

УДК 378+37.013.42:004.031.42

СУЧАСНІ ІНТЕРАКТИВНІ ПІДХОДИ ДО ФОРМУВАННЯ СОЦІАЛЬНОЇ ВІДПОВІДАЛЬНОСТІ МАЙБУТНІХ СОЦІАЛЬНИХ ПЕДАГОГІВ У ПРОЦЕСІ НАВЧАННЯ

Калаур Світлана Миколаївна
Топоренко Олександр Юрійович
м.Тернопіль

У статті розглядаються можливості використання соціальної педагогіки як академічної дисципліни, а також розкривається потенціал комп'ютерних ігор у системі освітнього процесу вищих навчальних закладів. Автори наголошують на важливості соціальної відповідальності, як якості особистості майбутніх соціальних педагогів. У статті проаналізовані методологічні засоби, за допомогою яких можна сформувати соціальну відповідальність майбутніх соціальних педагогів. Головна увага зосереджена на характеристиці практичних шляхів формування соціальної відповідальності студентів за допомогою інформаційних та інтерактивних інструментів. Основний акцент зроблено на можливостях комп'ютерної гри, яка здатна полегшити процес навчання і отримання позитивних результатів. Комп'ютерна гра, яка розроблена у процесі дослідження надає студентам додаткові стимули для досягнення високої продуктивності як в навчанні, так і в майбутній професійній діяльності. Встановлено, що дидактична комп'ютерна гра здатна об'єднати навчально-виховну та рекреаційну функції, здатна сформувати особистість майбутнього фахівця на основі: спілкуванні з різними групами клієнтів, вирішення особистих та групових проблем, а також вивчення теоретичного матеріалу.

Ключові слова: соціальна відповідальність, інтерактивні підходи, комп'ютерна гра, соціальні педагоги, навчальний процес.

Актуальність дослідження. Останні суспільні події в період з 2013 по 2015 роки зумовили необхідність до формування нового типу українського суспільства, що засноване на соціально-відповідальних засадах. Зовнішня небезпека суверенітету та нагальна необхідність у свідомому осмисленні молоддю людиною своєї власної ролі у сучасних процесах які відбуваються в нашій країні зумовлюють створення сприятливих передумов для соціального замовлення держави на формування соціальної відповідальності особистості, що здатна до морального вибору на благо суспільства.

Вітчизняне законодавство наголошує, що молода людина, як рушій соціального прогресу, повинна повсюдно проявляти відповідальне ставлення до навчання, побудови ефективних взаємин із учасниками ринку праці, відповідального батьківства, а в останній час – і відповідального виконання свого обов'язку перед Вітчизною. Провідну роль у цьому процесі відіграє педагогічне середовище, а основною зв'язною ланкою має виступати соціальний педагог. Актуальність даної проблеми полягає у тому, що у нинішній

суспільній ситуації існує нагальна необхідність формування та розвитку соціальної відповідальності майбутніх соціальних педагогів в умовах вищих навчальних закладів. Зважаючи на педагогічні інновації, вагомий потенціал у розвитку соціальної відповідальності можуть відіграти інтерактивні інформаційні технології, оскільки вони є обов'язковим конструктом особистості кожного сучасного студента.

Констатуємо, що віртуальний світ, як новий інноваційний рушій та чинник формування молодого особистості, стає найвпливовішим конструктом мислення та поведінки людини XXI століття. Варто відзначити, що на сьогодні доволі опосередковано використовують його можливості саме у навчально-виховному плані, тому й існує певна невідповідність між стрімкою популярністю та значимістю цього фактора та дещо застарілими традиційними методами організації навчального процесу у ВНЗ. Такий підхід призводить до численних упущень та нереалізованих навчально-виховних завдань по формуванню якостей сучасної особистості, у тому числі і соціальної відповідальності. Іншими словами, перед соціальною педагогікою нині постає нагальне завдання перетворити віртуальний фактор (комп'ютерний світ), як впливовий соціалізаційно-виховний конструкт у позитивно спрямований педагогічний засіб, що позитивно впливатиме на вирішення гострих навчально-виховних проблем, у числі яких падіння загальної успішності, нестійкості та сумнівності моральних ідеалів.

