

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ТЕРНОПІЛЬСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ ВОЛОДИМИРА ГНАТЮКА

ЖУКОВА ОКСАНА АНАТОЛІВНА



УДК 378.147.091.33-027.22:793.7

**ДИДАКТИЧНА СИСТЕМА ФОРМУВАННЯ СОЦІАЛЬНОЇ
КОМПЕТЕНТНОСТІ СТУДЕНТІВ ГУМАНІТАРНИХ
СПЕЦІАЛЬНОСТЕЙ КЛАСИЧНИХ УНІВЕРСИТЕТІВ ЗАСОБАМИ
ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ**

13.00.09 – теорія навчання

АВТОРЕФЕРАТ

дисертації на здобуття наукового ступеня
доктора педагогічних наук

Тернопіль – 2019

Дисертацією є рукопис.

Робота виконана в Харківському національному університеті імені В. Н. Каразіна, Міністерство освіти і науки України.

Науковий консультант – доктор педагогічних наук, доцент
ЖЕРНОВНИКОВА Оксана Анатоліївна,
Харківський національний педагогічний
університет імені Г. С. Сковороди,
завідувач кафедри математики.

Офіційні опоненти: доктор педагогічних наук, професор
ВАСЬКІВСЬКА Галина Олексіївна,
Інститут педагогіки НАПН України,
завідувач відділу дидактики;

доктор педагогічних наук, професор,
член-кореспондент НАПН України
ДОБРОСКОК Ірина Іванівна,
Переяслав-Хмельницький державний
педагогічний університет
імені Г. С. Сковороди,
завідувач кафедри професійної освіти;

доктор педагогічних наук, професор
ОСАДЧЕНКО Інна Іванівна,
Уманський державний педагогічний
університет імені Павла Тичини,
професор кафедри педагогіки та освітнього
менеджменту.

Захист дисертації відбудеться 21 грудня 2019 р. о 10-00 годині на засіданні спеціалізованої вченої ради Д 58.053.01 у Тернопільському національному педагогічному університеті імені Володимира Гнатюка (зала засідань, вул. М. Кривоноса, 2, м. Тернопіль, 46027).

З дисертацією можна ознайомитись у науковій бібліотеці Тернопільського національного педагогічного університету імені Володимира Гнатюка за адресою: вул. М. Кривоноса, 2, м. Тернопіль, 46027.

Автореферат розісланий 21 листопада 2019 р.

Учений секретар
спеціалізованої вченої ради



О. І. Янкович

ЗАГАЛЬНА ХАРАКТЕРИСТИКА РОБОТИ

Актуальність теми. Модернізація вищої освіти в Україні передбачає підготовку фахівців, здатних налагоджувати стосунки в соціумі, вибудовувати стратегії власного особистісного та професійного зростання, а також спроможних до продуктивного партнерства, використання й упровадження інновацій у майбутній професійній діяльності. Сучасне суспільство зацікавлене в підготовці саме таких здобувачів освіти, які мають адекватно реагувати на виклики сьогодення, бути мобільними та соціально затребуваними в різних галузях життєдіяльності.

Запити українського суспільства актуалізують значущість гуманітарної педагогічної парадигми та роль класичних університетів у запровадженні багатоступеневої моделі підготовки фахівців, реалізації компетентнісного підходу у вищій школі. Організація освітнього процесу в класичних університетах, ознаками якого є підготовка інтелектуальної еліти, формування особистості на засадах опанування нею фундаментальними знаннями з різних галузей науки, переважання в науковій роботі частки прикладних досліджень, утвердження морально-культурних цінностей, спрямована на здобуття студентською молоддю компетентностей як певного базису для глибокого різнобічного аналізу соціальної дійсності, розв'язання складних соціальних проблем, пошуку нових стратегій в умовах невизначеності. Головним результатом навчання здобувачів вищої освіти мають стати міжпредметні або ключові компетентності, що дають змогу майбутнім фахівцям швидко реагувати на сучасні виклики в особистісній, професійній, соціальній площинах.

Між тим, аналіз результатів опитування студентів класичних університетів вказує на недостатній рівень сформованості в них соціальної компетентності, що виявляється в неготовності до: реалізації вимог, що ставляться до здобувача освіти як до гармонійно розвинутої особистості, спроможної жити в злагоді із самою собою та суспільством; розуміння специфіки міжособистісних відносин між носіями тих чи інших соціальних статусів (як основних, так і епізодичних); виконання різноманітних соціальних ролей (суспільно-політичних, професійних, сімейно-побутових тощо); забезпечення власної успішної життєдіяльності. Глибокому усвідомленню цього факту сприяють результати анкетування 948 здобувачів освіти вітчизняних класичних університетів. Зокрема, 74 % респондентів недостатньо чітко уявляють роль і значення сформованості соціальної компетентності особистості; 48 % опитаних відчувають труднощі не лише в процесі формування знань, умінь і навичок соціальної компетентності, а й у здатності до комунікації.

