

Українська Академія Акмеології  
Черкаський національний університет  
імені Богдана Хмельницького (Україна)  
Варненський університет менеджменту (Болгарія)  
Природничо-гуманітарний університет імені Яна Длугоша (Польща)  
Вища лінгвістична школа (Польща)  
Університет Томсон Ріверс (Канада)  
Народна академія Яна Гуса (Чехія)

## **Формування професійної компетентності сучасного фахівця в умовах євроінтеграції:**

**Збірник наукових праць**

за заг. ред. С. П. Архипової

**Україна – Болгарія – Польща – Канада – Чехія – 2019**

**Ukrainian Academy of Acmeology (Ukraine)**  
**Bohdan Khmelnytsky National University of Cherkasy (Ukraine)**  
**Varna University of management (Bulgaria)**  
**Jan Dlugosz Natural and Humanitarian University (Poland)**  
**High Linguistic School "WSL" (Poland)**  
**University of Thompson Rivers (Canada)**  
**People's Academy of Jan Hus (Czech Republic)**

**Formation of Modern Specialist's Professional Competence in the Context  
of European Integration**

**Collection of Scientific Papers**

Ed. S. Arkhypova

**Ukraine – Bulgaria – Poland – Canada- Czech Republic - 2019**

UDC 378.091.2:37.014.2 – 044.247](062.552)

F 79

*Recommended for publication at the general meeting of the  
Ukrainian Academy of Acmeological Science (Record №2 of 24 April, 2019)*

**Editorial Board:**

**Svetlana Arkhypova** – Full professor, member of the Ukraine Academy of Acmeology, head of the Social Work Chair at Bohdan Khmelnytsky National University (Ukraine).

**Dimitrina Kamenova** – Professor, Varna University of Management, member of the Ukraine Academy of Acmeology (Bulgaria).

**Ludmila Pakushyna** – PhD, senior teacher of the Social Work and Social Pedagogy Chair at Bohdan Khmelnytsky National University (Ukraine).

**Nataliia Martovytska** – PhD, senior teacher of the Foreign Language, Social Work and Social Pedagogy Chairs at Bohdan Khmelnytsky National University (Ukraine).

**Dencheva Silvena** – PhD, associate professor, Varna University of Management (Bulgaria).

**Formation of modern specialist's professional competence in the context of European integration:** collection of scientific papers. / ed. S. Arkhypova.

Cherkasy: Bohdan Khmelnytsky National University at Cherkasy 2019. 199 p.

The collection deals with the actual problems of the professional competence of a modern specialist formation and the search for scientific solutions in new realities: design of the educational environment in terms of competence approach; organization of distant learning; basic principles of self-educational and research competence formation; structure of multicultural competence; formation of professional autonomy; development and implementation of innovative training methods in the system of specialists' professional training. The necessity of changes and transformations in education and science in the context of European integration is determined, in accordance with the demands of the labor market and other fields.

**The content is the responsibility of the authors**

UDC 378.091.2:37.014.2 – 044.247](062.552)

**F 79**

**ISBN 978-966-353-457-2**

© Авторські тексти, 2019

## ЗМІСТ

<b>Архипова Світлана, Каменова Димитрина,</b> ФОРМУВАННЯ САМООСВІТНЬОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ.....	8
<b>Voskoboinikova Galina,</b> PROSPECTIVE RESEARCH IS A NANOSTRUCTURAL ANALYSIS OF POLYMER COMPOSITIONS OF TRANSDERMAL THERAPEUTIC SYSTEM.....	16
<b>Kondrashov Oleksandr,</b> CRITICAL INSTRUCTOR QUALITIES IN SOCIAL WORK DISTANCE EDUCATION .....	18
<b>Атрощенко Тетяна,</b> СТРУКТУРА ПОЛІКУЛЬТУРНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ МАЙБУТНЬОГО ВЧИТЕЛЯ ПОЧАТКОВИХ КЛАСІВ.....	26
<b>Кривопишина Олена,</b> КОРЕЛЯТИ РОЗВИТКУ КРЕАТИВНОСТІ МАЙБУТНІХ ПСИХОЛОГІВ	34
<b>Комар Елена, Кизлова Наталия,</b> КЛЮЧЕВЫЕ ПРИОРИТЕТЫ ВЫСШЕГО МЕДИЦИНСКОГО ОБРАЗОВАНИЯ В ПОДГОТОВКЕ КОМПЕТЕНТНОСТНОГО СПЕЦИАЛИСТА.....	45
<b>Лещинський Олександр,</b> ВИКОРИСТАННЯ РЕСУРСІВ ГРОМАДИ В ОСВІТІ ЛЮДЕЙ ЛІТНЬОГО ВІКУ .....	51
<b>Сайко Наталія,</b> ФОРМУВАННЯ ПРОФЕСІЙНОЇ АВТОНОМНОСТІ У МАЙБУТНІХ СОЦІАЛЬНИХ ПЕДАГОГІВ.....	54
<b>Федунь Марія,</b> ФОРМУВАННЯ ПРОФЕСІЙНИХ КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ УЧИТЕЛЯ НОВОЇ УКРАЇНСЬКОЇ ШКОЛИ ЧЕРЕЗ МОВНІ І ЛІТЕРАТУРНІ ПРОБЛЕМИ.....	57
<b>Чумак Лариса,</b> КОМПЕТЕНСТІСНИЙ ПІДХІД ДО ОПТИМІЗАЦІЇ ВИКЛАДАЦЬКОЇ ДІЯЛЬНОСТІ В ЗАКЛАДАХ ПІСЛЯДИПЛОМНОЇ ПЕДАГОГІЧНОЇ ОСВІТИ.....	66

