

DOI [https://doi.org/10.58442/2218-7650-2024-28\(57\)-176-190](https://doi.org/10.58442/2218-7650-2024-28(57)-176-190)
УДК 005.55:005.336.2:002]:378.091.3

Сацюк Гліб Сергійович,

здобувач вищої освіти рівня доктор філософії
кафедри економіки, підприємництва та менеджменту
Навчально-наукового інституту менеджменту та психології
ДЗВО «Університет менеджменту освіти».
Київ, Україна.

 <https://orcid.org/0009-0009-9244-5800>
glebsatsyuk@gmail.com

РОЗВИТОК ІНФОРМАЦІЙНОЇ КУЛЬТУРИ МАЙБУТНІХ МЕНЕДЖЕРІВ ЗАСОБАМИ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ НАВЧАННЯ

Анотація. У статті обговорюється питання формування інформаційної культури майбутніх менеджерів. У наш час інформація стала невід'ємним стратегічним ресурсом, який визначає успіх у різних сферах діяльності. Це призводить до необхідності формування інформаційної культури майбутнього менеджера, здатної ефективно використовувати цей ресурс на всіх рівнях – як тактичному, так і операційному, особливо в контексті управління. Проведено аналіз ключових навичок і компетенцій, зокрема розуміння інформації, аналізу даних і прийняття обґрунтованих рішень, необхідних для майбутніх менеджерів. Вивчено інформаційну культуру майбутніх менеджерів необхідну для оцінки їх готовності до викликів сучасного інформаційного суспільства та забезпечення їх успішної адаптації та професійного розвитку в сучасному світі. Розглянуто використання ігрових технологій в цьому процесі є важливим методом створення ситуацій, в яких студенти можуть застосувати свої знання та навички в галузі інформаційного менеджменту. Досліджено, що ігрові технології сприяють не тільки більш глибокому засвоєнню матеріалу, а й розвитку таких ключових навичок, як аналітичне мислення, прийняття рішень в умовах невизначеності та ефективного вирішення проблем. Виявлено, що ігрові технології також можуть моделювати різні управлінські сценарії, допомагаючи студентам зрозуміти, як застосовувати свої знання в реальному бізнес-середовищі. Використовуючи ігрові технології, студенти також можуть розвивати навички командної роботи, співпраці та комунікації, які є важливими аспектами роботи з управління інформацією. Вивчено ігрові вправи, які дозволяють студентам не

тільки навчитися ефективно працювати в групі, але й оцінити важливість синергії та колективного інтелекту у вирішенні складних проблем. Таким чином, використання ігрових технологій доповнює вивчення інформаційної культури майбутніх менеджерів, збагачуючи їхній досвід та готуючи до викликів сучасного світу.

Ключові слова: культура; інформаційна культура; менеджери; ігрові технології; освіта.

ВСТУП / INTRODUCTION

Постановка проблеми / Problem Statement. Стан світової і регіональної економіки сьогодні потребує компетентних антикризових, арбітражних і конкурентоспроможних керуючих підприємством. Тим часом сформовані організаційні форми вузівського освітнього процесу, методи і засоби навчання від початку орієнтовані на нормативну модель фахівця, яка не передбачає формування навичок професійної діяльності в циклічних кризах. При цьому нестабільність і невизначеність економіки на зламі нового століття знаходили відображення в економічних теоріях науковців, хоча уявлялися в принципі невластивими плановій економіці радянського типу і переважно короткочасними, випадковими у ринковій економіці. У стадії зародження перебували й концепції прогнозування та управління економічними ризиками та кризами на пострадянському просторі.

Аналіз (основних) останніх досліджень і публікацій / Analysis of (major) recent research and publications. Питанням формування інформаційної культури майбутнього менеджера приділялася велика увага українськими та зарубіжними вченими. Виділимо лише основних учених, які у своїх працях приділяли увагу методам та підходам формування інформаційної культури майбутнього менеджера: В. Биков, В. Васильєв, В. Гуме А. Коломієць, О. Дубініна, Л. Калініна, В. Степанов, Н. Джинчарадзе, В. Біблер, нюк, А. Дулатова, В. Каймін, М. Коляда та ін. Проблеми визначення поняття «інформація», «інформаційна діяльність», «інформаційна культура» досліджено у роботах Н. Макарової. Є. Семенюк, Дж. Нейсбіт, В. Олейніка, Н. Ямчука та ін.

