

УДК: 378.147

DOI 10.33251/2522-1477-2019-5-187-192

**ОМЕЛЬЯНЕНКО Світлана Віталіївна**,  
кандидат педагогічних наук, професор,  
професор кафедри соціальної роботи,  
соціальної педагогіки та психології,  
Центральноукраїнський державний педагогічний  
університет імені Володимира Винниченка

## **ФОРМУВАННЯ МОДЕЛЕЙ ПРОФЕСІЙНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ МАЙБУТНІХ СОЦІАЛЬНИХ ПЕДАГОГІВ У ПРОЦЕСІ ДІЛОВОЇ ГРИ**

*Автор представляє опис досвіду використання ділової гри у професійній підготовці майбутніх соціальних педагогів, визначення умов ефективного застосування ділових ігор різних видів залежно від рівня пізнавальної самостійності, спрямованості на об'єкт чи суб'єкт соціально-педагогічної діяльності, відповідно до мети та напрямів соціально-педагогічної діяльності різних цільових груп та категорій населення.*

**Ключові слова:** соціальний педагог, професійна освіта майбутніх соціальних педагогів, модель професійної діяльності, ділова гра, педагогічні умови.

**Постановка проблеми.** На сучасному етапі суспільного розвитку змінюються вимоги до професійної підготовки фахівців, відбувається перехід від набуття ними знань, умінь та навичок до розвитку внутрішнього потенціалу особистості, на основі чого створюються умови для компетентного виконання соціально-професійної ролі. Зокрема, соціальний педагог має розв'язувати складні задачі та проблеми у галузі соціально-педагогічної діяльності, що характеризуються комплексністю та невизначеністю умов, реалізовувати гностичну, комунікативну, організаторську, діагностичну, прогностичну, посередницьку, охоронно-захисну, попереджувально-профілактичну, соціально-терапевтичну та корекційно-реабілітаційну функції. Це зумовлює потребу у формуванні у нього у процесі професійної освіти різноманітних здатностей, як загальних, так і спеціальних (предметних). Назвемо ті з предметних компетентностей, на основі яких, на нашу думку, базується готовність соціального педагога реалізовувати визначені професійні функції: здатність вивчати соціальну проблему в умовах конкретної ситуації, оцінювати проблеми, потреби, специфічні особливості та ресурси клієнтів; здатність розробляти шляхи подолання проблем і знаходити ефективні методи їх вирішення; здатність взаємодіяти з клієнтами, представниками різних вікових груп чи професійних груп та громад; здатність до генерування нових ідей; здатність оцінювати результати та хід професійної діяльності у сфері соціально-педагогічної роботи. Формування таких професійних компетентностей можливе за умови включення студентів в квазіпрофесійну діяльність, яка є професійною за своїм наповненням і навчальною за формою, в умовах аудиторної роботи моделює зміст, форми, методи наступної професійної діяльності.

**Аналіз останніх досліджень та публікацій.** Дослідники та практичні працівники пропонують різні способи організації квазіпрофесійної діяльності: аналіз педагогічних ситуацій, педагогічне проектування та педагогічні ігри (Ю. Кулюткін та Г. Сухобська [1]); навчально-педагогічні ігри (П. Щербань [2]); організація неперервної педагогічної практики (В. Шовкун [3]); квазіпрофесійні тренінги (І. Синевич [4]). Одним з методів залучення студентів до квазіпрофесійної діяльності студентів є ділова гра, яка дозволяє в умовах аудиторної роботи не лише розглядати теоретичні положення, а й включати студентів у практичне розв'язання виробничих завдань.

