

УДК 378:015–061

Бурлаєнко Т. І.,

кандидат педагогічних наук, доцент кафедри економіки та управління персоналом, Навчально-науковий інститут менеджменту та психології ДВНЗ «Університет менеджменту освіти, м.Київ

АКМЕОЛОГІЇ ЯК ПРІОРИТЕТНИЙ НАПРЯМОК ПРОФЕСІЙНОГО ВДОСКОНАЛЕННЯ

Анотація. У статті представлено необхідність використання сучасних акметехнологій для професійного вдосконалення майбутніх фахівців, а саме – використання гри у підготовці фахівців, яка віддзеркалює процес вдосконалення професіоналізму, де майбутні фахівці набувають досвіду спілкування, активної співпраці, вміння виступати стисло й конструктивно, оцінювати себе та інших, зрозуміти інших.

Ключові слова: професіоналізм, вдосконалення, фахівець, акметехнологія, навчальна гра, розвиток, навчання, формування, навички.

Burlayenko T.,

Ph.D., assistant professor of economics and human resource management, Educational and Research Institute of Management and Psychology, SHEI «University of Educational Management», Kyiv

ACMEOLOGY AS A PRIORITY DIRECTION OF PROFESSIONAL DEVELOPMENT

Summary. The article presents the need for modern acme technologies for the professional development of future professionals – namely, the use of games in training, which reflects the process of improving professionalism, where future professionals gain experience communication, active cooperation, the ability to speak briefly and constructively evaluate themselves and others, understand others.

Keywords: acmetechologies, educational game development, training, formation, skills.

Постановка проблеми. Швидкий розвиток науки, техніки і виробництва, що відбувається нині в усьому світі й Україні зокрема,

потребують якісного піднесення професійного та інтелектуального потенціалу майбутніх фахівців. Управління навчальними закладами у сучасних ринкових умовах потребує інноваційних підходів, що зумовлює посилену увагу до економічної підготовки майбутніх менеджерів освіти.

На сучасному етапі розвитку вітчизняної освіти виконання соціального замовлення суспільства і підвищення якості освіти можливе лише творчим педагогом з високим рівнем професіоналізму, духовності, індивідуального стилю педагогічного мислення, мотивації і здатності до інноваційної діяльності, потреби у творчій самореалізації

У традиційному розумінні навчання – це процес мислення, що передбачає розумову діяльність викладача з передачі знань і видів діяльності та пізнавальну діяльність студентів. Одним із головних стимулів та умов навчання викладачем і активністю студентів у навчанні є мотивація. Вона може бути зумовлена цілями навчання студентів та методами, прийомами і формами навчання, які використовуватиме викладач.

Залежно від рівня професійної підготовки викладача, його вибору форм і методів навчання, формується рівень і стиль мислення студентів. Одним із найважливіших принципів навчання є принцип поєднання різних методів та прийомів навчання. Професійна майстерність викладача і полягатиме в тому, щоб вибрати оптимальне поєднання методів, форм та засобів навчання, які забезпечать активну пізнавальну діяльність студентів. Так, знання можна отримати на лекції або семінарі, а засвоєння способів діяльності – на практичних заняттях. А ось методи мислення, досвід творчого підходу, соціального спілкування – тільки на практиці чи в умовах ігрового моделювання, використовуючи акметехнології.

Модернізація вітчизняної освіти висуває нові вимоги до професійної педагогічної діяльності. Серед цих вимог особливе місце займають технології, які використовують педагоги на різних етапах освітнього процесу, активізуючи позицію тих, хто навчається стимулюючи їх інтерес до

навчання. Одним із перспективних шляхів є впровадження у навчальний процес сучасних акметехнологій, зокрема ігрових форм навчання.

В цьому контексті метою статті є презентація оптимального використання ігрових форм навчання при формуванні професіоналізму майбутніх фахівців та впровадження його в навчальний процес у вищих навчальних закладах.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Одним із перспективних шляхів формування професіоналізму майбутніх фахівців є впровадження у навчальний процес методів активного навчання. Проаналізувавши наукові праці Ю. Арутюнова [1], О. Захарової [2], Г. Ковальчук [3], І. Лернера [4], В. Трайнева [6], І. Трайнева [6], О. Шпака [7] та практики навчання майбутніх фахівців можна стверджувати, що головною ознакою активності методу є висока розумова діяльність студентів, яка визначається: швидкістю і логікою мислення, тривалою продуктивною роботою у заданому режимі, самостійним прийняттям рішення, взаємодією студентів і викладача за допомогою прямих і зворотних зв'язків тощо.