МЕТА ТА ЗАВДАННЯ / AIM AND TASKS

Мета: дослідити теоретичні та методичні аспекти формування інформаційної культури майбутнього менеджера засобами ігрових технологій навчання.

Відповідно до зазначеної мети у статті поставлено такі **завдання:**

- визначити та обґрунтувати методи та підходи щодо формування

інформаційної культури майбутнього менеджера засобами ігрових технологій навчання;

- визначити компоненти формування складовою інформаційної культури майбутнього менеджера;
- дослідити можливості використання різних видів ігор для формування інформаційної культури майбутнього менеджера.

ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ / THEORETICAL FRAMEWORK

Інформаційній культурі майбутніх менеджерів приділяється особлива увага в контексті швидких змін у суспільстві, спричинених розвитком інформаційних технологій. Виділимо трьох вчених, які займалися цим питанням:

А. Коломієць подає інформаційну культуру менеджера як здатність та потребу фахівця використовувати доступні інформаційні можливості для системного й усвідомленого пошуку нового знання, його інтерпретації та розповсюдження. У цьому випадку йдеться про структурування, організацію, систематизацію даних та інформації, розуміння природи інформаційного моделювання, способів представлення даних тощо [5].

Л. Калініна у своїх дослідженнях зазначає, що інформаційна культура розглядається як спосіб життєдіяльності людини в інформаційному суспільстві, як складова процесу формування культури людства. Саме інформаційна культура покликана гармонізувати внутрішній світ суб'єкта шляхом вироблення раціональної інформаційної поведінки, що дозволяє досягти рівноваги в інформаційно-комунікаційному взаємообміні з інформаційним середовищем, яке переважно ґрунтується на комп'ютерних, телекомунікаційних і інших засобах зв'язку [3].

На думку С. Степанова інформаційна культура – здатність суспільства ефективно використовувати наявні інформаційні ресурси і засоби інформаційних комунікацій, а також застосовувати для цих цілей передові досягнення в галузі розвитку засобів інформатизації та інформаційно-комунікаційних технологій [8].

О. Дубініна вважає, що «інформаційна культура» пов'язана – з двома загальнонауковими поняттями – інформація і культура. Інформаційна культура в сучасному світі асоціюється з техніко-технологічними аспектами інформатизації, оволодінням навичками роботи на комп'ютері, з так званим інформаційним бумом й значними обсягами інформаційних потоків, а можливо доступністю й вільним доступом до інформаційних масивів мережі Інтернет [10].

Аналіз наукових праць, щодо уточнення дефініції, поняття інформаційної культури дав нам можливість визначити, що інформаційна культура менеджера – це сукупність знань, навичок, умінь і цінностей, які дозволяють йому ефективно використовувати інформаційні ресурси для прийняття рішень, вирішення проблем і досягнення стратегічних управлінських цілей. Вона включає розуміння інформаційних процесів, здатність аналізувати, оцінювати та інтерпретувати дані, а також вміння ефективно спілкуватися та співпрацювати з іншими в організації. Вона також включає розуміння важливості конфіденційності, безпеки та етичного використання інформації в управлінні.

МЕТОДИ ДОСЛІДЖЕННЯ / RESEARCH METHODS

Обґрунтованим вважається використання методів та підходів, щодо формування інформаційної культури майбутнього менеджера, засобами ігрових форм навчання. Аналіз і синтез наукової літератури дав змогу оцінити існуючу наукову базу, порівняння та узагальнення практичного досвіду допомагає зрозуміти, як культура знань реалізується на практиці, а аналіз термінології уточнює та стандартизує поняття, що використовуються в дослідженні. Кожен з цих методів допомагає зрозуміти та проаналізувати інформаційну культуру менеджера.

РЕЗУЛЬТАТИ ДОСЛІДЖЕННЯ / RESEARCH RESULTS

Сьогодні кожен фахівець має володіти вмінням працювати з великим обсягом інформації, від моменту її знаходження чи отримання, а в подальшому до адекватного сприйняття і продуктивного використання. Це, насамперед стосується ефективності фахівців, менеджерів, тих, хто краще і швидше за інших може оцінити і зрозуміти загальнодоступну інформацію, оскільки обсяг інформації, що постійно збільшується, та можливості її сприйняття, опрацювання, засвоєння, передачі та використання у професійній діяльності, актуалізують необхідність безперервності освіти. Особливо це актуально в умовах переходу до інформаційного суспільства і формування стійкої мотиваційної основи та високого рівня сформованості знань, умінь і навичок.

