://www.rusnauka.com/NPM\\_2006/Philologia/1\\_serghijenko%20l.%20v.doc.htm](http://www.rusnauka.com/NPM_2006/Philologia/1_serghijenko%20l.%20v.doc.htm)

**Buyanov Pavel** – *Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor of Berdyansk State Pedagogical University*

*E-mail: Smallest@ukr.net*

## THE USE OF GAMES IN PROFESSIONAL ADULT EDUCATION

**Summary.** *The article emphasizes that for the purpose of increasing the adult education efficiency it is reasonable to use such teaching forms and methods which would activate the students' cognitive activity. The most common among them are games that enable students to develop specific skills, increase motivation and self-awareness, consolidate theoretical knowledge in practice, create emotional mood and force participants to be active and make the education process more creative and attractive.*

**Key words:** *adult, professional adult education, lifelong education, game.*

### Bibliography

1. Interactive learning technologies: theory, practice, experience / Uklad. O. Pometun, L. Pyrozhenko. – K. : A.P.N., 2002. – 136 s. (in Ukrainian).

2. Kademiya M.Yu. Using business games in training activities / M.Yu. Kademiya // Modern information technologies and innovative teaching methods in training: methodology, experience, problems: Zb. nauk. pr. / Redkol: I. A. Zyazyun (holova) ta in. – K., Vinnytsya: DOV «Vinnytsya», 2008. – Vyp. 20. – S. 213-217. (in Ukrainian).

3. Kuznetsova V.I. Fun activities as a teaching tool [Elektronnyi resurs]. – URL: [http://globalteka.ru/books/doc\\_view/13042-----raw?tmpl=component](http://globalteka.ru/books/doc_view/13042-----raw?tmpl=component) (in Russian).

4. Luk'yanova L.B. Adult education, demands time / L. B. Luk'yanova // Actual problems of professional orientation and training of population materials VI Intern. scientific-practic. conf. (Nov. 29-30 2012 r., Kyiv) / [uklad.: L.M. Kapchenko, S.O. Tarasyuk, L.H. Avdyeyev ta in.]. – K. : IPK DSZU, 2012. – Ch. 2. – S. 94-104. (in Ukrainian).

5. Martirosyan O.I. Adult education in the context of lifelong learning / O.I. Martirosyan // Ukraine as a symbol of the eternal spiritual values (historical and pedagogical essays) – K. : Milenium, 2009. – S. 81-90. (in Ukrainian).

6. Neverkovich S.D. Game methods of training: studies. Manual / S.D. Neverkovich; pod. red. V.V. Davydova. – M. : Vyssh. shk., 1995. – 207 s. (in Russian).

7. Polak L. Business game as an active method of adult education / L. Polak // Lifelong professional education: theory and practice: nauk.-metod. zhurnal. – 2001. – Vyp. 3.

Освіта дорослих: теорія, досвід, перспективи. – 2015. – Вип. 1 (10)

– S. 140-151. (in Ukrainian).

8. Serhiyenko L.V. Didactic game – cognitive activity of the educational process [Elektronnyy resurs]. – URL: [http://www.rusnauka.com/NPM\\_2006/Philologia/1\\_serhijenko%20L.%20v.doc.htm](http://www.rusnauka.com/NPM_2006/Philologia/1_serhijenko%20L.%20v.doc.htm) (in Ukrainian).

УДК 374.7:378.046-021.68

**Войтовська Оксана Миколаївна** – кандидат педагогічних наук, старший викладач кафедри освіти дорослих Інституту перепідготовки та підвищення кваліфікації Національного педагогічного університету імені М.П. Драгоманова

E-mail: [ovoitovskaya@ukr.net](mailto:ovoitovskaya@ukr.net)

### **АНДРАГОГІЧНІ ПРИНЦИПИ НАВЧАННЯ ПЕДАГОГІВ У СИСТЕМІ ПІСЛЯДИПЛОМНОЇ ОСВІТИ**

*У статті зазначено, що людство усвідомлює, що практично, всім фахівцям у новому світі доведеться вчитися протягом усього активного життя. У зв'язку з цим виникли питання, пов'язані із застосуванням напрацьованих ст.ми принципів і методів навчання дітей і підлітків до навчання дорослих людей різних спеціальностей, у тому числі педагогічних працівників. На основі аналізу наукових джерел розглянуто теоретичні аспекти становлення андрагогіки як науки у її історичному розвитку. У статті обґрунтовано андрагогічні принципи навчання педагогів, які є основою теорії навчання дорослих. Зроблено висновки, що андрагогічні принципи навчання мають забезпечити ефективність навчання педагогів в післядипломній освіті.*

**Ключові слова:** андрагогічні принципи, навчання педагогів, андрагогіка, післядипломна освіта.

Соціально-економічні зміни, що відбулися протягом останніх двадцяти років, зумовили суттєві зміни в різних сферах суспільного життя. Кардинальної модифікації зазнав, зокрема, ринок праці, який став більш динамічним і диференційованим. Для соціально активної частини населення України це спричинило необхідність постійного підвищення власної професійної кваліфікації, активізувало потребу не лише формування нових умінь та навичок, а й здобуття нового фаху шляхом перепідготовки та перенавчання, зміни спектру діяльності.

Людство сьогодні розуміє, що практично, всім фахівцям у новому світі доведеться вчитися протягом усього активного життя. У зв'язку з цим виникли питання, пов'язані із застосуванням напрацьованих ст.ми принципів і методів навчання дітей і підлітків до навчання дорослих людей різних спеціальностей, у тому числі педагогічних працівників.