

УДК: [159.947+17.022.1]:614.253.4

### ВИКОРИСТАННЯ НАВЧАЛЬНО-ІГРОВОГО ПРОЕКТУВАННЯ З МЕТОЮ ФОРМУВАННЯ МОРАЛЬНО-ВОЛЬОВИХ ЯКОСТЕЙ МАЙБУТНІХ МЕДИЧНИХ ПРАЦІВНИКІВ

**І.В. Улиська**

*У статті розглянуто різні підходи до трактування педагогічного проектування. Запропоновано робоче визначення педагогічного проектування як засобу формування морально-вольових якостей майбутніх медичних працівників. Розкрито особливості навчально-ігрового проектування як часткового виду педагогічного проектування. Висвітлено зміст етапів організації навчально-ігрового проектування. Охарактеризовано методи й форми роботи, які можуть бути використані на кожному з етапів формування професійних ціннісних якостей майбутніх медичних працівників.*

**Ключові слова:** педагогічне проектування, навчально-ігрове проектування, морально-вольові якості, медичний працівник.

### ИСПОЛЬЗОВАНИЕ УЧЕБНО-ИГРОВОГО ПРОЕКТИРОВАНИЯ С ЦЕЛЬЮ ФОРМИРОВАНИЯ МОРАЛЬНО-ВОЛЕВЫХ КАЧЕСТВ БУДУЩИХ МЕДИЦИНСКИХ РАБОТНИКОВ

**И.В. Улиская**

*В статье рассмотрены разные подходы к трактовке педагогического проектирования. Предложено рабочее определение педагогического проектирования как средства формирования морально-волевых качеств будущих медицинских работников. Раскрыты особенности учебно-игрового проектирования как частного вида педагогического проектирования. Освещено содержание этапов организации учебно-игрового проектирования. Охарактеризованы методы и формы работы, которые могут быть использованы на каждом этапе формирования профессионально ценных качеств будущих медицинских работников.*

**Ключевые слова:** педагогическое проектирование, учебно-игровое проектирование, морально-волевые качества, медицинский работник.

### USING OF TEACHING AND GAME DESIGN FOR THE FORMATION OF MORAL AND VOLITIONAL QUALITIES OF FUTURE HEALTH PROFESSIONALS

**I.V. Ulyska**

*Author of the article analyzes the nature of teaching and game design as one of the pedagogical conditions of formation of moral and volitional qualities of future health professionals. Found that the development of moral and volitional qualities professionals healthcare industry is the creation of pedagogical conditions that can really contribute to learning processes and relationships education in higher medical schools and encourage students to develop these skills. Therefore, defines the meaning of teaching and educational game design to isolate its main stages and discovered methods, forms and methods of training, which can reveal correlations game project benefits compared to other technologies training.*

**Keywords:** the teaching design, the teaching and game design, moral and volitional qualities, health professional.

Реформування системивищої освіти в Україні, що відбувається зараз, обумовлює необхідність удосконалення освітнього процесу у вищих медичних навчальних закладах, що продиктовано підвищенням вимог до професійного рівня майбутніх медичних працівників, зміною пріоритетів у суспільстві щодо питань особистісного становлення фахівців, їхніх ціннісних орієнтацій, самоосвіти та самовиховання. Традиційна система освіти, головним недоліком якої є акцентування уваги на репродуктивному відтворенні знань, на сьогоднішні не здатна забезпечити належний рівень підготовки майбутніх медичних працівників у межах усталеного підходу до навчання, оскільки основними вимогами до випускника вищого медичного закладу, крім професійних знань, умінь та навичок, є компетентність і мобільність. У зв'язку з цим, важливою ознакою викладання навчальних дисциплін є акцент на формуванні особистісних якостей майбутніх фахівців, зокрема, морально-вольових якостей як запоруки успішності їхнього подальшого професійного становлення. Тому одним із основних завдань освітнього процесу у вищих медичних навчальних закладах є створення оптимальних педагогічних умов, які будуть стимулювати особистість до саморозвитку та самовдосконалення, формувати вміння приймати самостійні виважені рішення, розвивати прагнення до оволодіння новими медичними технологіями.

**Метою статті** є аналіз сутності навчально-ігрового проектування як однієї з педагогічних умов формування морально-вольових якостей майбутніх медичних працівників.