З цих позицій менеджер має володіти не тільки способами отримання та використання необхідної інформації, інформаційними технологіями для підтримки та розвитку інтелектуального потенціалу управлінця, а й ефективно застосовувати отримані знання під час ухвалення управлінських рішень з урахуванням економічних, екологічних, моральних та етичних аспектів, раціонально організувати не лише свою

інформаційну діяльність, а й усього персоналу.

У зв'язку з цим зростає інтерес до активних педагогічних технологій у професійній освіті, серед яких ігри мають найширше використання. Внаслідок досліджень і педагогічних експериментів встановлено, що ділові та рольові ігри можуть забезпечити формування у студентів нових знань, інтелектуальних і практичних умінь, дають досвід творчої діяльності, ціннісного ставлення до професії. Завданням є виявити та якнайкраще застосувати абстрагувальні, моделювальні, імітаційні, креативні, інноваційні та аксіологічні властивості ігор, які визначають їхню продуктивність [9].

У процесі навчання найширше використовують такі види ігор, як: ділові, імітаційні та операційні.

Ділові ігри відрізняються від інших, по-перше, імітацією діяльності реальних соціально-економічних систем, по-друге, учасники гри виступають у тих чи інших ролях лише для набуття досвіду, подолання конфліктів та ухвалення ділових рішень; по-третє, ділова гра завжди є методом колективного навчання; по-четверте, у ділових іграх створюють емоційний настрій для активізації процесу навчання.

Ділова гра використовується для розв'язання комплексних завдань засвоєння та закріплення нового матеріалу, розвитку творчих здібностей, формування загально-навчальних умінь, дає можливість учням зрозуміти та вивчити навчальний матеріал з різних позицій.

Суть імітаційної гри полягає в тому, що на заняттях імітується діяльність підприємства або його підрозділу – команди розробників, відділу тестування тощо. Імітуватися можуть події, конкретна діяльність людей (ділова нарада, обговорення плану, проведення співбесіди тощо), обстановка і умови, в яких відбувається подія або здійснюється діяльність (кабінет, зал засідань). Сценарій імітаційної гри, окрім сюжету події, містить опис структури та призначення імітаційних процесів і об'єктів.

Як вважає Т. Качеровська, «сутність та структура ігрового процесу надає алгоритм та шляхи забезпечення для формування майбутнього менеджера. Як приклад, якщо у комп'ютерній грі ви розвиваєте власний ресторан, то чому б не спробувати втілити це в життя» [9].

Операційні ігри допомагають відпрацювати виконання конкретних специфічних операцій роботи з клієнтами, опрацювання заяв, прийом документів тощо. В операційних іграх моделюється відповідний робочий процес. Ігри цього типу проводяться в умовах, що імітують реальні.

Контекстне наповнення ділових ігор передбачає глибокий аналіз професійної сфери менеджера в аспекті подолання різних викликів і

відповідно вибір типу гри. За рівнем проблемності ігри поділяються на тренінгові, репродуктивні та творчі.

Тренінгові ігри – це багатоденні ділові ігри з наскрізним сюжетом, які поєднують цікаву форму з напруженою інтелектуальною діяльністю з розв'язання численних економічних чи інших викликів, включають знайомство з новими видами діяльності та участь у реальних товарно-грошових відносинах.

Репродуктивні ігри – це ігри, у яких учні відтворюють відому їм інформацію, пригадують, впізнають знайомі явища, розгадують або вгадують, застосовуючи неспецифічні ігрові дії, кросворди, ребуси, загадки, мозаїки.

Творчі ігри – це ігри, в яких кінцевий результат як правило неоднозначний, немає готових засобів для розв'язання ігрового завдання, рішень безліч.

Очевидно, що для менеджерських завдань найефективнішим інструментом є творчі ігри, що моделюють процеси управління різними ситуаціями для подолання різних викликів.

Є позитивний досвід використання ділових ігор в підготовці фахівців економічних галузей. Приклади масштабного застосування відомих комп'ютерних економічних ігор продемонстрували, що симуляційні технології, які лежать в основі проведення творчих ігор, вирізняються такими основними параметрами:

- дозволяють максимально наблизити процес навчання до практичної діяльності керівників і фахівців;
- враховують інтереси різних учасників і вчать приймати управлінські рішення в конфліктних ситуаціях;
- є колективним методом навчання, що формує комунікативну компетентність [9].