<b>Потапчук Тетяна, Анненкова Наталія</b> ДО ПРОБЛЕМИ ПРОФЕСІЙНОГО РОЗВИТКУ МАЙБУТНЬОГО ВИКЛАДАЧА.....	76
<b>Рибалко Людмила, Загребельний Олександр,</b> ФОРМУВАННЯ ГОТОВНОСТІ МАЙБУТНІХ ОФЦЕРІВ ДО ПРОФЕСІЙНОЇ САМОРЕАЛІЗАЦІЇ ЗАСОБАМИ ІНФОРМАЦІЙНО- КОМУНІКАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ.....	86
<b>Зайцев Володимир, Бабич Вячеслав,</b> ПОШУК ШЛЯХІВ УДОСКОНАЛЕННЯ ДИДАКТИЧНОЇ СКЛАДОВОЇ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ «ЗДОРОВ'Я ЛЮДИНИ» ДО ПОЗАКЛАСНОЇ РОБОТИ З ПІДЛІТКАМИ .....	97
<b>Демиденко Тетяна,</b> АРТ-ТЕРАПІЯ ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ СОЦІАЛЬНО-ЕКОЛОГІЧНОЇ КУЛЬТУРИ ОСОБИСТОСТІ.....	104
<b>Лисенко Оксана,</b> ПЕРЕВАГИ ВПРОВАДЖЕННЯ СИСТЕМ УПРАВЛІННЯ ЯКІСТЮ У ЗАКЛАДАХ ВИЩОЇ ОСВІТИ .....	107
<b>Мороз Світлана, Калашник Олена, Михайлова Олена</b> РОЛЬ ТЕХНОЛОГІЇ ЕДґЮТЕЙНМЕНТУ У ПІДВИЩЕННІ ЯКОСТІ ПРОФЕСІЙНОЇ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ ПІДПРИЄМЦІВ .....	120
<b>Ножко Ігор,</b> ДОСЛІДНИЦЬКА КОМПЕТЕНТНІСТЬ МАЙБУТНІХ МАГІСТРІВ З ПОЖЕЖНОЇ БЕЗПЕКИ: ПРОБЛЕМИ І ОСОБЛИВОСТІ ФОРМУВАННЯ.....	133
<b>Зайцева Людмила,</b> ФОРМУВАННЯ ПРОФЕСІЙНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ МАЙБУТНІХ ЕКОНОМІСТІВ В УМОВАХ ЄВРОІНТЕГРАЦІЇ .....	139
<b>Зінченко Тетяна,</b> ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ БЕЗРОБІТТЯ В УКРАЇНІ.....	147
<b>Колодійчук Юлія,</b> РОЗРОБКА ТА ВПРОВАДЖЕННЯ ІННОВАЦІЙНИХ МЕТОДІВ НАВЧАННЯ В СИСТЕМУ ПРОФЕСІЙНОЇ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ: НА ПРИКЛАДІ ВИКЛАДАННЯ ДИСЦИПЛІНИ «КАДРОВИЙ МЕНЕДЖМЕНТ».....	154
<b>Матвійчук Марина,</b> ПРОФЕСІЙНА КОМПЕТЕНТНІСТЬ МЕДІАТОРІВ З ЧИСЛА МАЙБУТНІХ СОЦІАЛЬНИХ ПРАЦІВНИКІВ .....	163

<b>Мартовицька Наталія,</b> ЗДІЙСНЕННЯ СОЦІАЛЬНОГО ЗАХИСТУ ДІТЕЙ-СИРІТ ТА ДІТЕЙ, ПОЗБАВЛЕНИХ БАТЬКІВСЬКОГО ПІКЛУВАННЯ, У ВЕЛИКІЙ БРИТАНІЇ .....	167
<b>Пакушина Людмила,</b> ФОРМУВАННЯ ЗДОРОВ'ЯВІДНОВЛЮВАЛЬНИХ КОМПЕТЕНЦІЙ МАЙБУТНІХ СОЦІАЛЬНИХ ПРАЦІВНИКІВ У ПРОЦЕСІ ПРОФЕСІЙНОЇ ПІДГОТОВКИ .....	179
<b>Сі Кай,</b> ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ФОРМУВАННЯ ГУМАНІСТИЧНОЇ КУЛЬТУРИ ОСОБИСТОСТІ В ПЕДАГОГІЧНІЙ ТЕОРІЇ І ПРАКТИЦІ ..	184
<b>Токусва Алла,</b> РОЗВИТОК СИСТЕМИ ПІДГОТОВКИ МОРСЬКИХ ФАХІВЦІВ (КІНЕЦЬ XX СТОЛІТТЯ).....	193