Аналіз останніх досліджень та публікацій свідчить, що питання використання комп'ютерних ігор у навчально-виховному процесі ВНЗ та впровадження їх у теорію методики навчання і виховання з соціальної педагогіки мало досліджене. Констатуємо, що в загальному контексті дану проблему висвітлювали у своїх наукових публікаціях К. Беккер, Р. Гарріс, а з вітчизняних Н. Кириленко, Л. Савчук, М. Кларін. Зазначимо, що питання формування соціальної відповідальності досліджено значно глибше. Зокрема публікації М. Сметанського, М. Бахтіна, О. Леонтьєва, І. Бежа, К. Муздибаєва, К. Абульханової-Славської присвячені теоретичним та практичним аспектам формування у студентів соціальної відповідальності. Практичне поєднання можливостей комп'ютерно-інтерактивних технологій у формуванні соціальної відповідальності особистості майбутнього соціального педагога не був предметом окремого ґрунтовного дослідження. Цей факт й став головним поштовхом до написання статті.

Отже, **метою** статті виступає необхідність формування соціальної відповідальності у майбутніх соціальних педагогів у період їхнього професійного становлення через інювання інтересу та мотивації до власної діяльності, шляхом створення спеціальних педагогічних впливів на основі впровадження авторської комп'ютерної гри у навчально-виховний процес.

Виклад основного матеріалу. Аналізуючи феномен соціальної відповідальності, як якості особистості, констатуємо розмаїтість у його трактуванні в різних галузях науки. Ми згідні з точкою зору відомого датського юриста М. Соренсена відносно питання соціальної відповідальності. Зокрема науковець підмітив, що «ніяка інша тема не піднімала стільки суперечок як відповідальність, і ніяка інша галузь не є такою неясною і запутаною з точки зору теорії» [10, с.217].

У психологічній науці поняття відповідальності трактується в розумінні різноманітних форм контролю суб'єкта за власною діяльністю у аспекті виконання даним суб'єктом прийнятих у суспільстві норм і правил [5, с. 52]. Так, М. Савчин, наприклад, розуміє під соціальною відповідальністю наявність певних стійких ціннісних орієнтацій, які виникають на етапі зрілої юності (18-20 років), коли з'являється така соціальна ситуація розвитку, коли юна людина в еталон свого життя ставить самостійність та перспективу, а саме реалізацію у обраній професійній галузі, здійснення життєвих задумів. У процесі цього, в особи

відбувається досить посилений розвиток самосвідомості; така особа здатна саморегулювати соціальну поведінку на основі самовизначення в системі моральних орієнтирів та норм поведінки, глибоко усвідомлюючи особисту соціальну відповідальність та на основі цього бути готовим до самостійної діяльності на користь соціуму [6, с. 257]. Крім того, М. Савчин вважає феномен відповідальності проявом певної різнопланової активності індивіда, а також бачить її у якості провідного критерію оцінки рівня моральної зрілості особистості в цілому [7, с. 36].

Нам імпонують погляди Н. Бордовської та А. Реана стосовно того, що завдяки відповідальності існує можливість відрізнити соціально зрілу особистість від соціально незрілої [1].

Варто відзначити, що як і будь-яка інша якість особистості, соціальна відповідальність також проходить певні рівні та стадії формування. Наприклад, В. Сперанський запропонував певні рівні соціальної відповідальності, що є співвідносними з життєвою позицією людини. Вони, як зазначають науковці [9, с. 38–87], з точністю відображають шлях розвитку даної якості у фахівців – соціальних педагогів. Зокрема:

- перший (низький) рівень передбачає соціальну відповідальність особистості у вигляді санкції; здійснення дій передбачає прагнення уникнути відповідальності;
- другий рівень передбачає перехід від об'єктивної відповідальності до суб'єктивної, причому особистість починає брати до уваги мотиви «неправильного вчинку» і умови, які спонукали його здійснити; особистість дотримується норм і правил для отримання прихильності до оточуючих;
- третій рівень включає переростання почуття відповідальності у відповідальність соціальну; особистість має сформоване бажання самовдосконалитися;
- четвертий рівень характеризується високорозвиненою професійною відповідальністю, яка реалізується у трудовій діяльності; цей рівень передбачає професійне удосконалення;
- п'ятий рівень свідчить про соціально зрілу особистість, яка має та дотримується чіткої громадянської позиції у суспільно-трудовій діяльності.