На основі вивчення наукових положень менеджменту, історії його розвитку та появи нових функцій у менеджерів освіти виокремлюються нові вимоги до їх підготовки у вітчизняній системі освіти. Якість і ефективність підготовки майбутніх професіоналів як конкурентоздатних фахівців, значною мірою залежить від змісту й форм навчального процесу, впровадження новітніх акметехнологій навчання, переорієнтації професійної освіти з предметного навчання на навчання практичного вирішення проблем, спрямованих на підвищення рівня економічної компетентності, як основи ефективних дій та професіоналізму.

Метою статті є аналіз акмеології як пріоритетного напрямку професійного вдосконалення.

Виклад основного матеріалу дослідження. *Гра у підготовці майбутніх професіоналів.*

Акмеологічні технології – це сукупність засобів, спрямованих на розкриття внутрішнього потенціалу особистості, розвитку властивостей і якостей, що сприяють досягненню високого рівня особистісно-професійного розвитку й професіоналізму. За допомогою акметехнологій організовується і реалізується рух особистості до вершин самореалізації в різних сферах взаємодії. Сутність акмеологічних технологій О. Дубасенюк вбачає у їх спрямованості на постійний розвиток особистості фахівця, його професійного мислення в діяльності. Акмеологічні технології розглядаються як інтегрована система, яка вміщує: 1) технологію проектування і реалізацію програми професійно-педагогічної підготовки (освітньої програми); 2) технологію управління організаційно педагогічними процесами; 3) технологію виховання духовно-морального потенціалу людини; 4) технологію успішного навчання кожного; 5) технологію акмеологічного супроводу педагогічного процесу.

До акмеологічних технологій також відносять: моделюючі технології, технології життєвого проектування і саморозвитку, технологію кооперованого навчання, модульно-тьюторську технологію, технології самовиховання, життєвого успіху, проблемно-пошукову технологію, технологію продуктивного навчання, технологію родинного виховання, технології особистісного зростання, життєтворчості, супроводу морального і духовного саморозвитку особистості.

Акметехнології спрямовані на формування мотивації до самоствердження, пізнання себе, свого внутрішнього світу, усвідомлення себе частиною соціуму. Кінцевий результат використання акметехнологій – стійка здатність до самостійного вибору, самовдосконалення, самореалізації в мінливих соціокультурних умовах [5].

Не дивлячись на різноманіття ігрових форм, організовуючи та проводячи кожну з них, необхідно дотримуватися таких вимог:

- цілісність імітації професійної сфери: гра повинна мати загальний сюжет або головну тему. Тема задає основу діяльності, структура і процес якої підлягає ігровій імітації;
- спрямованість на самоорганізацію: учасники потрапляють у конкретні ігрові ситуації, кожен з яких має свою точку зору. Вони можуть мати різні концептуальні та світоглядні уявлення, соціальні установки. Для того, щоб зорганізувати їх дії в єдину комунікативну діяльність необхідно виявити шляхи дій учасників, спрямувати їх рефлексію й аналіз на колективну самоорганізацію, результативні взаємовідносини;
- проблемність навчання: цілі професійного і соціального навчання будуть досягнуті, якщо майбутні менеджери освіти оволодіють різними способами вирішення проблем, як у професійній діяльності, так і в сфері соціальної взаємодії. Саме завдяки ігровим формам навчання здійснюється формування альтернативних способів вирішення проблем у процесі активного пошуку;
- методологічне забезпечення: в умовах такої інтенсивності і багатофункціональності ігрової взаємодії виникають ситуації, в яких самі учасники не володіють необхідними для вирішення задач способами роботи, мислення і діяльності. Для подібних випадків передбачається спеціальна служба методологічного забезпечення, яка спрямовує діяльність учасників на активний пошук і творчу розробку способів прийняття рішення;
- психологічне забезпечення: ігрові форми супроводжуються різними ситуаціями, вплив яких необхідно обов'язково враховувати під час усієї гри. Для цього в іграх передбачається комплекс досліджень, які мають здійснюватися психологічною службою та з метою підтримки позитивного психологічного клімату в учасників гри;
- технічне забезпечення: для підсилення значимості ігрової діяльності та досягнення реальних результатів виникає потреба у використанні технічних засобів.