УДК 378.147

Мороз Світлана, Калашник Олена,  
Михайлова Олена, Полтава, Україна

## РОЛЬ ТЕХНОЛОГІЇ ЕД'ЮТЕЙНМЕНТУ У ПІДВИЩЕННІ ЯКОСТІ ПРОФЕСІЙНОЇ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ ПІДПРИЄМЦІВ

**Анотація.** *Стаття присвячена проблемам і перспективам розвитку технології ед'ютейнмент у системі професійної підготовки майбутніх підприємців. Розглянуто визначення інноваційної педагогічної технології ед'ютейнмент, запропоновані різними фахівцями. Наведено огляд публікацій, у яких досліджується вплив розважальних освітніх програм на мотивацію студентів до навчання, проаналізовані особливості застосування технології ед'ютейнмент у навчанні. Визначено, що ед'ютейнмент – сукупність сучасних технічних і дидактичних засобів навчання, що засновані на концепції навчання через розвагу, сенс якої полягає в тому, що знання повинні передаватися у зрозумілій, простій і цікавій формі, а також у комфортних умовах. Акцентовується увага на тому, що однією з найбільш поширених педагогічних інновацій є ігрові методи навчання. Стверджується ефективність використання технології ед'ютейнмент у навчальному процесі.*

**Ключові слова:** *гра, ігрові технології, навчальний процес, педагогічні інновації, технологія edutainment, інтерактивне середовище, взаємодія, професійна підготовка, підприємницькі компетенції.*

Svitlana Moroz, Poltava, Ukraine  
Olena Kalashnik, Poltava, Ukraine  
Olena Mikhailova, Poltava, Ukraine

## THE ROLE OF EDUTAINMENT TECHNOLOGY IN IMPROVING QUALITY OF PROFESSIONAL TRAINING OF FUTURE ENTERPRISES

**Abstract.** *The article is devoted to the problems and prospects of the development of technology of Edutainment in the system of professional training of future entrepreneurs. The definition of innovative pedagogical technology of Edutainment, offered by different specialists is considered. An overview of publications, which investigates the influence of entertaining educational programs on the motivation of students to study, is analyzed, peculiarities of application of technology of editing in teaching are analyzed. It has been determined that Edutainment is a set of modern technical and didactic learning*

*tools that are based on the concept of learning through entertainment, the meaning of which is that knowledge must be transmitted in a clear, simple and interesting form, as well as in comfortable conditions. The focus is on the fact that one of the most common pedagogical innovations is game teaching methods. The effectiveness of the use of technology of Edutainment in the educational process is confirmed.*

**Keywords:** *game, gaming technology, educational process, pedagogical innovations, edutainment technology, interactive environment, interaction, training, entrepreneurial competencies.*

**Постановка проблеми.** Підприємницька діяльність є одним з основних стратегічних факторів стійкого соціально-економічного розвитку України, тож цілком зрозумілим є запит суспільства на фахівців з підприємницькими компетенціями, здатних діяти у сучасних економічних умовах, правильно оцінювати економічні процеси та брати у них участь.

Зростаючі вимоги до підготовки фахівців, які спостерігаються в останні десятиліття, привели до зміни існуючої освітньої парадигми [1]. Перехід від процесу навчання як наповнення учнів певною масою теоретичних знань і практичних умінь до формування компетентної, творчо мислячої особистості, здатної приймати відповідальні і оптимальні рішення в нестандартних ситуаціях потребує модернізації вищої освіти та застосування інноваційних технологій.

Основним завданням професійної освіти є формування цілісної структури професійної діяльності студента у майбутньому. Існуюча система підготовки майбутніх підприємців багато в чому страждає через дефіцит можливостей ефективної трансформації пізнавального компонента навчання у професійно-практичний [2]. Підвищення якості навчання майбутніх фахівців науковці, як правило, пов'язують із пошуком, розробкою і впровадженням інноваційних педагогічних технологій, які спрямовані на підвищення мотивації до навчання, розвиток активної мислетворчої діяльності та зацікавленості здобувачів вищої освіти майбутньою професією.

Стрімке зростання інформації, передати яку студентам майже неможливо через дефіцит навчального часу і психологічно обумовлених меж людського сприйняття, спонукає викладачів шукати нові сучасні підходи до організації навчального процесу. Як



показує практика, сучасна студентська аудиторія прагне споживати інформацію в максимально доступній, зручній, комфортній і приємній формі, тож компроміс у питанні про те, чому і як навчати сьогодні майбутнього фахівця, стає все більш проблематичним.

Звернення до можливостей технології ед'ютейнмент (від англ. «*education*» – «навчання» і «*entertainment*» – «розвага») для підвищення якості професійної підготовки майбутніх підприємців не випадкове. Дана технологія вже кілька десятиліть застосовується у закордонній школі, вважається бізнес технологією і є популярним форматом під час реалізації освітніх програм.

В Україні технологія ед'ютейнмент практично не досліджена, у той час, як вона може бути ефективним інструментом розвитку підприємницьких компетенцій здобувачів вищої освіти. Отже, питання методичної значущості та цінності сучасної технології навчання ед'ютейнмент, вимагає подальших теоретичних і практичних досліджень, що обумовлює актуальність даної статті.