У нашому баченні варта уваги думка М. Сметанського, який розглядає під науковою дефініцією «соціальна відповідальність» певну особистісну якість, яка полягає в критичному розумінні соціального значення власного мислення та діяльності, а також усвідомленні моральної потреби у виконанні соціальних норм. Науковець аргументовано доводить, що існують певні етапи, а саме (орієнтації, відбору, адаптації до умов вишу, професійне становлення у виші, і, нарешті адаптація до умов професії); пропуск хоча б одного елемента даної системи призводить до помилок та руйнування процесу формування соціальної відповідальності майбутнього фахівця [8, с.13].

У своєму дослідженні ми стоїмо на засадах, що до основних конструктів соціальної відповідальності студентів - майбутніх соціальних педагогів, слід також віднести їхню особистісну спрямованість на досконале здійснення своїх обов'язків та відповідальність перед суспільством, як основного замовника соціально-педагогічних послуг. У той же час, констатуємо, що рівень соціальної відповідальності майбутніх фахівців соціальних педагогів неповною мірою відповідає сучасним вимогам суспільства. У процесі практичного дослідження було встановлено, що більшість студентів характеризується недостатньо стійкими та внутрішньо-суперечливими ціннісними орієнтаціями, неповним усвідомленням вимог до майбутньої професії та власних особистісних якостей, відсутністю внутрішньої мотивації до професійно-особистісного вдосконалення, нестійким ставленням до майбутньої професії загалом. Їхня діяльність регулюється переважно зовнішніми стимулами та спонуканнями, переважає орієнтація на особисті інтереси. На

початку констатувального етапу експерименту нами було встановлено, що 1/5 респондентів була орієнтована на системну та цілеспрямовану діяльність на соціально значущий результат.

Наслідки даних негативних тенденцій цілком очевидні – молоді фахівці не зацікавлені в удосконаленні своїх навичок, відсутній мотиваційний компонент, притаманне ігнорування досягнення продуктивних результатів у навчально-пізнавальній діяльності. Та головне, страждає сама державна інституція – більшість випускників не реалізують себе у сфері професійної діяльності, де була здобута освіта, і як наслідок – соціальний престиж професій знижується, навчання у ВНЗ, в основному, мотивується отриманням стипендій. Наприклад, як свідчать статистичні дані, у 2014р. вищими навчальними закладами Тернопільської області (20 самостійних вищих навчальних закладів: 12 з них I–II рівнів акредитації та 8 – III–IV рівнів акредитації) було підготовлено 2,9 тис. магістрів, 3,8 тис. спеціалістів, 7,2 тис. бакалаврів і 3,8 тис. молодших спеціалістів, з них випущено відповідно 2,8 тис. осіб, 3,8 тис. осіб, 2,1 тис. осіб та 3,4 тис. осіб. Однак із загальної кількості випускників лише 23,2% (2,8 тис. осіб) отримали направлення на роботу [3].

У світлі цих негативних тенденцій слід зупинитися на тому факті, що на сьогодні заходами для формування соціальної відповідальності особистості є практична діяльність із людьми (наприклад, у процесі практики), волонтерська робота тощо. Проте, у даній ситуації важливо здійснити погляд на проблему використовуючи прихований потенціал інноваційного мислення, із обов'язковим врахуванням психології особистості сучасних студентів. Так, дослідження вітчизняних та зарубіжних психологів (І. Кон, І. Бех, К. Абульханової-Славської) стверджують, що навіть при спеціально спрямованих на людину соціально-виховних впливах, їхній успіх залежатиме від таких умов та ситуації, коли здійснюється опосередкування їх людиною. Ми згодні із твердженнями психологів, що ніяка діяльність, включно й навчальна, в середовищі студентів, і тим паче професійна соціально-педагогічна діяльність, не може, протягом досить тривалого часу проходити тільки на основі примусу або ж самопримусу. У практичному аспекті ми виходимо з тієї думки, що у навчально-виховному процесі ВНЗ слід створити умови, які б створили ситуацію постійної зацікавленості майбутніх соціальних педагогів у процесі навчання, а в майбутньому – і процесі праці.