Тепер з'ясуємо сутність гри як форми навчання. Що ж таке «форма навчання»?

Під формою (лат. forma) розуміють «тип, будову, спосіб організації чого-небудь; зовнішній вияв якого-небудь явища, пов'язаного з його сутністю, змістом». Для визначення гри, як форми навчального заняття, скористаємося тлумаченням Ю. Мальованого сутності форми навчання. За його трактуванням сутність форми навчального заняття визначається пріоритетними видами навчально-пізнавальної діяльності студентів та характером керівництва цією діяльністю з боку викладача. Критеріями визначення конкретної форми заняття є рівень самостійності студентів, який вона передбачає, а також специфічність застосовуваних засобів навчання.

Зважаючи на вище зазначене, ми розглянемо такі ігрові форми навчальних занять як рольові ігри, організаційно-діяльнісні та діяльнісні ігри (ДІ). Критерії та характеристика ігрових форм подана у таблиці 1.

Таблиця 1.

Характеристика ігрових форм навчання

Критерії гри	Форми гри		
	Рольові ігри	Організаційно-діяльнісні ігри	Ділові ігри
Часові обмеження	неперервність	обмеженість	обмеженість
Ступінь імітації	реальне програвання	мислєдіяльність	реальне програвання
Роль ведучого гри	опосередковано керує процесом гри	організовує колективну мислєдіяльність	активно втручається у хід гри, лідерство
Заданість ролей	задані ролі та чітке їх дотримання	умовність ролей, самовизначення виходячи із особистої позиції	задані ролі та чітке їх дотримання
Система моделювання	соціально-економічні, виробничі та соціально-культурні системи	соціально-виробнича сфера, діяльність у різних галузях практики	управління соціально-економічними системами
Форми прийняття рішення	колективна або індивідуальна	колективна	колективна
Система оцінювання під час гри	відсутня	часто відсутня	присутня

Рольові ігри. Важливою ознакою рольових ігор є моделювання соціально-економічних, виробничих та соціально-культурних систем. Головною рисою у рольових іграх є відсутність системи оцінювання, оскільки дії гравців стимулюються самим ігровим комплексом та здійснюються за певним сценарієм. Учасники гри аналізують ситуацію, що склалася під час гри, лише після її закінчення, за рахунок чого досягається їх самоорганізація. Отримуючи ігрову реакцію від інших учасників, гравці самі роблять висновки, порівнюючи своє власне просування до ігрової мети із ситуацією, що склалася. Головне завдання керівника рольової гри – створення і дотримання умов, відтворюваної об'єктивної реальності за допомогою опосередкованих ігрових методів. Рольові ігри неперервні, тобто гра не переривається обговоренням з приводу власне гри. Все це забезпечує певну природність і максимальне занурення учасників у процес гри. На відміну від інших ігрових форм, у рольовій грі, залежно від її цілей, може бути індивідуальне або колективне прийняття рішення.

Організаційно-діяльні ігри (ОДІ) використовують для вирішення складних соціально-виробничих завдань, коли необхідно об'єднати зусилля спеціалістів різних напрямів. Гра базується на основі запропонованої гравцям вихідної інформації про стан реальної соціально-економічної системи. Далі йде вироблення, обговорення і прийняття рішень щодо управління визначеною системою. У таких іграх частіше вирішуються питання не оперативного управління, а питання розробки програми управління. В ОДІ, як правило, розглядаються кризові для управління ситуації, що забезпечують підвищену мотивацію учасників гри і вироблення рішень, які виводять систему з кризи. Характерними ознаками ОДІ є:

- наявність загальної цілі ігрового колективу;
- модель діяльності фахівців із вирішення складних комплексних проблем керування соціально-економічними системами на підставі реальної інформації про їхній стан;

- умовність ролей. Рішення приймаються поза рамками штатних структур;
- розходження рольових цілей і взаємодія ролей, що забезпечується наявністю особистих інтересів учасників гри;
- колективна діяльність та вироблення рішень учасниками гри реалізується в процесі ланцюга рішень, їх альтернативність;
- забезпечення керування емоційною напругою гравців спеціальними засобами;
- прийняті в грі рішення не впливають на об'єкт управління. Наслідки прийняття рішень у грі не простежуються;
- часта відсутність системи оцінки діяльності учасників гри, що зумовлено високим ступенем мотивації гравців при розв'язанні поставленої проблеми.