Дослідження науково-педагогічної літератури свідчить про те, що проблема створення оптимальних педагогічних умов і, відповідно, розробки та впровадження нових ефективних технологій в освітній процес розглядалася вченими, починаючи з 20-30-х років ХХст. Зокрема, психологічні основи розвивального навчання були закладені в працях Л. Виготського, В. Давидова, О. Леонтєва. Обґрунтування теоретичних і методичних засад організації процесу навчання представлено в працях О. Аксьонової, О. Пометун, Л. Пироженко, О. Пехоти, Н. Побірченко, С. Сисоевої, П. Щербаня. Питанням організації проектної діяльності в навчальному процесі присвячені праці П. Балабанова, Е. Григор'єва, П. Орлова, Ф. Ханзіна. Психологічні особливості та педагогічні умови проектної діяльності частково висвітлюють у працях С. Василейського, В. Моляко, В. Безрукової, В. Гузеєва, Д. Левітеса, Г. Ковальчука, О. Пехоти. Проблема змісту та методика виконання проектів розкрита П. Кручиніною, Н. Матяш, М. Павловою, Н. Семеновою, В. Симоненко, В. Титовою.

Питання навчально-ігрового проектування є об'єктом дослідження науковців О. Горелого, Т. Качеровської, Н. Кічук, А. Панфілової, Є. Політахіна. Досить ґрунтовно висвітлена проблема застосування навчально-педагогічних ігор у підготовці майбутніх фахівців у працях М. Бірштейна, В. Букатова, В. Платова, Т. Хлебнікової, О. Штепи, П. Щербаня. Одним із ефективних методів навчання є навчально-педагогічні ігри, які розглядають у науково-методичних працях О. Вишневського, Г. Китайгородської, Є. Пасова, Г. Рогової.

Вагомий внесок у розробку питання проектних технологій здійснили також зарубіжні вчені, зокрема, Д. Айрінг, Д. Джоне, Я. Дітріх, Д. Дьюї, Д. Жак, У. Кіппатрик, М. Легутке, Д. Ньюман, Х. Томас, Д. Фрід, Ф. Столер, С. Ведемейер, Г. Веллінгтон, М. Вульман, М. Кларк, П. Мітчел, Ф. Персиваль, С. Сполдінг, Р. Томас.

Процес розвитку морально-вольових якостей студентів вищих медичних навчальних закладів є важливою складовою становлення особистості майбутнього фахівця медичної галузі. Внутрішній потенціал майбутнього медичного працівника реалізується в його соціально-професійній активності, особистісній позиції щодо набуття знань, формування вмінь та професійно ціннісних якостей.

На думку Н. Жуковської, розвиток морально-вольових якостей залежить насамперед від активної участі самого студента в цьому процесі, постійному прагненні до самовдосконалення. Для того, щоб професійно ціннісні якості стали невід'ємною складовою особистості, необхідно, щоб їхня значущість стала для людини усвідомленою й незаперечною. Успішність цього процесу можлива за умови залучення як самих студентів, так і викладачів до цінностей суспільної культури й науки, допомоги в розвитку творчого потенціалу особистості, її здібностей, сприяння повноцінній самореалізації її індивідуальності як в навчальному закладі, так і в навколишньому соціумі. Тому виникає необхідність пошуку нових педагогічних засобів, що можуть забезпечити взаємозв'язок процесів навчання й виховання у вищому медичному навчальному закладі [6, с. 74-75].

Існують різні підходи до розуміння поняття проектування. Оскільки метод проектів як один з видів професійної діяльності вперше почав використовуватися в економічних та технічних галузях, то тлумачення цього феномену передбачало врахування специфіки проблем технічного спрямування, а, отже, в основі проектної діяльності був винахід [1, с. 65].

У педагогіці ініціатором упровадження проектування в освітній процес вважають А. Макаренку який називав його «організованим педагогічним виробництвом». Видатний педагог одним із перших побачив доцільність створення практичних проектів, що можуть бути використані особистістю як зразок вирішення

реальних життєвих проблемних ситуацій та звернув увагу на специфічну роль педагогів у цьому процесі, що полягає в розробці, організації та контролі за виконанням програми проектування, яка складається з урахуванням індивідуальних особливостей кожного члена організованої проектної групи [9, с. 14].

На сучасному етапі розвитку педагогіки існує чимало підходів до визначення сутності педагогічного проектування. Зокрема, Л. Богославець розглядає проектування, з одного боку, як складний цілісний процес, що передбачає реалізацію емпіричних, дидактичних, розвивальних, виховних, формувальних завдань та пошук нових шляхів втілення особистісних задумів у життя через проектну діяльність, з другого, – як один із структурних компонентів професійної діяльності викладача, що полягає у чіткому визначенні ним мети та завдань проектної діяльності, вибору оптимальних методів, способів, прийомів і форм їх виконання [2, с. 8].