Навчальне середовище, у якому навчаються майбутні соціальні педагоги повинні бути наповнене педагогічними інноваціями. До них ми віднесемо внутрішню налаштованість особистості на навчання, усвідомлення суспільної значущості соціально-педагогічної діяльності, а також послідовне її переростання у внутрішню потребу. Важливо, щоб це спеціально створюване смислове наповнення навчального середовища було не чимось нав'язаним зовні, а навпаки – були чітко передбачені механізми для прояву творчості та ініціативності студентів. Як наслідок нами була обрана комп'ютерна дидактична гра, де студент, в умовах запрограмованих систем дій, має право вибору того чи іншого виду поведінки та можливості моніторингу наслідків обраних варіантів дій.

Констатуємо, що використання інформаційно-інтерактивних програм, а саме комп'ютерної дидактичної гри, у формуванні соціальної відповідальності соціальних педагогів, виступає інструментом навчального процесу, тоді як головним у ньому, беззаперечно, залишається педагог, який зобов'язаний грамотно і доцільно використовувати сучасні інформаційні технології, комп'ютерну гру [4, с. 41].

Дану практику можна зреалізувати у наступних етапах:

- створення комп'ютерної гри як інноваційного інструменту в навчально-виховному процесі ВНЗ;
- використання програми у навчально-виховному процесі професійної підготовки майбутніх соціальних педагогів, зокрема, в рамках вивчення студентами навчальних дисциплін гуманітарного циклу;
- реалізація проекту в освітньому просторі України та за кордоном.

На основі аналізу напрацювання науковців [2], при створенні такої дидактичної комп'ютерної гри було виокремлено такі важливі операції як: вивчення наочної галузі; розробка сценарію гри; проектування алгоритму програми; розробка програми; тестування програми.

Прикладом такої гри може бути проект комп'ютерної гри «Соціальний педагог», розроблений на ігровому рушії «Unity 3d». Мета цієї програми полягає у демонстрації можливості апробації альтернативних шляхів становлення соціально-відповідальної поведінки особистості майбутнього фахівця шляхом впровадження інтерактивних комп'ютерних програм у навчально-виховний процес. У даній програмі демонструється професійна діяльність соціального педагога у вигляді певних місій, процес проходження та результати яких гравець може досконало вивчити та проаналізувати, а у реальному житті уникнути тих помилок, які були допущені у віртуальному світі. Таким чином майбутній соціальний педагог може глибше усвідомити відповідальність за свої дії перед суспільством (рис. 1).

Наприклад, у ролі соціального педагога, головний герой повинен пройти місію консультування церковної громади міста, у процесі цього вивчити взаємовідносини членів даної спільноти та їхньої мотивації до діяльності, і на основі цього, розробити соціометрію. Або ж, проводячи соціальний супровід неблагополучної сім'ї, надати гравцю вибір прийняття того чи іншого рішення по відношенню до кожного із її членів, що призведе до певного результату. У нашому баченні цінність такого методу полягає у тому, що окрім рекреативної функції, реалізується і навчально-виховна, де гравець бачить реальні результати своєї діяльності, а проходження до наступних рівнів гри можливе тільки через вибір соціально-відповідальних сценаріїв поведінки у грі.

Слід констатувати, що реалізація даного методу у навчально-виховному процесі ВНЗ характеризується наявністю безліч проблем. Так, існує проблема сприйняття на методичному та практичному рівні комп'ютерної гри, як методу навчання та виховання педагогічним колективом; відсутній механізм програмування навчальних ігор, а також системи віртуального контролю та оцінювання тощо. Однак існують суттєві позитиви, які передбачають, що комп'ютерна гра здатна активізувати логічне та просторове мислення студентів; швидкість їхньої реакції, уваги тощо, і саме головне, на мотивацію і пропагування їхньої майбутньої професійної діяльності.

Враховуючи сказане вище, вважаємо за можливе спроектувати будь-яку ігрову ситуацію на виховний, а також освітній процес. У своїй педагогічній практиці педагог може розробити невеликі ігрові інтерактивні елементи з окремих тем занять або навчальних модулів, що дозволять майбутнім соціальним педагогам поспробувати себе у ролі фахівця будь-якого закладу; програти соціально-педагогічну ситуацію та миттєво дізнатися результат; набуті певні знання під час рекреативної діяльності тощо. Існуюче прикладне програмне забезпечення дозволяє самостійно освоювати і створювати комп'ютерні дидактичні ігри, орієнтовані на формування соціально-відповідальної поведінки та підвищення ефективності навчально-виховного процесу.