За словами О. Довженко, «комп'ютерні ігри дають можливості студентам для розвитку в майбутній професії». Він вважає, що «в іграх є мета навчання і навчальний результат, завдяки якому активізується процес навчання» [9].

Загальна методика розробки ігрових технологій навчання передбачає кілька етапів. Визначається предмет, потім цілі, диференційовані завдання; розробляється сценарій гри, що складається з окремих фрагментів – кейсів. Стосовно кожного з них описується обстановка – умови, в яких діятимуть як віртуальні, так і реальні учасники гри. Обстановка задає межі їхньої діяльності. Конкретна комбінація кейсів являє собою основу ігрового сценарію – карту гри-симуляції. Між кейсами,

залежно від предмета вивчення, встановлюються зв'язки і залежності: часові, причинно-наслідкові, умовні та інші. Тут же визначають сюжетні лінії гри, здійснюють добір учасників і розподіл ролей, забезпечують студентів і ведучого інформацією або навчальним, професійно-орієнтованим матеріалом, обирають час і місце проведення гри, способи оцінювання учасників гри.

У професійно-орієнтованих іграх важливим є використання професійно-ідентичної документації, оформлення, наповнення гри регіональною специфікою, якнайбільш реальне відображення економічної ситуації та персонажів, які діють у ній. Високою ефективністю відзначаються комбіновані ігри, що проводяться на підприємствах під час навчальних практик із залученням компетентних співробітників фірм і організацій, описом сюжетів економічних криз. Особливості ігрових технологій в економічній сфері описуються терміном «бізнес-симуляція», який останніми роками здобув визнання у сфері електронної дидактики та e-Learning.

Різноманітність підходів до дослідження зумовлена тим, що сучасна ситуація у формуванні інформаційної культури менеджера характеризується:

- наявністю соціальних суперечностей між об'ємом інформації, що постійно зростає, і можливостями індивіда в його сприйнятті, обробці, засвоєнні, передачі та використанні;
- усвідомленням необхідності стійкого мотиваційного підґрунтя та відповідного рівня сформованості знань, умінь і навичок до здійснення управлінської діяльності;
- соціальною значущістю проблем формування інформаційної культури менеджера та розробкою механізму його здійснення;
- необхідністю формування інформаційної культури майбутнього менеджера та недостатності існуючих підходів до її формування.

Інформаційну культуру характеризують операційні вміння, пов'язані з інформацією, включно з інформаційним світоглядом, з інформаційними потребами та цінностями, інформаційним мисленням, ставленням до людей і навколишнього світу, тісно пов'язаним з інформаційною діяльністю.

На основі аналізу поняття інформаційної культури майбутнього менеджера виділимо такі компоненти її формування, крізь призму застосування ігрових технологій навчання:

- мотиваційно-ціннісний компонент, що являє собою сукупність потреб, мотивів вибору джерел, змісту поведінки та ставлення до всіх елементів процесу інформаційного обміну;
- когнітивний компонент, що розуміється як мінімум знань, якими має оперувати людина для адаптації в сучасному інформаційному

суспільстві, включно зі знаннями про розміщення інформації, її джерела, способи роботи з пошуку, перетворення та передачі інформації;

- комунікативний компонент, що визначає статус людини в інформаційному суспільстві через уміння спілкуватися з людьми, користуватися різними системами для спілкування, бути компетентним у питаннях роботи з джерелами інформації;

- технологічний компонент, що розуміється як комплекс умінь щодо використання технічних засобів або технологічних процесів для роботи з інформацією, включно з пошуком необхідних даних, структуруванням, систематизацією, узагальненням, представленням результатів з використанням технічних засобів;

- оцінювально-рефлексивний компонент, що розуміється як можливість самооцінки дій у просуванні шляхом власної траєкторії розвитку, а також визначення напрямку подальшої діяльності (прогнозування та планування), що включає знання усіляких методик оцінювання успішності та самокоригування.

Усі наведені компоненти взаємопов'язані та взаємозумовлені й об'єктивно характеризують рівень інформаційних процесів та відносин, що здійснюються у суспільстві та існують у світі. На базі кількісного оцінювання п'яти компонентів можна одержати інтегральний показник інформаційної культури (зазвичай: низька, середня, висока) як особистості, так і суспільства загалом.