Численні публікації у вітчизняних та іноземних наукових, навчально-методичних виданнях присвячені дидактичному значенню ділових ігор в освітньому процесі як закладів середньої освіти, так і у професійній підготовці. Дослідники А. Вербицький [5], О. Євсюков [6], Н. Мартинова [7], Г. Селевко [8], Н. Костриця та В. Ягупов [9] та ін. вказують на значні можливості навчальних ділових ігор як способу активізації пізнавальної активності і самостійності студентів, зв'язку теоретичних положень із перспективою їх застосування у процесі наступної професійної діяльності, засвоєння способів професійної діяльності під час ігрової імітації, найбільш повно

забезпечують професійно спрямовану взаємодію студентів між собою. Зокрема І. Мельничук вважає, що ділові ігри є «навчальним полігоном» для відпрацювання практичних умінь і навичок, надає змогу трансформувати отримані знання у системний комплекс професійних дій [10]. Більшість дослідників використання ділової гри у професійній підготовці майбутніх фахівців наголошують на тому, що ділова гра є моделюванням реальної діяльності фахівця у спеціально створеній проблемній ситуації за визначеними правилами.

**Мета статті.** У пропонованих матеріалах представляємо досвід використання ділової гри у професійній підготовці майбутніх соціальних педагогів, визначення умов ефективного застосування ділових ігор різних видів залежно від рівня пізнавальної самостійності, спрямованості на об'єкт чи суб'єкт соціально-педагогічної діяльності, відповідно до мети та напрямів соціально-педагогічної діяльності різних цільових груп та категорій населення.

**Виклад основного матеріалу дослідження.** Ділову гру ми розглядаємо як метод вивчення, освоєння та апробації певних моделей професійних рішень і відповідних професійних дій в імітованій ситуації, вибір їх оптимального варіанту. У професійній підготовці майбутніх фахівців ділова гра спрямована на колективне прийняття рішень в описаних ситуаціях взаємодії соціального педагога та клієнта.

У процесі включення у ділові ігри, моделювання наступної професійної діяльності студенти мають можливість застосовувати теоретичні положення в співвідношенні їх до конкретних ситуацій професійної взаємодії, пройшовши шлях від цілепокладання до досягнення результату соціально-педагогічної роботи.

Ми пропонуємо студентам ділові ігри різного рівня пізнавальної діяльності: репродуктивні, що вимагають лише відтворення запланованих умов; репродуктивно-перетворювальні, що передбачають використання відомих методів, прийомів, форм роботи в нечітко визначених умовах; продуктивні, що зумовлюють діяльність учасників лише загальним описом ситуації, де можливі непередбачувані випадки.

Прикладом репродуктивної ділової гри є гра, в ході якої студенти, виступаючи в ролі соціального педагога в закладі освіти за стандартизованими методиками проводять діагностування агресивності підлітків. У цій ситуації студентам, що виступають в ролі соціального педагога, потрібно лише ознайомитися з інструкцією методики і чітко її дотриматися, відповідати на запитання студентів, що виконують роль підлітків, щодо порядку виконання завдань, що передбачені діагностичною методикою.

На наступному етапі квазіпрофесійної діяльності в репродуктивно-перетворювальній грі ми пропонуємо студентам на основі отриманих результатів тестування підлітків за вказаною методикою провести якісний аналіз проявів агресивності та запропонувати можливі подальші дії з виявлення причин такої агресивності.

На завершальному етапі продуктивна ділова гра передбачає проведення педагогічного консилиуму з розподілом ролей соціального педагога, практичного психолога, заступника директора школи, класного керівника, вчителів класу, в якому навчається підліток, який виявляє агресивність по відношенню до молодших школярів. Студентам пропонується лише загальний опис поведінки такого підлітка, їм потрібно відповідно до своєї ролі запропонувати конкретні дії у такій ситуації. Умови гри можуть ускладнюватися, оскільки її учасники можуть пропонувати непередбачувані дії.

Залежно від спрямованості на об'єкт чи суб'єкт соціально-педагогічної діяльності ми пропонуємо такі види ділових ігор: 1) моделювання діяльності соціального педагога, який працює в різних типах закладів, з різними віковими категоріями (молодшими школярами, підлітками, юнаками, молоддю, дорослими), залежно від проблем, вирішення яких потребує клієнт; 2) моделювання поведінки клієнта залежно від впливу на нього різних умов (сім'я, заклад освіти, засоби масової інформації, формальні та неформальні об'єднання тощо); особливостей фізичного, психічного та соціального розвитку.