Н. Плахотнюк вважає, що сутність педагогічного проектування розкривають у таких положеннях: 1) основна ознака – науково-прогностичне ставлення до реальності, що може змінюватися у зв'язку зі змінами потреб особистості; 2) особистість з об'єкта діяльності перетворюється на активного учасника (суб'єкта) педагогічної дійсності; 3) з'являється можливість для розвитку потенціалу особистості; 4) відбувається розвиток аналітичного й критичного мислення та творчої уяви, формуються комунікативні вміння [11, с.419].

А. Грабовий зауважує, що педагогічне проектування – це складний цілісний процес втілення запланованих дій, завдяки яким досягається конкретна соціально значуща мета [4, с 51].

А. Цимбалару визначає педагогічне проектування як специфічний вид професійної діяльності викладача, який передбачає створення певної моделі (проекту) навчальної діяльності, що, як і будь-яка інша діяльність, складається з мети, об'єкту та предмету діяльності, засобів і методів її реалізації. Проектування виступає одним з видів навчальної технології, оскільки вимагає наявності чіткої послідовності дій та етапів її реалізації [13, с. 32].

На нашу думку, педагогічне проектування – це складний педагогічний процес, в основі якого – створення певного проекту, досягнення реалізації якого передбачає виконання послідовних запланованих дій. Особливістю цього методу навчання є перетворення студентів з об'єктів педагогічної діяльності на активних учасників цього процесу – суб'єктів, що дає можливість розкрити їхній внутрішній потенціал, розвинути професійні та особистісні, зокрема, морально-вольові, якості, сформувати вміння міжособистісного та професійного спілкування.

В останні роки набув особливої популярності у педагогічній діяльності такий вид проектування, як «навчально-ігрове», оскільки гра є специфічним видом занять, що має певний набір правил, прийомів та умов. Багатомірність ігрової діяльності, що виступає складовою навчального процесу, завдяки якій особистість виховується, розвивається, соціалізується, вчиться досягати поставлених цілей, розширює в учасників коло знань та вмінь, збагачує їх професійно цінним суб'єктним досвідом. Тобто, можна сказати, що гра є одним із засобів формування професійно цінних особистісних якостей особистості [10, с. 18-19].

Проте Н. Мачинська пропонує розглядати гру як один з видів технології навчання, оскільки ігрова технологія, на відміну від гри, передбачає наявність чітко визначеного дидактичного завдання, конкретної мети, означених правил та керівника, що безпосередньо керує та організовує весь процес. Основна відмінність гри та ігрової технології, на думку автора, полягає у тому, що результатом заняття, де використовувалась ігрова технологія, є розширення, засвоєння, закріплення представленого навчального матеріалу всіма учасниками, тоді як гра, у більшості випадків, виконує розважальну функцію, оскільки виступає джерелом отримання задоволення та позитивних емоцій, налаштовуючи на відпочинок, а не на навчання [10, с. 19].

На думку Т. Качеровської, навчально-ігрове проектування виступає саме тим засобом навчально-виховної діяльності у вищому навчальному закладі, завдяки якому підвищується ефективність процесу організації навчання, що пояснюється чіткою послідовністю його етапів, набором таких методів, форм, прийомів та засобів роботи, що сприяють досягненню позитивного результату за мінімальні строки та з найменшими витратами сил студентів [7, с. 9-10].

На думку Н. Кічука, сутність навчально-ігрового проектування полягає в «навчанні через дію». Результатом такого виду навчання виступає проект, у якому учасники, що отримали певні рольові статуси, пропонують конкретні варіанти вирішення поставленої перед ними професійно значущої проблеми [8, с. 90].

Ми поділяємо погляди Н. Плахотнюк, яка визначає навчально-ігрове проектування як «особистісно орієнтовану активну дидактичну технологію, що полягає в створенні студентами ігрового проекту під керівництвом викладача відповідно до основних його етапів з метою ефективної підготовки до інноваційної діяльності та розвитку творчих здібностей особистості» [11, с.419]. На думку науковця, сутність навчально-ігрового проектування полягає:

- у використанні креативного підходу до вирішення поставлених професійних завдань;

- в активізації участі студентів у навчальній діяльності;
- у можливості для викладача бути не «передавачем» знань, а виступати організатором, керівником та консультантом творчого процесу;
- у розширенні обсягу знань, умінь та навичок студентів, розвитку їхніх комунікативних здібностей, формуванні готовності до професійної діяльності;
- в організації рефлексивного етапу особистісної діяльності кожного студента [11, с. 419].