Суттєвою ознакою ОДІ є наявність умовних ролей, а відповідно різні рольові цілі та взаємодії. При цьому відмінність рольових цілей зумовлена різницею особистих інтересів учасників гри. Завдання керівника – координація колективної діяльності учасників гри, колективне спілкування на всіх етапах вирішення проблеми. Система оцінювання часто відсутня, рішення приймаються колективно. Хід ОДІ має часову обмеженість, переривається на прийняття колективного рішення та рефлексію гри. Організація гри будується за принципом: групова робота – пленарне засідання – рефлексія з приводу гри. В ОДІ принципово не закладається остаточне вирішення проблеми, іноді гра може закінчуватися і негативним результатом.

Головне призначення ДІ – на основі моделі соціально-економічної системи зімітувати процес діяльності керівників і спеціалістів організації по розробці управлінського рішення. ДІ має такі навчальні цілі:

- вирішення конкретного управлінського завдання;

- аналіз вихідної ситуації, можливих альтернатив і їхніх наслідків для відповідного виду діяльності;
- перевірка рівня підготовки до управлінської діяльності;
- прийняття управлінських рішень в екстремальних ситуаціях.

У ДІ важливе значення має такий критерій гри, як часова обмеженість, оскільки гра будується за принципом: ігрова діяльність – діяльність з приводу гри (рефлексія) – ігрова діяльність. Ігрова діяльність у ДІ задається через імітацію функціонування соціальних інститутів і поведінка гравців як представників тих чи інших організацій. Під час проведення гри використовуються групове обговорення, яке зорієнтоване, як на предметну сторону вирішуваних проблем, так і на особливості взаємодії між її учасниками. Це дозволяє, з одного боку контролювати процес гри, а з другого – дає можливість учасникам внести зміни у свою діяльність на основі рефлексії та побудувати роботу відповідно до отриманих проміжних результатів. Суттєвою особливістю ДІ є те, що вона складається з декількох етапів. Тобто, рішення, які приймають учасники гри на основі вихідної інформації, впливають на модель об'єкта управління, викликаючи зміну його вихідного стану. Дані про зміну об'єкта через систему оцінювання діяльності учасників поступають до гравців. На основі отриманої інформації гравці приймають рішення та переходять до наступного етапу управління, яке має на меті новий вплив на об'єкт. Таким чином, у ДІ вибудовується неперервний ланцюжок прийнятих рішень.

Ролі та цілі учасників ДІ, як правило, змішані: для частини учасників вони чітко задані та незмінні впродовж усієї гри, інші ж – визначають свої ролі і формують цілі, виходячи із власного досвіду. При неспівпадінні рольових цілей учасників ДІ (функціональних або ігрових) може відбуватися зіткнення інтересів, у результаті чого виникає конфліктна ситуація, яка сприяє створенню керованої емоційної напруги. Роль ведучого в ДІ активна.

Він організатор, спостерігає за реалізацією плану гри і веде пленарні засідання, часто виступаючи джерелом конфліктної ситуації.

Система оцінювання у ДІ досить розгалужена і спрямована на забезпечення зворотного зв'язку, який служить для формування рольових цілей та активізації учасників на кожному етапі гри, застосування процедурних засобів впливу на учасників, якщо вони відхиляються у своїй ігровій діяльності від прописаних їм ролей. Під системою оцінювання розуміють систему заохочень і покарань, оцінку в балах на всіх етапах гри. Вона може бути груповою та індивідуальною.

Більшість ДІ являють собою програвання минулих, актуальних або можливих ситуацій із метою виявлення помилок, причин помилок або шляхів розвитку організації. ДІ часто використовують великі компанії, які хочуть швидко адаптуватися до змінних умов зовнішнього середовища. Також ДІ поширені в школах менеджменту, у спеціалістів по світовій економіці, політиків і військових.