У нашому дослідженні виокремлено три рівні сформованості інформаційної культури: критичний, допустимий, оптимальний. Останній більшою мірою відповідає сучасним оцінним підходам.

Аналіз численних джерел дає змогу виявити низку найважливіших характеристик, що вирізняють інформаційну діяльність менеджера:

- великий обсяг інформаційного поля, зумовлений необхідністю аналізу інформації не тільки про особливості діяльності підприємства, а й про процеси, що відбуваються в економіці, коливання попиту на ринку, стану курсу валют, прогресивні методи роботи тощо;

- висока динаміка надходження інформації, що вимагає високої швидкості та якості її переробки;

- багатопараметричний характер інформації, що передбачає володіння менеджером знаннями основ управління;

- опосередкованість інформації, що надходить, яка передбачає її первинну обробку підлеглими;

- дефіцит реальної інформації та наявність значного обсягу «шумової» інформації, що не стосується діяльності менеджера.

З цих позицій комп'ютерно-опосередковані комунікативні навички (грамотне письмове мовлення, ефективна робота з різноманітною електронною інформацією, критичне оцінювання інформаційних ресурсів, координування спільних дій, презентація та самопрезентація) дають змогу ефективно будувати взаємодію та взаєморозуміння з учасниками управлінського процесу, спрямовувати перебіг комунікацій в організації.

При цьому предметом праці виступає інформація, яка опрацьована за допомогою певних засобів і методів, а продуктом – перероблена інформація у вигляді управлінського рішення. У «Педагогічному словнику» С. Гончаренка знаходимо визначення цього поняття: «Інформація – одне з загальних понять науки; в широкому розумінні – нові відомості про навколишній світ, одержані в результаті взаємодії з ним. У педагогіці і психології – зміст будь-якого повідомлення, дані про щось, які розглядаються в аспекті передачі їх у просторі і часі» [2]. М. Редько у своїх дослідженнях вважає, що «інформація – це відомості стосовно осіб, предметів, фактів, подій, явищ і процесів незалежно від форми їх подання» [7].

У Законі України «Про інформацію», як базового нормативно-правового акту в інформаційній сфері, подано визначення інформації «як будь-які відомості та/або дані, які можуть бути збережені на матеріальних носіях або відображені в електронному вигляді» [1]. Таким чином, інформація – це загальнонаукове, багатоаспектне, всеохоплююче поняття, яке є вузловим у процесі пізнання, що виявляє загальні й конкретні багатогранні зв'язки із дійсністю як повне її відображення.

Як показує аналіз, ухвалення рішення включає різні елементи, серед яких більшість дослідників виокремлюють постановку проблеми, позначення мети, пошук альтернатив і рішення, як вибір альтернативи, структуру якого ми представили в три стадії (рис.).

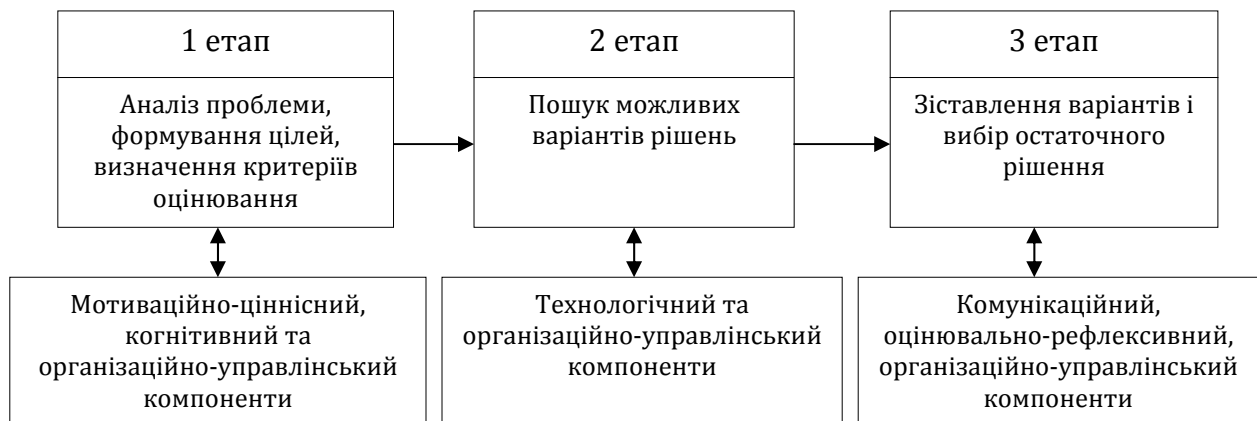


Рис. Трьохетапне формування управлінських рішень [9]

Аналізуючи рисунок можемо зробити висновок про те що існує трьохетапне формування управлінських рішень, яке полягає у тому що для ухвалення ефективного рішення. необхідних для виконання низькі робіт, що складаються з окремих етапів, процедур і операцій.