З огляду на те, що соціальна компетентність є тією важливою характеристикою особистості, яка забезпечує їй ефективну взаємодію із суспільством, оптимізує відносини людини з різними соціальними інститутами, учені акцентують увагу на різних аспектах її формування: загальних положеннях (Н. Бібік, Г. Васківська, С. Віттман, І. Зимня, Н. Кузьміна, Д. Майхенбаум, Дж. Равен, Г. Селевко, Ю. Татур, Р. Хінш, А. Хуторський,

М. Шуре); особливостях формування соціальної компетентності в дітей шкільного віку (О. Галакова, Н. Калініна, Т. Самсонова), юнацтва (Н. Рототаєва, Г. Марасанов), студентства (С. Краснокутська). Значні напрацювання накопичено дослідниками, які вивчали процес формування соціальної компетентності в студентів педагогічних закладів вищої освіти (Н. Ляхова, Н. Лупанова, Л. Карімова); студентів-економістів (С. Бахтєєва); студентів-юристів (Н. Малюткіна); студентів-перекладачів (І. Ярцева). Заслужують на увагу праці, де вчені виокремлюють певні засоби формування соціальної компетентності, як-от: міжвузівський освітній центр (О. Спірін), полікультурне середовище закладу освіти (А. Демчук), іноземна мова (О. Колобова), додаткова освіта (Т. Наливайко, М. Шинкорук).

Формуванню соціальної компетентності студентів сприяє впровадження в освітній процес класичних університетів ігрових технологій, які є потужним і універсальним засобом отримання, обробки, передачі, аналізу, інтерпретації різноманітної інформації. Їх використання передбачає: створення позитивного емоційного фону взаємодії в системі «викладач-студент», «студент-студент»; імітацію, моделювання та відтворення контексту майбутньої професійної діяльності; формування позитивної мотивації до процесу навчання; здійснення «м'якого контролю».

Аналіз наукових педагогічних джерел, вивчення практичного досвіду викладачів класичних університетів дали змогу виявити низку *суперечностей* щодо формування соціальної компетентності студентів гуманітарних спеціальностей класичних університетів засобами ігрових технологій, зокрема між:

- запитом суспільства й роботодавців на гармонійно розвинену соціально компетентну особистість здобувача освіти, здатну до виконання соціальних ролей, ефективного співробітництва й соціального партнерства, та відсутністю обґрунтування змісту чіткої дидактичної системи формування компетентності зазначеного виду в освітньому процесі класичного університету;

- сучасними особливостями освітнього процесу в класичному університеті, функціонування якого в умовах сьогодення зорієнтоване на використання новітніх педагогічних технологій, зокрема й інтерактивних ігрових, та недосконалістю відповідних теоретичних розробок науково-педагогічних працівників;

- наявним соціальним досвідом здобувачів освіти та недостатньою можливістю формування на його основі в майбутніх фахівців соціальних якостей, умінь працювати в групі, взаємодіяти з іншими суб'єктами освітнього процесу через домінування в науково-педагогічних працівників традиційних підходів стосовно організації навчальної діяльності студентів;

- потребою формування соціальної компетентності в студентів гуманітарних спеціальностей класичних університетів та відсутністю дидактико-методичного забезпечення реалізації цього процесу;

- необхідністю об'єктивного оцінювання рівня сформованості соціальної компетентності студентів гуманітарних спеціальностей класичних

університетів і нерозробленістю відповідних критеріїв, показників та індикаторів комплексного оцінювання рівня сформованості цієї компетентності.

Отже, актуальність означеної проблеми, необхідність розв'язання виявлених суперечностей, недостатній рівень її теоретичної та практичної розробленості зумовили вибір теми дослідження **«Дидактична система формування соціальної компетентності студентів гуманітарних спеціальностей класичних університетів засобами ігрових технологій»**.

Зв'язок роботи з науковими програмами, планами, темами. Дисертацію виконано в контексті науково-дослідної роботи кафедри педагогіки Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна «Сучасні технології та методики професійно-педагогічної підготовки фахівців в освітньому просторі вищих навчальних закладів» (державний реєстраційний номер 0117U004837).

Тему дослідження затверджено (протокол № 1 від 27.01.2016 р.) та уточнено (протокол № 13 від 17.12.2018 р.) вченою радою Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна й узгоджено в Раді з координації наукових досліджень у галузі педагогіки та психології в Україні (протокол № 2 від 27.03.2019 р.).

Об'єкт дослідження – процес навчання студентів гуманітарних спеціальностей класичних університетів.