**Аналіз досліджень і публікацій.** Ідея інтеграції освіти і розваг в останнє десятиліття широко обговорюється у численних публікаціях вчених. Науковці звертають увагу на те, що процес сучасної освіти відбувається в умовах стрімкого наростання обсягів нової інформації, яка застаріває настільки швидко, що не встигають студенти засвоїти потрібні, корисні і цікаві для них знання, як вони втрачають актуальність. Н. Бібік, Ю. Білова [2], Н. Дубравська [3], О. Савченко [1], Н. Сидоренко [3] та інші науковці, які досліджували проблему підвищенні якості професійної підготовки майбутніх підприємців, зазначають, що в епоху інформаційного буму, інтенсивного поширення новітніх технологій та зростання кількості нових знань, освітяни мають швидко вирішувати надскладні завдання пошуку та поєднання інноваційних педагогічних технологій, способів та методів, які сприятимуть досягненню результатів навчання.

Однією з таких інноваційних педагогічних технологій вважається технологія ед'ютейнмент. Edutainment – це неологізм, складений з двох англійських слів EDUcation (освіта) + enterTAINMENT (розвага). Вважається, що вперше цей термін застосував виробник документальних фільмів – Р. Хейман (Robert Neuman), виступаючи у 1973 році перед Національним географічним

товариством [4]. Тлумачний словник англійської мови MacMillan English Dictionary for Advanced Learners визначає слово «education» як процес передачі знань, умінь і навичок з певного питання [5]. Очевидно, що технологія ед'ютейнмент пов'язана із впровадженням сучасних ігрових форм (розваг) у систему традиційних занять.

На наш погляд, для вітчизняної освітньої практики ця технологія не є чимось принципово новим. Ігровий компонент завжди розглядався науковцями у якості природної складової педагогіки. Зокрема, свого часу на важливість гри у навчальному процесі вказували Н. Бібік, Л. Ващенко, Л. Виготський, О. Домаренко, Н. Збаровська, Д. Ельконін, А. Макаренко, Б. Нікітін, О. Овчарук, С. Рубінштейн, О. Савченко, В. Сластьонін, В. Сухомлинський, К. Ушинський, Я. Коменський та інші педагоги.

Починаючи з 2010-2011 рр., поняття «ед'ютейнмент» з'являється на сторінках російської наукової та публіцистичної періодики. Розвідки О. Железнякової [6], А. Кислова [7], Н. Кобзевої [8], Т. Самосенкової [9], І. Савочкиної [9] та ін. доводять цілий ряд методичних переваг і перспектив даної технології у навчальному процесі.

Зокрема, Т. Самосенкова та І. Савочкина звертають увагу на те, що застосування технології ед'ютейнмент дозволяє внести у викладання дисциплін емоційно-ціннісний компонент. На думку науковців, застосовуючи ненаукові тексти, наповнені професійним смисловим навантаженням, в яких дуже об'ємно і емоційно представлений суб'єктивний особистісний сенс, та провокуючи учнів на суперечку і діалог, можна підвищувати мотивацію здобувачів вищої освіти до пізнання нового [9].

К. Супрун, характеризуючи педагогічну технологію ед'ютейнмент, виділяє такі її характерні ознаки, як:

- поєднання навчання та гри;
- освіту за допомогою гри;
- спосіб навчання людей, які недостатньо мотивовані щодо отримання знань;
- одночасно навчання та задоволення допитливості, що веде до глибокого захоплення предметом дослідження;
- форма навчального процесу в умовних ситуаціях, спрямована на відтворення та засвоєння суспільного досвіду у всіх його проявах;

знаннях, навичках, уміннях, емоційно-оцінювальній діяльності тощо [10, с. 174].

Аналіз літературних джерел виявив, що у дослідженні педагогічних особливостей технології ед'ютейнмент провідну роль відіграють роботи зарубіжних науковців YanWang, Esta De Fossard, John Dewey, Sharon De Vari, Ghada Barsoum, Bruno Crépon, Drew Gardiner, Bastien Michel, Nada Saleh, Zarina Che Embi, Hanafizan Hussain, Rob Manton, Edmond Prakash та ін.

Як вважає професор університету Маккуорі (Австралія) Ян Ванг (YanWang), головною особливістю технології ед'ютейнмент є те, що вона допомагає урізноманітнити процес набуття знань через розвагу, тобто теорія у процесі навчання поєднується з освітніми цілями та засобами, життєвими цінностями [11].

Дослідники з Єгипту Гада Барсум (Ghada Barsoum), Бруно Крепон (Bruno Crépon), Дрю Гардінер (Drew Gardiner), Бастієн Мішель (Bastien Michel) звертають увагу на позитивний вплив розважальних освітніх програм, розроблених для мотивації молоді до підприємництва, на сприяння у прийнятті рішення про створення бізнесу [12].

На думку фахівців із Саудівської Аравії Нада Салех (Nada Saleh), Едмон Пракаш (Edmond Prakash), Роб Мантон (Rob Manton), edutainment – це вид навчання, який об'єднує розваги в освітніх цілях і використовує для навчання відеоігри. Це гібридна система навчання, яка в основному залежить від оповідальних, візуальних матеріалів або ігрових форматів, з незначними дидактичними стилями і більш неформальним освітнім середовищем [13].