Серед численних підходів до прийняття управлінського рішення нам імпонує трьохетапна модель Г. Саймона, що є основою для реалізації більшості відомих на сьогодні технологій [6].

Отже, компоненти інформаційної культури присутні в усіх стадіях або етапах ухвалення та реалізації управлінського рішення.

На сьогодні в системі управління переважають різновиди інформаційної культури, що впливають на спосіб застосування інформації, тобто на інформаційну діяльність менеджерів, визначають їхню інформаційну поведінку та відносини в організації, відображаючи пріоритети керівників компанії у використанні інформації для досягнення успіху або запобігання провалам.

Інформаційна культура характеризується використанням інформації для управління підлеглими або впливу на них. Культура взаємодії передбачає довіру один до одного та обмін інформацією (особливо про наявність проблем і невдач) з метою підвищення власної ефективності.

Вивчення вимог професійної компетентності майбутнього менеджера дає змогу виокремити шаблі його інформаційної культури:

- світоглядну, що передбачає усвідомлення менеджером впливу інформаційних процесів і технологій на розвиток сучасного суспільства, структуру і зміст діяльності працівників усіх рівнів та усвідомлення соціальних наслідків інформатизації суспільства;

- технологічну, спрямовану на оволодіння способами та прийомами роботи з інформацією на основі традиційних і нових інформаційно-комп'ютерних підходів, використання їх як інструменту в освітній та управлінській діяльності;

- професійну, що передбачає нагромадження досвіду використання інформації у межах професійної діяльності та, передусім, вибудовування ефективної системи інформаційних ресурсів, формування інформаційно-правової основи ухвалення управлінських рішень, визначення затребуваності того чи іншого ресурсу в межах оперативного та стратегічного управління організацією.

Якщо зміст перших двох (світоглядна та технологічна) складових визначає інформаційну культуру будь-якого фахівця, який визначає насамперед інформаційний світогляд і технологічні аспекти інформаційної діяльності, то зміст третьої (професійного) складової, на нашу думку, не

тільки вирізняє менеджера як професіонала, а й має свою градацію, залежно від рівня управління, до якого буде віднесено менеджера у майбутній діяльності. Проведений нами аналіз дає змогу вивести таку відповідність між рівнем управління, категорією менеджера, рівнем професійної діяльності, якісним рівнем інформаційної професійної культури менеджера та кількісною оцінкою (рівнем) інформаційної культури особистості. На нашу думку, інформація в управлінні – це водночас предмет, інструмент та результат управлінської діяльності. Тому опанування умінь, необхідних в інформаційній діяльності, у тому числі формування культури створення та поширення інформації – це один з основних компонентів професійної підготовки менеджерів. У контексті нашого дослідження було вивчено, що інформаційна культура менеджерів різних рівнів управління має спільний зміст на світоглядному та технологічному рівнях, але диференціюється на професійному рівні через специфіку діяльності на зазначених рівнях управління.

Виходячи з проведеного аналізу дослідження, інформаційна культура менеджера, і насамперед менеджера вищої ланки, визначає інформаційну культуру організації загалом і впливає на поведінку всіх членів організації. Ці особливості інформаційної культури дають змогу на додаток до вже визначених раніше компонентів для менеджерів виокремити ще один компонент – організаційно-управлінський.