Відповідно від мети та напрямів соціально-педагогічної діяльності: ігри спрямовані на реалізацію діагностичної, прогностичної, посередницької, охоронно-захисної, попереджувально-профілактичної, соціально-терапевтичної, корекційно-реабілітаційних функцій.

Отже, у наведених прикладах ділових ігор та їм аналогічних виявляється проблемне управління соціально-педагогічною системою, неможливість повної формалізації системи через

невизначеність багатьох чинників, наявність різних ролей та інтересів гравців, протиборство і змагальність і, в той же час, підпорядкування кожного учасника гри загальній меті всієї групи.

У процесі використання ділових ігор з метою формування професійної компетентності майбутніх фахівців із соціальної роботи ми дотримуємось загальноприйнятої послідовності їх організації із урахуванням специфіки взаємодії соціального педагога з певною категорією клієнтів.

На вступному етапі учасникам гри повідомляється її задум, цілі, програма та регламент з метою викликати активну діяльність всіх студентів.

Етап самовизначення спрямовано на прийняття учасниками цілей гри, розуміння студентами доцільності конкретної ситуації, її значення в майбутній професійній діяльності, визначення своєї ролі в грі, способів взаємодії з іншими учасниками. Результатом цього етапу є виникнення комунікативного конфлікту, який переростає у змістові протиріччя, котрі виникають при зіткненні позицій учасників гри на етапі розпредмечування. Таким чином визначається невідповідність моделі діяльності фахівця наявній ситуації.

Досить складним етапом ділової гри є етап проблематизації, в ході якого переформулюється проблемна задача, можливо пропонується декілька проблемних задач на основі розуміння того, що відображена у грі ситуація є елементом об'єктивно існуючої реальності, і ті способи дій, якими звикли оперувати студенти, не підходять до наявної ситуації. Результатом цього етапу ділової гри має стати виникнення в її учасників необхідності у зміні власного способу діяльності як суб'єкта саморозвитку та суб'єкта розв'язання ситуацій у професійній діяльності, осмислення теоретичних знань, які необхідні для розв'язання завдань професійної діяльності.

На етапі проектування учасники гри «проживають» запропоновану модель діяльності та визначають її ефективність. Отже, діяльність учасників гри включає розробку алгоритмів розв'язання виробничих завдань, вміння та навички, що потрібні для успішної самореалізації, формування власного професійного досвіду.

Завершальним етапом ділової гри є етап рефлексії, який спрямований на порівняння прогнозованого та отриманого результату, його корегування, вироблення ціннісного ставлення до отримуваних знань та вмінь, аналіз виконаної роботи, критичну оцінку й виправлення власних прорахунків.

Загальним результатом ділової гри є виникнення у майбутніх фахівців моделі професійної діяльності у ситуаціях взаємодії фахівця з певною категорією клієнтів, що потребують допомоги. Складниками такої моделі є мета, завдання, суб'єкти, підходи і принципи, зміст, форми та умови забезпечення її ефективності, прогнозований результат. Ми ставимо перед майбутніми фахівцями завдання розробляти структурно-функціональну модель діяльності, що передбачає виокремлення окремих елементів і з'ясування зв'язків між ними, а також технологізацію процесу, його функціонування через визначення методів, форм, засобів впливу, послідовність використання інструментарію.