Тематичні дослідження Ханафізана Хуссейна (Hanafizan Hussain) та Зарини Че Емби (Zarina Che Embi) із Малайзії [14] доводять, що застосування технології ед'ютейнмент сприяє активній взаємодії студентів під час навчання, оскільки вони високо мотивовані для вирішення проблем і вдосконалення навичок під час гри. Науковці зазначають, що електронні ігри засновані на виклику, фантазії та цікавості, завдяки наявності безлічі способів комунікації та співпраці, допомагають студентам опановувати нові практики, бо поєднують внутрішню мотивацію до навчання з міжособистісною мотивацією.

Характерною особливістю технології ед'ютейнмент практично всі зарубіжні дослідники визнають створення розважально-освітнього середовища, яке сприяє максимальній реалізації всіх можливостей сучасної освіти. Слушно, на наш погляд, думку з цього приводу висловив і А. Кислов, який зазначає, що складене слово edutainment саме по собі є нехитрим «зразком» інтелектуальної забави і пропонує поглянути на феномен edutainment у площині культури інтелектуального дозвілля. На думку науковця, практична за своєю природою ідея, а точніше – стратегія, яка ховається за словом edutainment, аж ніяк не проста для теоретичного осмислення, хоча й узгоджується з відомою порадою Б. Паскаля не втрачати можливості робити серйозний предмет науки трохи цікавим [7].

Проаналізуємо особливості і методичний потенціал технології ед'ютейнмент для підвищення якості професійної підготовки майбутніх підприємців.

**Виклад основних матеріалів дослідження.** Тренди педагогічних досліджень вказують на зростання зацікавленості освітян до вивчення впливу концепції ед'ютейнмент на навчання. Починаючи з 80-х рр. ХХ ст. все більшого значення у практиці підготовки фахівців набувають імітаційні форми навчання, серед яких на перше місце виступають ігрові форми. Зокрема, у професійній підготовці досить давно і успішно використовуються ділові ігри, які являють собою метод імітації деяких реальних або уявних ситуацій для обговорення і прийняття управлінських рішень шляхом гри за заданими правилами.

Ми погоджуємося із науковцями, які вважають, що концепція ед'ютейнмент в освіті має глибоке історичне коріння і є результатом переосмислення старої і добре відомої стратегії навчання за допомогою ігор. Однак, інтерес до технології ед'ютейнмент не вичерпується введенням в обіг нової назви, а виникає знову і знову завдяки поширенню інформаційних технологій, зв'язків «глядач-телевізор», «користувач-гаджет», «оператор-комп'ютер», «гравець-комп'ютерна гра», які визначають сучасне індивідуальне і суспільне буття.

У ХХІ столітті формування таких важливих для майбутніх підприємців навичок як критичне мислення, креативність, співпраця та комунікація, уміння навчатися та мислити як

інноватор, а також навичок у сфері інформації, медіа та технологій, на наш погляд, має відбуватися у креативному середовищі. Зрозуміло, що єдиної ефективної методики формування у майбутніх підприємців цих необхідних професійних навичок не існує, однак, дослідження показали, що «...розважальні ігри здатні сприяти осмисленому вивченню через надання гравцям адаптивних викликів, цікавості, самовираження, відкриття, негайного зворотного зв'язку, чітких цілей, контролю над гравцями, занурення, співпраці, конкуренції, змінної винагороди та низького рівня невдач» [15].

З огляду на завдання нашого дослідження, є сенс звернути увагу на класифікацію комп'ютерних ігор, яка основана на основних видах діяльності, які симулюються грою. За цією ознакою А. Федоров, В. Шарко виділяють:

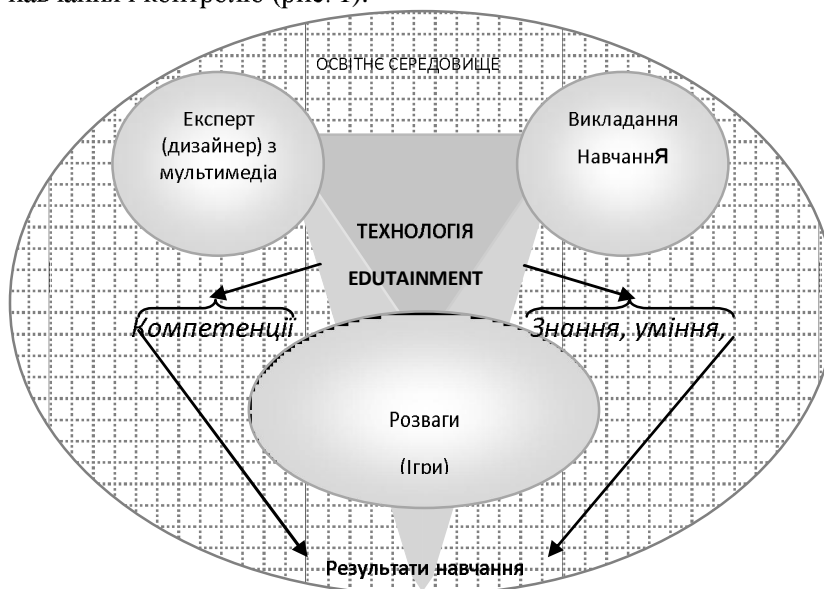
- рольові ігри (імітують діяльність виконавців обраних ролей або професій);
- управлінські ігри (імітують діяльність менеджера, керівника закладу);
- ігри-симулятори (імітують управління технічними засобами);
- не рольові ігри з видом від першої особи (за імітацією наближені до симуляторів);
- логічні, азартні ігри, головоломки (відображають розумову діяльність, але не імітують її);
- ігри на швидкість реакції (відображають діяльність без імітації);
- інші типи ігор [16].