ВИСНОВКИ / CONCLUSIONS

Підсумовуючи результати дослідження, нами було виділено основні методи та підходи до формування інформаційної майбутніх менеджерів засобами ігрових технологій навчання. З'ясовано, що ігрові технології мають великий потенціал у формуванні інформаційної культури майбутніх менеджерів. Уточнено та обґрунтовано що ігрові методи навчання роблять освітній процес інтерактивним та захоплюючим, активно розвивають навички та компетенції, майбутніх менеджерів які необхідні для успішної кар'єри. Ігрові технології створюють атмосферу практичного застосування знань, що допомагає майбутньому менеджеру краще засвоїти навчальний матеріал і застосувати його в реальних робочих ситуаціях. Крім того, використання ігрових технологій спонукає здобувачів освіти до формування навичок самостійного та критичного мислення, що є важливим аспектом успішного управління знаннями. Таким чином, інтеграція ігрових технологій має великий потенціал у формуванні інформаційної культури майбутніх менеджерів. Також нами уточнено сутність поняття «інформаційна культура», яке полягає у тому

що це сукупність знань, навичок, умінь і цінностей, які дозволяють йому ефективно використовувати інформаційні ресурси для прийняття рішень, вирішення проблем і досягнення стратегічних управлінських цілей у процесі дослідження нами структуроване підходи щодо формування майбутнього менеджера засобами ігрових технологій навчання. Визначено основні компоненти складової інформаційної культури майбутнього менеджера, а саме: мотиваційно-ціннісний, когнітивний, комунікативний, технологічний та оцінювально-рефлексивний.

Перспективи подальших досліджень у цьому напрямі / Prospects for further research in this direction. З огляду на велику кількість досліджень проблеми формування майбутнього менеджера лишається чисельність нерозв'язаних понять, які передбачають вивчення впливу технологічних інновацій, культурних аспектів, інформаційної безпеки та етики, розвитку навичок інформаційної грамотності, впливу соціальних мереж та медіа, співпраці та комунікації, а також управління знаннями. Ці напрямки не лише розширюють наше розуміння інформаційної культури в контексті управління, а й сприяють удосконаленню практичних методів управління в сучасному світі.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ / REFERENCES

- [1] Верховна Рада України. (1992, Жовт. 02). Закон № 2657-XII «Про інформацію». [Електронний ресурс]. Доступно: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2657-12#Text>
- [2] С. У. Гончаренко, *Український педагогічний словник*; С. Головка, Ред. Київ, Україна : Либідь, 1997.
- [3] Л. М. Калініна. *Інформаційна культура керівника загальноосвітнього навчального закладу та критерії її виміру*. Київ, Україна: Інститут педагогіки НАПН України, 2011.
- [4] В. В. Докучаєва, *Проектування інноваційних педагогічних систем у сучасному освітньому просторі*. Луганськ, Україна, 2005
- [5] А. Коломієць. «Теоретичні та методичні основи формування інформаційної культури майбутнього вчителя початкових класів», автореф. дис. д-ра наук. Київ, 2017.
- [6] В. В. Концедайло, «Використання серйозних ігор та симуляцій з розробки програмного забезпечення для розвитку нетехнічних компетенцій майбутніх інженерів-програмістів», *Наукові записки. Серія: Проблеми методики фізико-математичної і технологічної освіти*, т. 1, № 11, с. 29–39, 2017. [Електронний ресурс]. Доступно: <https://is.gd/3JBrPo> Дата звернення: Квіт. 06, 2024.

- [7] М. М. Редько, *Інформатика та комп'ютерна техніка*. Вінниця, Україна: Нова Книга, 2007. ISBN 978-966-382-074-3
- [8] В. Ю. Степанов, Інформаційна культура сучасного інформаційного суспільства. *Вісник Харківської державної академії культури : зб. наук. праць*, вип. 27, с. 91–97, 2009.
- [9] M. Augier, «Models of Herbert A. Simon», *Perspectives on Science*, vol. 8, is. 4, pp. 407–443, 2000. [Online]. Available: <https://muse.jhu.edu/pub/6/article/28074> Application date: April 06, 2024.
- [10] О. Дубініна, «Інформаційна культура керівника як чинник вдосконалення управління навчальним закладом», *Теорія і методика управління освітою*, № 1(17), 2016. [Електронний ресурс]. Доступно: <https://is.gd/a41rdh> Дата звернення: Квіт. 06, 2024.

DEVELOPMENT OF INFORMATION CULTURE OF FUTURE MANAGERS BY MEANS OF GAME-BASED LEARNING TECHNOLOGIES

Hlib Satsiuk,

PhD student (Educational, pedagogical sciences)

Department of Economy Entrepreneurship and Management

Educational and Scientific Institute of Management and Psychology

SIHE «University of Educational Management».

Kyiv, Ukraine.