Важливим організаційним аспектом використання навчально-ігрового проектування як однієї з технологій навчання є визначення послідовності дій учасників цього процесу. Зокрема, Т. Качеровська виокремлює чотири основні етапи під час процесу навчально-ігрового проектування:

- підготовка студентів до розуміння сутності проекту, що передбачає такі підготовчі дії, як використання лекційних та семінарських занять з метою розширення в учасників теоретичних знань, необхідних для створення та реалізації проекту, проведення інструктажів, забезпечення методичним матеріалом;

- введення у проект, що реалізується як постановка проблеми проекту, визначення теми, мети і завдань, які необхідно розв'язати в процесі проектної діяльності, формулювання головної гіпотези вирішення поставленої проблеми, визначення структури проекту, розподіл студентів на групи та присвоєння кожному учаснику рольового статусу й, відповідно, функціональних обов'язків;

- розробка проекту, що характеризується збором інформації, її аналізом та структуруванням, практичною перевіркою правильності гіпотези, захистом проекту, тобто на цьому етапі відбувається повна розробка майбутнього проекту, починаючи з ідеї й закінчуючи його реалізацією;

- рефлексія проекту, що полягає у розгляді відповідності мети проекту і його результату, оцінюванні проекту, аналізі проектної діяльності самими учасниками та експертною групою, коригуванні проекту [7, с. 11-12].

Л. Богославець вважає, що процес навчально-ігрового проектування містить три етапи:

- початковий – аналіз необхідних вихідних даних;
- основний – синтез провідних структурних складових;
- завершальний – оцінка результатів проектної діяльності всіх учасників [2, с. 9].

На думку Н. Плахотнюк, проектна навчально-ігрова діяльність передбачає наявність таких етапів:

- аналіз складних ситуацій, що можуть виникнути в процесі професійної діяльності, визначення проблеми, формулювання теми і мети;

- розподіл учасників на невеликі групи та присвоєння ролей кожному з них;
- підбір оптимальних способів, методів та засобів досягнення поставленої мети, створення чіткого плану дій;

- збір необхідної інформації, її аналіз та опрацювання;
- оформлення результатів;
- підготовка результатів проектування у вигляді презентації;
- представлення презентації, захист розробленого проекту;
- аналіз, оцінка та обговорення результатів проектної діяльності [11, с.420].

Л. Гризун виокремлює такі етапи проектної діяльності:

- моделювання, що виявляється в наявності теоретичних засад проектної діяльності, визначенні структурних компонентів проекту, презентації створеного проекту в знаково-символічному вигляді;

- проектування, тобто безпосереднє створення проекту, що передбачає деталізацію запропонованої моделі проекту й доведення його до рівня практичного застосування;

- конструювання, що характеризується подальшою деталізацією й конкретизацією проекту, максимальним наближенням його до умов реальної дійсності [5, с. 251-252].

Узагальнюючи розглянуті нами погляди вчених щодо етапів навчально-ігрового проектування, ми пропонуємо виокремити такі його основні етапи:

- *початковий*, що полягає у: 1) засвоєнні теоретичних знань щодо сутності навчально-ігрового проектування; 2) аналізі проблемних ситуацій, що можуть виникнути в процесі професійної діяльності майбутнього медичного працівника; 3) визначенні професійно значущої проблеми; 4) зборі та обробці необхідної інформації; 5) постановці теми, мети та завдань, що будуть вирішені під час проектної діяльності; 6) виокремленні структурних складових майбутнього проекту;

- *основний*, що передбачає: 1) розподіл студентів на групи (3-4 чол.); 2) призначення рольових статусів кожному із учасників проекту та відповідних їм функціональних обов'язків; 3) підбір оптимальних

методів, способів та засобів, що сприятимуть успішній реалізації проекту; 4) визначення чітких послідовних дій кожним учасником проектної діяльності; 5) представлення результатів проекту;

- *завершальний*, що виявляється у: 1) захисті результатів проекту кожною окремою групою; 2) виставленні оцінки експертною групою; 3) обговоренні результатів проекту всіма учасниками: студентами та викладачами.

Крім того, на кожному етапі варто враховувати досить важливий фактор, що безпосередньо впливає на результати роботи проектних груп, – це взаємодія викладача й студента, яка в навчально-ігровому проектуванні набуває особливого значення, оскільки в процесі проектної діяльності кожна зі сторін робить свій певний внесок у запланований проект, обмінюється знаннями, власним досвідом, думками, способами й засобами спільної діяльності, уміннями знаходити альтернативні рішення заради досягнення колективної мети.