Цікавими у контексті нашого дослідження виявились публікації розробників комп'ютерних ігор, у яких детально розглядаються види ігор і їх вплив на організацію освітнього середовища. Наприклад, всі існуючі ігрові жанри творці ділять на три великі групи:

- *ігри руху*, у яких ключовий фактор – рух, швидкість, точність. Мізки теж потрібні (іноді), але без відмінних навичок управління робити тут просто нічого;
- *ігри планування*, у яких основне – це планування подій і боротьба за отримання переваги у подальшому;

– *ігри сюжети*, у яких можуть бути важливими і динаміка, і план, але на ділі і те й інше – лише засоби, а не мета. Мета ж – просування по сюжетній лінії [17].

Як бачимо при детальному розгляді та аналізі ігрових сюжетів, їх можливості у освітній діяльності безмежні. Можна відзначити, що ед'ютейнмент варто застосовувати у навчальному процесі закладів вищої освіти, оскільки, на наш погляд, при створенні ігрових навчальних програм елементи технології «освіта + розвага» гарантовано сприятимуть досягненню результатів навчання завдяки комплексному застосуванню дидактичних, технологічних засобів навчання і контролю (рис. 1).



**Рис.1. Процес застосування інноваційної технології ед'ютейнмент у навчанні**

Джерело : розроблено авторами за даними [14]

Основним завданням професійної освіти є формування цілісної структури професійної діяльності студента в майбутньому. Існуюча система підготовки підприємців багато в чому страждає через дефіцит можливостей ефективної трансформації пізнавального

компонента навчання у професійно-практичний. На наш погляд, для досягнення результатів навчання у фаховій підготовці майбутніх підприємців потрібні більш демократичні відносини між викладачами і здобувачами вищої освіти, яких можна досягти, впроваджуючи у освітнє середовище педагогічну технологію ед'ютейнмент.

Науковці, окреслюючи проблеми, пов'язані з практичною підготовкою підприємців у ВНЗ, звертають увагу на те, що сучасна професійна освіта тяжіє до теоретичного навчання, тому для ефективної підготовки майбутніх фахівців до практичної діяльності пропонують впроваджувати компенсуючі механізми, пов'язані із розвитком компетенцій.

Ми погоджуємося із даною точкою зору і також вважаємо за необхідне створювати у ВНЗ таке освітнє середовище, яке дозволить безпосередньо впливати на кінцевий результат навчання, та забезпечить керованість і ефективність процесу формування готовності майбутнього підприємця до професійної діяльності. На нашу думку, для того, щоб спрямувати навчальний процес на створення умов для підвищення якості підготовки майбутніх підприємців до професійної діяльності, необхідно:

- по-перше, чітко визначити мету кінцевого результату;
- по-друге, з'ясувати можливі способи її досягнення і, виходячи з результатів аналізу зовнішніх і внутрішніх ресурсів, обрати оптимальний шлях досягнення мети,
- по-третє, змодельовати технологію педагогічної діяльності з досягнення запланованої мети – тобто, створити алгоритм даної діяльності;
- по-четверте, визначити, які установки, знання, навички, якості, досвід необхідні майбутньому фахівцеві для реалізації даного алгоритму;
- по-п'яте, створити комфортні умови для навчання, у тому числі і завдяки суб'єкт-суб'єктному, особистісно-зорієнтованому підходу до навчання та впровадженню інноваційних педагогічних технологій.

Сучасний науковий дискурс, представлений у роботах [18, 19], підтверджує, що однією з інноваційних педагогічних технологій,

спроможних підвищити мотивацію студентів до навчання є технологія ед'ютейнмент, незаперечними перевагами якої є:

- *обігрунтованість*: навчання є успішнішим, коли студенти можуть бачити корисність знань, які їм дають;
- *додаткове навчання*: навчання стає ефективнішим, коли учні можуть отримувати знання самостійно;
- *розподілене навчання*: мережа розподіленого навчання забезпечує широкий доступ до освітніх ресурсів багатьох користувачів, при якому всі учні вчаться по-різному і в різні періоди часу.