Нами визначено такі педагогічні умови ефективного застосування ділової гри у процесі професійної підготовки майбутніх соціальних педагогів:

- проектування реальних ситуацій професійної взаємодії соціального педагога з різними категоріями клієнтів, що вимагає прийняття рішень у стандартних та нестандартних умовах;
- відповідність логіці як наступної професійної діяльності, так і освітнього процесу у закладі вищої освіти;
- створення атмосфери відкритості, відвертості, довіри, емоційної свободи, згуртованості, організація спілкування учасників з урахуванням їхніх інтересів, ціннісних орієнтацій та установок професійної діяльності;
- спрямованість на подолання стереотипів соціально-педагогічної діяльності;
- залучення всіх суб'єктів професійної освіти до програвання ситуацій, виконання вправ, структурування спостережень; взаємообмін соціально-рольовими функціями;
- перенесення імпульсивних вчинків учасників ділової гри в поле усвідомленого за допомогою механізму зворотного зв'язку, який отримують учасники від інших членів групи, включення рефлексивних процесів, що надають можливість аналізу, осмислення, інтерпретації ходу та результатів ділової гри, а також розвитку загальних та спеціальних компетентностей.

Специфікою застосування ділової гри у процесі професійної підготовки майбутніх соціальних педагогів є те, що у результаті багаторазового відтворення і «проживання»

проблемних ситуацій організовується аналіз та подальше розв'язування задач, що в них виникають. Можливість повернення студентів на попередній етап діяльності у разі некоректної чи неправильної дії дозволяє побачити помилковий результат та змінити рішення. Ділова гра наближає навчальний процес до реальних умов, забезпечує перехід від пізнавальної мотивації навчання до професійної, перехід до самоорганізації та саморегуляції дій та діяльності самими студентами.

У ході виконання таких та інших завдань у студентів формуються: уміння міжособистісної взаємодії; уміння і навички виконання різних видів надання соціальної допомоги клієнтам у стандартних і нестандартних ситуаціях професійної діяльності; уміння критичного і творчого мислення у процесі вирішення професійних завдань; уміння аналізу й відбору професійних дій у ситуаціях взаємодії з різними категоріями клієнтів; уміння формулювання особистісних суджень стосовно майбутньої професії; навички роботи в команді.

На основі спостереження за діяльністю студентів та їх інтерв'ювання ми визначаємо певні переваги організації професійної освіти у ході залучення студентів до ділової гри: підвищується мотивація до вивчення навчальної дисципліни, оскільки майбутні фахівці мають можливість застосовувати знання до аналізу конкретних ситуацій, визначення варіантів розв'язання професійних задач; змінюються ціннісно-сміслові орієнтири особистості майбутніх фахівців щодо особливостей наступної професійної діяльності; визначається ступінь відповідності людини і професії на основі самооцінки та рефлексії власної активності; розвивається здатність до розв'язування неалгоритмізованих професійних задач, що сприяє розвитку креативності.

Хоча відзначаємо й ризики та недоліки застосування ділової гри: значні часові витрати на її організацію; у деяких студентів спостерігається недостатня увага до вивчення теоретичних положень; складність «входження» у життєві ситуації різних категорій клієнтів, особливо тих, з якими не було зустрічей, знайомств у життєвому досвіді студентів.

**Висновки та перспективи подальших досліджень.** Ділова гра є ефективним методом вивчення, освоєння та апробації певних моделей професійних рішень і відповідних професійних дій в імітованій ситуації, вибір їх оптимального варіанту. Доцільно у процесі професійної підготовки майбутніх соціальних педагогів використовувати різні види ігор залежно від рівня пізнавальної самостійності, спрямованості на об'єкт чи суб'єкт соціально-педагогічної діяльності, відповідно до мети та напрямів соціально-педагогічної діяльності різних цільових груп та категорій населення. Успішність використання ділових ігор для створення студентів моделей професійної діяльності залежить від дотримання ряду педагогічних умов, серед яких особливо відзначаємо проектування реальних ситуацій професійної взаємодії соціального педагога з різними категоріями клієнтів. Перспективи подальших досліджень вбачаємо у залученні студентів до створення системи ділових ігор з тих практичних проблем, вирішення яких вимагалось від них у ході виробничої практики та викликало значні труднощі.