Психологічний ефект ігрового процесу ДІ можна розділити на дві складові: по формі і змісту. Так, психологічний ефект досягнуто за формою, якщо гравці розуміли те, що відбувається, а по змісту, якщо ігровий процес переконав учасників у наявних варіантах розвитку організації, тобто у реалістичності варіантів. Чим більше розроблена сценарна модель, тим більше зростає значимість варіантів сценаріїв.

Існує два головних сценарії розвитку організації. Глибинне вивчення проблеми: ознайомлення із ситуацією, діагностика, проектування можливих варіантів розвитку, вибір максимально ефективного навчання або адаптація до вибраного варіанту, «впровадження», корекція та підсумкове перетворення. Зазначений варіант тривалий за часом, але мінімізує ризики, пов'язані з впливом випадкових факторів. Другий варіант – розігруюче моделювання: навчання або пристосування до обставин під час роботи, тобто

рольове розігрування і співставлення з реальністю, пошук нових можливостей під час розгляду різних варіантів.

У ДІ закладається стратегія організаційного розвитку компанії або організації, а напрацьовані стратегії є довготривалим орієнтиром у напрямі діяльності. Негативний результат використання ДІ може проявитися в силу впливу певних факторів: обмеженість часу для підготовки, розрахунок на швидкий результат, порушення послідовності гри, участь у грі неповної команди, вирішення усіх проблем відразу. Головна проблема, яка досить часто виникає у майбутніх менеджерів освіти, при проведенні ДІ – це стратегічний вибір одного варіанту розвитку. Головний сенс ДІ полягає у формуванні культури управління, яка допомагає майбутнім менеджерам освіти поєднувати практичні методи адміністрування і наукові підходи до розвитку організації.

ДІ допомагають зрозуміти варіанти управління організацією.

Не дивлячись на різноманіття ігрових форм, організовуючи та проводячи кожен з них, необхідно дотримуватися таких вимог:

– цілісність імітації професійної сфери: гра повинна мати загальний сюжет або головну тему. Тема задає основу діяльності, структура і процес якої підлягає ігровій імітації;

– спрямованість на самоорганізацію: учасники потрапляють у конкретні ігрові ситуації, кожен з яких має свою точку зору. Вони можуть мати різні концептуальні та світоглядні уявлення, соціальні установки. Для того, щоб зорганізувати їх дії в єдину комунікативну діяльність необхідно виявити шляхи дій учасників, спрямувати їх рефлексію й аналіз на колективну самоорганізацію, результативні взаємовідносини;

– проблемність навчання: цілі професійного і соціального навчання будуть досягнуті, якщо майбутні менеджери освіти оволодіють різними способами вирішення проблем, як у професійній діяльності, так і в сфері соціальної взаємодії. Саме завдяки ігровим формам навчання здійснюється

формування альтернативних способів вирішення проблем у процесі активного пошуку;

– методологічне забезпечення: в умовах такої інтенсивності і багатофункціональності ігрової взаємодії виникають ситуації, в яких самі учасники не володіють необхідними для вирішення задач способами роботи, мислення і діяльності. Для подібних випадків передбачається спеціальна служба методологічного забезпечення, яка спрямовує діяльність учасників на активний пошук і творчу розробку способів прийняття рішення;

– психологічне забезпечення: ігрові форми супроводжуються різними ситуаціями, вплив яких необхідно обов'язково враховувати під час усієї гри. Для цього в іграх передбачається комплекс досліджень, які мають здійснюватися психологічною службою та з метою підтримки позитивного психологічного клімату в учасників гри;

– технічне забезпечення: для підсилення значимості ігрової діяльності та досягнення реальних результатів виникає потреба у використанні технічних засобів.

На нашу думку, ефективність гри полягає в розумінні майбутніми фахівцями своєї професійної діяльності. Саме це наближає учасника гри до розуміння тези «Гра – це репетиція життя!»