Аналіз наукових досліджень, психолого-педагогічної літератури дає нам підстави стверджувати, що сучасне ігрове навчання спирається на досягнення інформаційних технологій; взаємодія викладача і студента, опосередковується комп'ютерною програмою, віртуальним середовищем, і таким чином, розширюються можливості отримання професійних знань і формування практичних навичок. Освітня інновація – технологія ед'ютейнмент являє собою сукупність сучасних засобів навчання (як технічних, так і дидактичних) і заснована на концепції навчання через розвагу. Базовим принципом технології ед'ютейнмент є її уподібнення грі, внаслідок чого досягаються наступні позитивні ефекти:

- 1) залученість здобувачів вищої освіти як у процес освоєння дисципліни, так і формування інтересу до неї;
- 2) мотивація через задоволення, яке отримується під час навчання;
- 3) мотивація через змагальну, конкурентну діяльність;
- 4) активізація спілкування з іншими учасниками освітнього процесу;
- 5) підвищення творчої активності здобувачів вищої освіти;
- 6) задоволення від самостійного вирішення завдань;
- 7) більш легке подолання різних труднощів і психологічних бар'єрів під час навчання і спілкування та ін.

Поступово, через захоплення грою, здобувачі вищої освіти приходять до розуміння того, що за умови належних зусиль та старанності можна успішно освоїти найскладніші теми дисципліни і ніяких надприродних здібностей для цього не потрібно.



Доступ до інформації у режимі 24/7 кардинально змінює систему традиційної вищої освіти, за якої викладач був головним джерелом знань. Нині студент може отримати величезний обсяг інформації самостійно, використовуючи електронні ресурси. У зв'язку з цим змінюється роль викладача – він виступає скоріше координатором: формулює проблему, ставить завдання, спрямовує пошук необхідної інформації, контролює роботу і оцінює результат. При цьому основну науково-дослідну роботу студент може виконувати самостійно, а завдання викладача – організувати освітнє середовище, яке дозволить студентам максимально розкрити свій потенціал й набути професійних компетенцій. Водночас експерти наголошують, що нові функції сучасного викладача вимагають відповідної професійної підготовки, у тому числі й для роботи з прикладним програмним забезпеченням на базі електронної платформи, й у галузі психології, соціології і т. ін., щоб забезпечити і високий рівень результатів навчання, й успішну адаптацію випускників на ринку праці.

Успішність професійної підготовки майбутніх фахівців, на наш погляд, великою мірою визначається організацією навчального процесу. Чітка, зрозуміла постановка завдань, сформована позитивна мотивація майбутніх фахівців до навчання та майбутньої професійної діяльності, узгодженість дій викладачів і студентів, точність і прозорість оцінювання результатів, постійний моніторинг випусковою кафедрою процесу професійної підготовки з метою удосконалення змісту навчального матеріалу, форм і методів навчання та своєчасного усунення виявлених недоліків, як правило, сприяють отриманню високих результатів.

Підсумовуючи, зазначимо, що впровадження технології ед'ютейнмент може виступати в якості одного із способів підвищення навчальної мотивації студентів, проте, для цього викладачі повинні бути не лише експертами у своїй галузі, а й майстерно володіти сучасними інформаційними технологіями і засобами навчання, одним з яких є гра.

**Висновки і перспективи подальших досліджень.** Стратегія сучасної вищої освіти спрямована на розробку і впровадження таких методів і технологій навчання, які передбачають цілеспрямований розвиток у студентів розумових

здібностей, інтересу до навчальної роботи, самостійності та творчості. Ці завдання можна успішно вирішувати через технологію ігрових форм навчання. Нами запропоновано професійну підготовку майбутніх підприємців у вищій школі здійснювати за допомогою технології ед'ютейнмент шляхом вирішення індивідуальних навчально-дослідних завдань, які дозволяють активізувати процеси самоактуалізації, самовиховання, саморозвитку і творчої самореалізації особистості. Предметом подальших досліджень може бути створення, як реальної так і віртуальної інфраструктури освітнього середовища, яке сприятиме когнітивному залученню здобувачів вищої освіти до навчання.

#### **Список бібліографічних посилань**

1. Бібік Н.М. Компетентнісний підхід: рефлексивний аналіз застосування. *Компетентнісний підхід у сучасній освіті : світовий досвід та українські перспективи (Бібліотека з освітньої політики): колективна монографія* / [Бібік Н.М., Вашенко Л.С., Савченко О.Я. та ін.]; заг. ред. О.В.Овчарук. Київ: «К.І.С.», 2004. С. 45–50.
2. Білова Ю. А. Деякі аспекти формування підприємницької компетентності майбутніх економістів у процесі професійної підготовки. *Наукові записки Бердянського державного педагогічного університету*. Сер : Педагогічні науки. 2015. Вип. 1. С. 10-14.
3. Дубравська Н. М., Сидоренко Н. І. Актуалізація особистісних детермінант успішної професійної підготовки майбутніх підприємців. *Наука і освіта*. 2016. № 5. С. 172–177.
4. Marta Rey-López, Ana Fernández-Vilas, and Rebeca P. Díaz-Redondo (2006) A Model for Personalized Learning Through IDTV.– Department of Telematic Engineering, University of Vigo, pp.457-461.
5. Macmillan English Dictionary for Advanced Learners. London: Bloomsbury Publ. Plc., 2006. 1692 p.
6. Железнякова О. М. Сущность и содержание понятия «эдьютейнмент» в отечественной и зарубежной педагогической науке. 2013. URL: <http://www.almavest.ru/ru/favorite/2013/05/14/387/>
7. Кислов А. Г. Культура интеллектуального досуга: к стратегии edutainment. *Социум и власть*. 2013. №1 (39). С. 102-108.
8. Кобзева Н.А. Edutainment как современная технология обучения. *Ярославский педагогический вестник*. (Психолого-педагогические науки). 2012. № 4 (II) С. 192-195.
9. Самосенкова Т.В., Савочкина И.В. Технология «Эдьютейнмент»: к истории вопроса. *Научные ведомости БелГУ*. Серия: Гуманитарные науки. 2017. № 28. С. 142-149.