#### Список використаних джерел

1. Моделирование педагогических ситуаций: проблемы повышения качества и эффективности общепедагогической подготовки учителя / Под ред. Ю. Н. Кулюткина, Г. С. Сухобской. М.: Педагогика, 1981. 120 с.
2. Щербань П. М. Навчально-педагогічні ігри у вищих навчальних закладах / Петро Миколайович Щербань. К.: Вища школа, 2004. 208 с.
3. Шовкун В. В. Формування професійної компетентності майбутніх учителів інформатики у квазіпрофесійній діяльності // Наука і освіта, 2016. № 6. С. 76–81.
4. Синевич І. С. Педагогічне моделювання в умовах квазіпрофесійної діяльності // Науковий вісник Мукачівського державного університету. Серія «Педагогіка та психологія». Випуск 2 (4). 2016. С. 81–84.
5. Вербицкий А. А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход / А. А. Вербицкий. М.: Высшая школа, 1991. 207 с.
6. Євсюков О. Ф. Основи методичної діяльності викладача (побудова і застосування ігрових технологій) / О. Ф. Євсюков, А. О. Борисова. Харків: Бровін О. В., 2016. 51 с.
7. Мартинова Н. С. Концептуальні засади розробки і впровадження ігрових технологій у професійній підготовці майбутніх менеджерів туризму / Н. С. Мартинова // Освіта дорослих: теорія, досвід, перспективи. 2013. Вип. 7. С. 134–142.

8. Селевко Г. К. Альтернативные педагогические технологии / Герман Константинович Селевко. – М.: НИИ школьных технологий, 2005. 219 с.
9. Костриця Н. М. Ділові ігри в підготовці фахівців до управлінської діяльності / Н. М. Костриця, В. І. Свистун, В. В. Ягупов. К.: [б.в.], 2005. 54 с.
10. Мельничук І. М. Особливості застосування інтерактивних ігор у вищому навчальному закладі / І. М. Мельничук // Вісник Національної академії Державної прикордонної служби України. 2010. № 4. Режим доступу: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/Znpkhist\\_2011\\_4\\_32](http://nbuv.gov.ua/UJRN/Znpkhist_2011_4_32).

### References

1. *Modelirovaniye pedagogicheskikh situatsiy: problemy povysheniya kachestva i effektivnosti obshchepedagogicheskoy podgotovki uchitelya (1981) [Modeling of pedagogical situations: problems of improving the quality and efficiency of general pedagogical teacher training]*. Pod red. Yu. N. Kulyutkina, G. S. Sukhobskoy. M. Pedagogika, 120 p. [in Russian].
2. Shcherban, P.M. (2004). *Navchalno-pedahohichni ihry u vyshchyykh navchalnykh zakladakh [Teaching and educational games in higher education]*. K. Vyshcha shkola, 208 p. [in Ukrainian].
3. Shovkun, V.V. (2016). *Formuvannya profesiinoi kompetentnosti maibutnikh uchyteliv informatyky u kvaziprofesiinii diialnosti. Nauka i osvita [Formation of professional competence of future Computer Studies teachers in quasi-professional activity. Science and Education]*. № 6, p. 76-81. [in Ukrainian].
4. Synevych, I. S. (2016). *Pedahohichne modeliuвання v umovakh kvaziprofesiinoi diialnosti. Naukovyi visnyk Mukachivskoho derzhavnogo universytetu. Seriya "Pedahohika ta psykholohiia" [Pedagogical modeling in quasi-professional activity situations. Bulletin of Mukachiv State University. Series "Pedagogy and Psychology"]*. Vypusk 2 (4), p. 81-84. [in Ukrainian].
5. Verbitskiy, A.A. (1991). *Aktivnoye obucheniye v vysshey shkole: kontekstnyy podkhod [Active training in high school: contextual approach]*. M. Vysshaya shkola, 207 p. [in Russian].
6. Yevsiukov, O.F. (2016). *Osnovy metodychnoi diialnosti vykladacha (pobudova i zastosuvannya ihrovykh tekhnolohii) [Basics of the teacher's activity (construction and use of gaming technology)]*. Kharkiv. Brovin O. V. [in Ukrainian].
7. Martynova, N.S. (2013). *Kontseptualni zasady rozrobky i vprovadzhennia ihrovykh tekhnolohii u profesiinii pidhotovtsi maibutnikh menedzheriv turizmu. Osvita doroslykh: teoriia, dosvid, perspektyvy [Conceptual framework for the development and implementation of gaming technology in the professional training of tourism managers. Adult education: theory, experience, prospects]*. Vyp. 7, p. 134-142 [in Ukrainian].
8. Selevko, G.K. (2005). *Alternativnyye pedagogicheskiye tekhnologii [Alternative pedagogical technologies]*. M. NII shkolnykh tekhnologiy, 219 p. [in Russian].
9. Kostrytsia, N.M. (2005). *Dilovi ihry v pidhotovtsi fakhivtsiv do upravlinskoj diialnosti [Business games in training specialists for management activities]*. N.M. Kostrytsia, V.I. Svystun, V.V. Yahupov. K. [b.v.], 54 p. [in Ukrainian].
10. Melnychuk, I.M. (2010). *Osoblyvosti zastosuvannya interaktyvnykh ihor u vyshchomu navchalnomu zakladi. Visnyk Natsionalnoi akademii Derzhavnoi prykordonnoi sluzhby Ukrainy [Features of use of interactive games in higher education. Bulletin of the National Academy of State Border Service]*. 2010, № 4, Rezhym dostupu: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/Znpkhist\\_2011\\_4\\_32](http://nbuv.gov.ua/UJRN/Znpkhist_2011_4_32) [in Ukrainian].