Висновки. Ігрові форми навчання дозволять майбутнім фахівцям оволодіти комплексом умінь і навичок та якостей, із яких складається економічна компетентність: виявляти якості лідера, необхідні у спілкуванні з підлеглими; орієнтуватися у конфліктних ситуаціях і правильно їх вирішувати; отримувати і опрацьовувати необхідну інформацію, оцінювати, порівнювати, доповнювати і засвоювати її; приймати рішення у невизначених, нестандартних ситуаціях; розпоряджатися своїм часом, розподіляти роботу між підлеглими, створювати умови для вільної творчості, давати необхідні повноваження, оперативно приймати організаційні управлінські рішення; проявляти ділові якості управлінця, підприємця,

ставити перспективні цілі, використовувати сприятливі можливості, своєчасно міняти, реорганізовувати організаційні структури підприємства, організації, фірми тощо; критично оцінювати наслідки своїх рішень, учитися на власних помилках; приймати критику на свою адресу, стійко витримувати всі стресові ситуації при управлінні.

Ігрові форми навчальних занять дозволяють інтегрувати знання з багатьох навчальних дисциплін і застосувати їх на практиці. Завдяки цьому, студенти починають розуміти, що проблеми, з якими на практиці зіштовхується менеджер освіти, не є унікальними для однієї організації, а тому мають змогу розвивати в себе більш професійний підхід до управління навчальним закладом.

Перспективи подальших досліджень у цьому напрямі. Основні положення і результати дослідження використання ігрових форм навчання доповідалися на *міжнародних, всеукраїнських, регіональних* науково-практичних конференціях. Розроблені сценарії використання ігрових форм навчання при викладанні економічних дисциплін та спецкурс для викладачів впроваджено в навчальний процес Навчально-наукового Інституту менеджменту та психології Університету менеджменту освіти при НАПН України.

Перспективи подальших досліджень у цьому напрямі полягають у вивченні таких проблем, як розвиток економічної компетентності менеджерів освіти у системі післядипломної педагогічної освіти; порівняльні дослідження формування економічної компетентності менеджерів освіти в Україні та європейських країнах тощо.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Арутюнов Ю. С. О классификации методов активного обучения / Арутюнов Ю. С., Борисова Н. В. [и др.] // V Межведомственная школа – семинар по активным методам обучения «Применение АМО в учебном процессе». – Рига, 1983. – С. 23–30.

2. Захарова І. О. Використання активних методів в умовах диференційованого навчання : наук.-метод. зб. / Захарова І. О. // Проблеми освіти. – К., 1998. – Вип. 12. – 213 с.

3. Ковальчук Г. О. Активізація навчання в економічній освіті / Ковальчук Г. О. – К. : КНЕУ, 1999. – 128 с.

4. Лернер И. Я. Дидактические основы методов обучения / Лернер И. Я. – М. : Педагогика, 1981. – 186 с.

5. Ніколаєску І. О. Практичні основи акмеологічного розвитку особистості в умовах освітньо-інформаційного простору: навчально-методичний посібник / І. О. Ніколаєску. – Черкаси : ОШОПП, 2012. – 68 с.

6. Форми навчання в школі : Кн. для вчителя / Ю. І. Мальований, В. Є. Римаренко, Л. П. Вороніна [та ін.]; За ред. Ю. І. Мальованого. – К. : Освіта, 1992. – 160 с.

7. Трайнев В. А. Учебное пособие / В. А. Трайнев, И. В. Трайнев. – 4-е изд. – М. : Издательско-торговая корпорация «Дашков и К», 2009. – 280 с.

8. Шпак О. Т. Вчитель у системі економічного виховання: навч.-метод. посіб. / О. Т. Шпак, М. М. Баб'як, В. І. Терес, В. В. Приступа, М. В. Костецька. Дрогобич : Дрогобицьк. держ. пед. ун-т ім. І. Франка, 2012. – 398 с.

9. Бурлаєнко Т. І. Формування економічної компетентності менеджерів освіти як необхідна вимога часу / Т. І. Бурлаєнко // International scientific-practical conference of teachers and psychologists [Text]: materials of proceedings of the International Scientific and Practical Congress. Geneva (Switzerland), the 27th of November, 2014 / Publishing Center of the European Association of pedagogues and psychologists «Science», Geneva, 2014, p. 7-18.

10. Quality education and competencies for life. Workshop 3. // Background Paper. – 2004. – P. 6.

Матеріали подано в авторській редакції