10. Супрун К. Інноваційні освітні технології як засіб підвищення якості підготовки фахівців для органів публічної влади та державної служби зайнятості. *Проблематика процесу децентралізації надання послуг в об'єднаних територіальних громадах : збірник матеріалів круглого столу*, Київ, 18 квітня 2018 року / За заг. ред. Войтович Р. В., Ворони П. В. Київ, ІПК ДСЗУ, 2018. С. 173-177.
11. Wang, Y. Edutainment technology – a new starting point for education development of China. *37th ASEE/IEEE Frontiers in Education Conference*. Milwaukee : WI, 2007. P. 10–13.
12. Barsoum, G., Crépon, B., Michel, B., & Parienté, W. (2016). Evaluating the Effects of Entrepreneurship Edutainment in Egypt. Working Paper.
13. Saleh, N., Prakash, E., & Manton, R. (2014). Measuring student acceptance of game based learning for game and technology education curriculum development. 2014 International Conference on Education Technologies and Computers (ICETC), pp. 79-85.
14. Hussain, H., Embi, Z.C. and Hashim, S. (2003). A Conceptualized Framework for Edutainment. *Informing Science: InSite – Where Parallels Intersect*, pp. 1077-1083.
15. Bjorvatn, K., Cappelen, A.W., Sekei, L.H., Sorensen, E. and Tungodden, B., 2015. Teaching through television: Experimental evidence on entrepreneurship education in Tanzania. NHH Dept. of Economics Discussion Paper, (3).
16. Федоров А. В., Шарко В. Д. Комп'ютерна гра «Перший мільйон» як елемент навчального середовища «Атомна фізика». *Інформаційні технології в освіті*. 2011. Вип. 10. С. 34-40.
17. Смысл игровых жанров URL: <http://www.lki.ru/text.php?id=37>. – Название с экрана.
18. Dewey John (1897) My Pedagogic Creed School Journal vol. 54 (January 1897), pp. 77-80.
19. Esta De Fossard (2005) Writing and producing radio dramas: communication for behavior change [Текст] /SAGE Publications Pvt. Ltd, 2005, 325 pages.

**Інформація про авторів:**

**Світлана Мороз,**

к.п.н., доцент кафедри підприємництва і права,  
Полтавська державна аграрна академія,  
36003, Україна, м. Полтава, вул. Сковороди, 1/3,  
e-mail: [smor@meta.ua](mailto:smor@meta.ua) тел. +380509808232

**Олена Калашник,**

к.т.н., доцент кафедри підприємництва і права,  
Полтавська державна аграрна академія,

36003, Україна, м. Полтава, вул. Сковороди, 1/3,  
e-mail: [kalashnik1968@meta.ua](mailto:kalashnik1968@meta.ua) тел. +380509808212

**Олена Михайлова,**

к.е.н., доцент кафедри підприємництва і права,  
Полтавська державна аграрна академія,  
36003, Україна, м. Полтава, вул. Сковороди, 1/3,  
e-mail: [agro\\_ovp@ukr.net](mailto:agro_ovp@ukr.net); тел. +380997179802

УДК378.22.091.2-057.875:614.84]-047.37

**Ножко Ігор,**  
Черкаси, Україна

### **ДОСЛІДНИЦЬКА КОМПЕТЕНТНІСТЬ МАЙБУТНІХ МАГІСТРІВ З ПОЖЕЖНОЇ БЕЗПЕКИ: ПРОБЛЕМИ І ОСОБЛИВОСТІ ФОРМУВАННЯ**

**Анотація.** У статті розглянуто стан розробки проблеми дослідницької компетентності майбутніх магістрів з пожежної безпеки та виявлено недостатнє обґрунтування основних засадничих принципів формування дослідницької компетентності у майбутніх магістрів із пожежної безпеки. Визначено й науково обґрунтовано сутнісні ознаки дослідницької компетентності майбутніх магістрів із пожежної безпеки як інтегративної якості особистості. Обґрунтовано особливості формування дослідницької компетентності майбутніх магістрів із пожежної безпеки у професійній підготовці. Запропоновано експериментальну модель формування дослідницької компетентності майбутніх магістрів із пожежної безпеки на основі блокової структури (змістовий, технологічний, діяльнісний, контрольний-оцінний).

**Ключові слова:** професійна підготовка, педагогічні умови, компоненти дослідницької компетентності, дослідницька компетентність магістра пожежної безпеки, модель, компетентнісний підхід.

**Annotation.** The article examined the state of development of future Masters of fire safety research competence and revealed insufficient substantiation of the basic principles of the formation of research competence of future Masters of fire safety. The criteria, levels (high, medium, low) and the structure of research competence of future Masters of fire safety (cognitive, activity, value-motivational components) are defined. An experimental model of the formation of research competence of future Masters of fire safety is