**OMELIANENKO Svitlana**, candidate of Pedagogical Sciences, Professor, Professor of Social Work, Social Pedagogics and Psychology, Volodymyr Vynnychenko Central Ukrainian State Pedagogical University.

### THE FORMATION OF MODELS OF PROFESSIONAL ACTIVITIES OF FUTURE SOCIAL TEACHERS IN THE BUSINESS GAME

**Abstract.** *The author introduces the experience of use of a business game in the professional training of future social teachers, the definition of the conditions of the efficient use of business games of different kinds depending on the level of cognitive independence, the focus on the object or subject of the social and pedagogical activity, in accordance with the aim and directions of the social and pedagogical activity of different target groups and the category of population.*

*The business game is considered as the method of studying, learning and approbation of the definite models of professional decision and proper professional actions in the simulated situation, the choice of its best option. In the professional training of future specialists a business game is aimed at collective decision making in the described situations of the social teacher and the client interaction.*

*Pedagogical conditions of the effective use of a business game in future social teachers' professional training were defined: projection of real situations of the professional interaction of a social teacher with different kinds of clients; correspondence to the logic as the next professional activity and educational process in*

*high school; creating the atmosphere of openness, frankness, trust, emotional freedom, solidarity, communication arrangements of people taking into account their interests, value orientations and aims of the professional activity; focus on overcoming social and pedagogical activity stereotypes; inclusion of all the subjects of professional education into gaming activities; transfer of impulsive acts of those taking part in a business game into the conscious field using the feedback mechanism, inclusion of reflective processes that enable the analysis, reflection, interpretation of the course and results of a business game.*

*The advantages of professional education arrangements in the process of including students into a business game are shown on the basis of monitoring the activity of students and their interviewing: motivation to study academic discipline is increased, as students have the opportunity to use knowledge to analyze specific situations, identification of solutions to professional problems; the value-semantic aims of the personality of future specialists change in relation to the features of the future professional activity; the degree of compliance of a person and a profession is determined based on self-assessment and reflection of their own activity; the ability to solve non-algorithmic problems develops, which contributes to the development of creativity.*

**Key words:** *social teacher, professional training of future social teachers, professional activity model, business game, pedagogical conditions.*

*Одержано редакцією: 02.03.2019 р.  
Прийнято до публікації: 19.03.2019 р.*