Предмет дослідження – формування соціальної компетентності студентів гуманітарних спеціальностей класичних університетів засобами ігрових технологій.

Мета дослідження – розробити, обґрунтувати й експериментально перевірити дидактичну систему формування соціальної компетентності студентів гуманітарних спеціальностей класичних університетів засобами ігрових технологій.

Відповідно до мети дослідження визначено **завдання**:

1. На основі аналізу філософської та психолого-педагогічної літератури з'ясувати підходи щодо дослідження сутності проблеми формування соціальної компетентності особистості у вітчизняній та зарубіжній педагогічній теорії і практиці.

2. Обґрунтувати концептуальні засади формування соціальної компетентності студентів гуманітарних спеціальностей класичних університетів засобами ігрових технологій.

3. Визначити критерії, показники рівнів сформованості соціальної компетентності студентів гуманітарних спеціальностей класичних університетів та відповідний діагностичний інструментарій.

4. Створити і теоретично обґрунтувати дидактичну систему формування соціальної компетентності студентів гуманітарних спеціальностей класичних університетів засобами ігрових технологій.

5. Розробити дидактико-методичне забезпечення та спроектувати процес поетапного формування соціальної компетентності студентів гуманітарних

спеціальностей класичних університетів засобами ігрових технологій.

6. Експериментально перевірити ефективність дидактичної системи формування соціальної компетентності студентів гуманітарних спеціальностей класичних університетів засобами ігрових технологій.

Провідною ідеєю дослідження є розуміння процесу формування соціальної компетентності студентів гуманітарних спеціальностей класичних університетів як такого, що здійснюється в системі формальної освіти на рівнях уніфікації та персоніфікації. Сформованість соціальної компетентності через акти предметно-змістовного і соціально-рольового моделювання та імітації професійного й особистісного контекстів діяльності, як основних складових навчальної гри, допомагає здобувачам освіти успішно взаємодіяти із соціальними інститутами, виконувати різні соціальні ролі, жити в злагоді із собою та членами суспільства, підвищувати рівень професійної майстерності. Цей процес має системний характер, а шляхи його реалізації підсилюють специфіку навчання студентів гуманітарних спеціальностей на засадах гуманності, розвитку гуманістичної свідомості, набуття й удосконалення гуманістичних знань у процесі пізнання соціальної дійсності, формування гуманістичних переконань й моральних настанов як основ їхньої подальшої життєдіяльності.

Концепція дослідження базується на уявленні складного та різнопланового феномена соціальної компетентності, сформованість якого в здобувачів освіти сприятиме підвищенню результативності їхніх знань, умінь та навичок через дотримання принципів єдності освітнього процесу та системи, відкритості, врівноваженості, цілеспрямованості, взаємообумовленості її компонентів. Основні положення концепції представлено у вигляді теоретичного, методологічного, методичного й практичного концептів як певних регуляторів розробки дидактичної системи формування соціальної компетентності в студентів гуманітарних спеціальностей класичних університетів, що сприяють створенню цілісного уявлення про її зміст, структуру, функції, дидактико-методичне забезпечення та спрямовані на здійснення провідної ідеї дослідження.

Теоретичний концепт полягає у виявленні основоположних тенденцій розвитку системи вищої освіти й визначенні тих ключових понять й конструктів, що уможливають процес розуміння сутності досліджуваної проблеми.

Він уточнює такі вихідні ідеї:

– організація освітнього процесу студентів гуманітарних спеціальностей у класичному університеті забезпечує сформованість соціальної компетентності завдяки впровадженню структурованої дидактичної системи;

– дидактична система формування в студентів гуманітарних спеціальностей класичних університетів соціальної компетентності засобами ігрових технологій представлена як поєднання цільового, концептуального, змістовно-технологічного, контрольного-оцінного блоків.

Цільовий блок дидактичної системи включає мету всієї дидактичної системи, що полягала у сформованості соціальної компетентності як ключової в

студентів гуманітарних спеціальностей засобами використання ігрових технологій. Концептуальний блок було визначено на засадах системного, особистісного, особистісно-зорієнтованого, компетентнісного підходів та тих принципів, що є базисом сформованості в студентів гуманітарних спеціальностей класичних університетів соціальної компетентності засобами ігрових технологій: загальнодидактичних та специфічних принципів. Змістовно-технологічний блок відображає структурні компоненти соціальної компетентності (мотиваційно-світоглядний, когнітивний, діяльнісно-операційний, особистісно-рефлексійний), дидактико-методичне забезпечення та поетапне формування соціальної компетентності, що визначається програмою та змістом навчальних дисциплін, а також розкриває дидактичні умови її результативності. Контрольно-оцінний блок віддзеркалював низку вимог, що ставилися до здобувачів освіти в процесі формування соціальної компетентності засобами ігрових технологій, і забезпечувався розробкою такого діагностичного апарату, на підставі якого було визначено показники, рівні (низький, середній, високий) та критерії (мотиваційний, змістовий, процесуальний, особистісно-оцінний) сформованості соціальної компетентності в студентів гуманітарних спеціальностей класичних університетів.