 <https://orcid.org/0009-0009-9244-5800>

glebsatsyuk@gmail.com

Abstract. The article discusses the issue of forming the information culture of future managers. Nowadays, information has become an integral strategic resource that determines success in various fields of activity. This leads to the need to form an information culture of a future manager capable of effectively using this resource at all levels – both tactical and operational, especially in the context of management. The article analyses the key skills and competencies, including understanding information, data analysis and making informed decisions, required for future managers. The information culture of future managers is studied, which is necessary to assess their readiness for the challenges of the modern information society and ensure their successful adaptation and professional development in the modern world. The use of game technologies in this process is considered as an important method of creating situations in which students can apply their knowledge and skills in the field of information management. It has been shown that game

technologies contribute not only to a deeper learning of the material, but also to the development of such key skills as analytical thinking, decision-making under conditions of uncertainty and effective problem solving. It has been found that gaming technologies can also simulate various management scenarios, helping students to understand how to apply their knowledge in a real business environment. Using gaming technologies, students can also develop teamwork, collaboration and communication skills, which are important aspects of information management work. Game exercises are studied that allow students not only to learn how to work effectively in a group, but also to appreciate the importance of synergy and collective intelligence in solving complex problems. Thus, the use of game technologies complements the study of the information culture of future managers, enriching their experience and preparing them for the challenges of the modern world.

Keywords: culture; information culture; managers; gaming technologies; education.

ПЕРЕКЛАД, ТРАНСЛІТЕРАЦІЯ / TRANSLATED AND TRANSLITERATED

- [1] Verkhovna Rada Ukrainy. (1992, Zhovt. 02). Zakon № 2657-XII «Pro informatsiiu». [Elektronnyi resurs]. Dostupno: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2657-12#Text> (in Ukraine)
- [2] S. U. Honcharenko, Ukrainskyi pedahohichniy slovnyk; S. Holovko, Red. Kyiv, Ukraina: Lybid, 1997. (in Ukraine)
- [3] L. M. Kalinina. Informatsiina kultura kerivnyka zahalnoosvitnoho navchalnoho zakladu ta kryterii yii vymiru. Kyiv, Ukraina: Instytut pedahohiky NAPN Ukrainy, 2011. (in Ukraine)
- [4] V. V. Dokuchaieva, Proektuvannia innovatsiinykh pedahohichnykh system u suchasnomu osvitnomu prostori. Luhansk, Ukraina, 2005. (in Ukraine)
- [5] A. Kolomiets. «Teoretychni ta metodychni osnovy formuvannia informatsiinoi kultury maibutnoho vchytelia pochatkovykh klasiv», avtoref. dys. d-ra nauk. Kyiv, 2017. (in Ukraine)
- [6] V. V. Kontsedailo, «Vykorystannia serioznykh ihor ta symuliatsii z rozrobky prohramnoho zabezpechennia dlia rozvytku netekhnichnykh kompetentnostei maibutnikh inzheneriv-prohramistiv», Naukovi zapysky. Seriia: Problemy metodyky fizyko-matematychnoi i tekhnolohichnoi osvity, t. 1, № 11, s. 29–39, 2017. [Elektronnyi resurs]. Dostupno: <https://is.gd/3JBrPo> Data zvernennia: Kvit. 06, 2024. (in Ukraine)

- [7] M. M. Redko, *Informatyka ta komp'uterna tekhnika*. Vinnytsia, Ukraina: Nova Knyha, 2007. ISBN 978-966-382-074-3 (in Ukraine)
- [8] V. Yu. Stepanov, *Informatsiina kultura suchasnoho informatsiinoho suspilstva*. Visnyk Kharkivskoi derzhavnoi akademii kultury: zb. nauk. prats, vyp. 27, s. 91–97, 2009. (in Ukraine)
- [9] M. Augier, «Models of Herbert A. Simon», *Perspectives on Science*, vol. 8, is. 4, p. 407–443, 2000. [Online]. Available: <https://muse.jhu.edu/pub/6/article/28074> Application date: April 06, 2024. (in English)
- [10] O. Dubinina, «Informatsiina kultura kerivnyka yak chynnyk vdoskonalennia upravlinnia navchalnym zakladom», *Teoriia i metodyka upravlinnia osvitoiu*, № 1(17), 2016. [Elektronnyi resurs]. Dostupno: <https://is.gd/a41rdh> Data zvernennia: Kvit. 06, 2024. (in Ukraine)

*Стаття надійшла до редакції
09 квітня 2024 року*