Рис 1. Інтерфейс комп'ютерної гри

Література та джерела

1. Бордовская Н.В. Педагогика: Учебник для вузов / Н.В.Бордовская, А.А.Ряан. – СПб.: Питер, 2004. – 300 с.
2. Збірник наукових праць Уманського державного педагогічного університету імені Павла Тичини / [гол. ред.: Мартинюк М. Т.]. – Умань: ПП Жовтий, 2011. – Ч. 3. – 326 с.
3. Навіть не чверть випускників вишів отримують направлення на роботу [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://realno.te.ua/povupu/navit-ne-chvert-vipusknykiv-vishiv-ot/>. – Загол. з екрана. – Мова укр..
4. Осетрин К.Е. Методические особенности повышения квалификации учителей в области информационно-коммуникационных технологий на базе свободного программного обеспечения / К.Е. Осетрин, Е.Г. Пьяных // Вестн. Томского гос. пед. ун-та (Tomsk State Pedagogical University Bulletin). 2009. Вып. 9 (87). – С.41-49
5. Психологія професійної діяльності та спілкування / За ред. Л.Е.Орбан, Д.М.Гриджук. – Київ: Преса України, 1997. – 192 с.
6. Савчин М.В. Вікова психологія [Текст] : навчальний посібник для студентів вищих навчальних закладів / М.В.Савчин, Л.П. Василенко. – К.: Академвидав, 2005. – 360 с.
7. Савчин М.В. Психологія відповідальної поведінки: [монографія] / Савчин М.В. – Івано-Франківськ: Місто НВ, 2008. – 280 с.
8. Сметанський М.І. Формування соціальної відповідальності вчителя. / М.І. Сметанський – Вінниця, 1993. – 186 с.
9. Сперанский В.И. Социальная ответственность личности: сущность и особенности формирования. – М.: Изд. МГУ, 1987 – С.38-87
10. Sorensen M. Principes de droit international public Sorensen / M. Sorensen // Recueil des cours de Academie de droit international de La Haye. – 1960. – №3. – P.217

В статье рассматриваются возможности использования социальной педагогики как академической дисциплины, а также раскрывается потенциал компьютерных игр в системе образовательного процесса высших учебных заведений. Авторы отмечают важность социальной ответственности, как качества личности будущих социальных педагогов. В статье проанализированы методологические средства, с помощью которых можно сформировать социальную ответственность будущих социальных педагогов. Главное внимание сосредоточено на характеристике практических путей формирования социальной ответственности студентов с помощью информационных и интерактивных инструментов. Основной акцент сделан на возможностях компьютерной игры, которая способна облегчить процесс обучения и получения положительных результатов. Компьютерная игра, которая разработана в процессе исследования предоставляя студентам дополнительные стимулы для достижения высокой производительности, как в обучении, так и в будущей профессиональной деятельности. Установлено, что дидактическая компьютерная игра способна объединить учебно-воспитательную и рекреационную функции, а также способна формировать личность будущего специалиста на основе: общения с разными группами клиентов, решения личных и групповых проблем, а также изучение теоретического материала.

Ключевые слова: социальная ответственность, интерактивные подходы, компьютерная игра, социальные педагоги, учебный процесс.

The purpose of this article is to have a look at how social pedagogy as an academic discipline is can used in computer games and how we can use them for the organization effective educational process in higher education. Moreover, this article reviews in detail the scientific literature on social responsibility and academic achievement. This review describes research on the value of social responsibility for parents and teachers in higher education and on how it is promoted within educational environment of future social pedagogues. It is proposed that students' social responsibility, which is formed through information and interactive tools, including computer game, can facilitate learning and performance outcomes and, from a motivational perspective, by providing students with additional incentives to achieve high performance in professional activities. Didactic computer games, which are able to combine academic and recreational functions of identity formation including implementation of social-pedagogical missions in the game, communicating with different groups of clients, solving personal and group problems and learning of theoretical material, has great potential to address the problem solving process forming social responsibility of future social pedagogues. Also, the article briefly examines the methodological tools by which formed the students' social responsibility of future social pedagogues.

Key words: social responsibility, interactive approaches, компьютерная игра, социальные педагоги, педагогический процесс.