Дослідники Т. Качеровська [7] та Н.Плахотнюк [11] пропонують такі методи й форми, що можуть бути використані в проектній навчально-ігровій діяльності:

- декомпозиційні методи (евристична бесіда, проблемна лекція, розповідь, інструктаж, групові форми роботи);
- трансформаційні методи (індивідуальна робота, анкетування, консультація, ділові ігри, проектування нововведень);
- презентативні методи (презентація, демонстрація, аукціон проектів, «круглий стіл»);
- конвергентні методи (контрольні запитання, усне опитування, створення експертних груп).

Таким чином, на основі аналізу поглядів науковців на розуміння сутності навчально-ігрового проектування як однієї з педагогічних умов формування морально-вольових якостей майбутніх медичних працівників нами було визначено, що навчально-ігрове проектування – це особистісно орієнтована активна технологія, що полягає у створенні студентами проекту під керівництвом викладача відповідно до основних його етапів з метою ефективної підготовки до інноваційної діяльності у професійній сфері, формування відповідних професійно цінних особистісних якостей майбутніх фахівців.

### Література

1. Батієвська Т. Проектування навчального процесу майбутніх фахівців як педагогічна проблема / Т. Батієвська // Педагогічні науки : зб. наук, праць / Полтавський нац. пед. ун-т імені В. Г. Короленка; [редкол. : М. Степаненко (гол. ред.) та ін.]. – Полтава, 2012. – Випуск 54. – С. 64-69.
2. Богославец Л. П. Педагогічне проектування навчально-виховного процесу в системі доуніверситетської підготовки слухачів : автореф. дис. на здобуття наук. ступ. канд. пед. наук : 13.00.04 / Л. П. Богославец. – Київ, 2009. – 22 с.
3. Галузяк В. М. Моральне виховання у педагогіці США: теорія і практика / В. М. Галузяк, Л. І. Довгань. – Вінниця: РВВВДАУ, 2009. – 231 с.
4. Грабовий А. К. Педагогічне проектування як чинник експериментально-методичної підготовки майбутніх вчителів хімії / А.К. Грабовий // Вісник. – 2014. – №120. – С. 50-53.
5. Гризун Л. Е. Дидактичні завдання педагогічного проектування модульної структури навчальної дисципліни як компонента освітнього середовища / Л.Е. Гризун // Збірник наукових праць «Педагогічні науки». – Херсон: Видавництво ХДУ, 2006. – Вип.43. – С. 249-255.
6. Жуковская Н. А. Технология развития нравственных качеств в профессиональной подготовке студентов медицинского колледжа : дисс. ... канд. пед. наук : 13.00.08 / Жуковская Нина Александровна. – Саратов, 2007. – 224 с.
7. Качеровська Т. В. Навчально-ігрове проектування у професійній підготовці майбутніх менеджерів організацій : автореф. дис. на здобуття наук, ступ. канд. пед. наук : 13.00.04 / Т. В. Качеровська. – Одеса, 2005. – 22 с.
8. Кічук Н. В. Ігрове проектування як інтерактивна дидактична технологія підготовки фахівців / Н. В. Кічук // Наука і освіта. – 2005. – №3-4. – С.89-91
9. Литвиненко О. В. Професійно-педагогічне проектування в інженерно-педагогічній освіті : наук.-метод. рекомендації для студ. III к. спец. проф. навч. (за профілем підготовки) / О. В. Литвиненко, за наук. ред. В. В. Докучасвої. -Луганськ : Вид-во ДЗ «ЛНУ ім. Т.Шевченка», 2012.-163 с.
10. Мачинська Н. І. Впровадження ігрових технологій навчання у практику підготовки майбутніх магістрів / Н. І. Мачинська // Наукові праці Чорноморського державного університету імені Петра Могили комплексу «Києво-Могилянська академія». Сер.: Педагогіка. – 2011. – Т. 158, Вип. 146. – С.18-22.
11. Плахотнюк Н. П. Концептуальна модель навчально-ігрового проектування / Н. П. Плахотнюк // Вища освіта України : тематичний випуск : Вища освіта України у контексті інтеграції до європейського освітнього простору. – К., 2009. – Додаток 4.Т. VI (18). – С. 411-421.
12. Холковська І.Л. Методика виховної роботи. – [2-е вид., випр. і доп.] – Вінниця: ТОВ «Нілан ЛТД», 2016. – 192 с.
13. Цимбалару А. Семантика понятійного апарату проблеми педагогічного проектування / А. Цимбалару // Нова педагогічна думка. – 2009. – №3. – С. 30-33.