Методологічний концепт відображає основоположні ідеї формування соціальної компетентності студентів гуманітарних спеціальностей класичних університетів засобами ігрових технологій. Він ґрунтується на положеннях про:

- загальні принципи пізнання та перетворення дійсності; діалектичний зв'язок теорії, практики, формування й розвитку людини через подолання суперечностей буття; визначення джерел руху і розвитку, саморуху та саморозвитку особистості (*філософський рівень*);

- характер і складові процесу пізнання реальної дійсності індивідом на основі принципів гуманізації й культуровідповідності в єдності ідей системного, особистісного, особистісно-зорієнтованого, компетентнісного підходів та їхніх положень, що висвітлюють розуміння сутності людини та її можливостей у процесі пізнання (*рівень загальнонаукової методології*);

- використання сучасних досягнень педагогічної науки щодо формування, становлення й подальшого розвитку індивіда в освітньому процесі; дослідження зовнішніх та внутрішніх факторів, що детермінують діяльність здобувача освіти в соціумі; невідривності навчання від реального життя; підготовки компетентного фахівця, здатного до успішної адаптації в суспільстві та його активного перетворення; розуміння шляхів формування особистості здобувача освіти з розвинутою соціальною компетентністю; застосування в освітньому процесі сучасних педагогічних технологій, зокрема ігрових, що мають вплив на формування компетентності зазначеного виду в студентів (*рівень конкретно-наукової методології*).

Методичний концепт передбачає висвітлення комплексу дидактико-методичного забезпечення (навчально-методичного, діагностичного, технологічного, моніторингового) формування соціальної компетентності в студентів гуманітарних спеціальностей класичних університетів, відбір тих

форм та методів, що мали спрямування на забезпечення та реалізацію цього процесу. Основною функцією *практичного концепту* є перевірка дієвості та ефективності розробленої автором дидактичної системи формування соціальної компетентності студентів гуманітарних спеціальностей класичних університетів засобами ігрових технологій.

Загальна гіпотеза дослідження полягає в припущенні про те, що рівень сформованості соціальної компетентності студентів гуманітарних спеціальностей класичних університетів можна підвищити завдяки використанню в освітньому процесі дидактичної системи, побудованої на основі предметно-змістовного і соціально-рольового моделювання та імітації професійного й особистісного контекстів діяльності як основних складових навчальної гри.

Загальну гіпотезу було конкретизовано в *часткових припущеннях* про те, що використання ігрових технологій при реалізації дидактичної системи формування соціальної компетентності в студентів гуманітарних спеціальностей має забезпечити такі результати та особливості соціального розвитку здобувачів освіти:

- запобігання формуванню в студентів гуманітарних спеціальностей статичних стереотипів мислення через створення умов для критичного сприйняття навчальної інформації в процесі ігрової взаємодії;

- висунення здобувачами освіти гіпотез в умовах неоднозначних ігрових ситуацій або ситуацій із недостатньою надійністю чи суперечливістю вихідної інформації;

- актуалізація професійних знань і вмій, продукування варіантів рішень у контексті розв'язання навчальної ігрової ситуації, формування вмій творчого застосування отриманих знань як основи соціальної компетентності сучасного фахівця з вищою освітою;

- запобігання та подолання бар'єрів соціокультурного життя через надання здобувачам освіти фасилітативної допомоги та супервізії під час аудиторної та позааудиторної роботи;

- розвиток культури спілкування в процесі командної та групової роботи, побудова стилю майбутньої професійної діяльності.

Для розв'язання поставлених завдань і перевірки гіпотези на різних етапах наукового пошуку було використано такі **методи дослідження**:

- *теоретичні*: аналіз і узагальнення сучасної філософської, психолого-педагогічної, соціологічної та навчально-методичної літератури, наукових праць та дисертаційних робіт, статей у словникових виданнях із метою з'ясування сучасного стану розробленості проблеми, розкриття її сутності, вибору тих концептуальних ідей, що стали теоретико-методологічним і методичним підґрунтям для розробки й упровадження в освітній процес авторської дидактичної системи формування соціальної компетентності студентів гуманітарних спеціальностей; синтез, моделювання, що дали можливість систематизувати та узагальнити інформацію про об'єкт дослідження, сформувані термінологічний апарат, розробити дидактичну систему формування соціальної компетентності студентів гуманітарних

спеціальностей класичних університетів засобами ігрових технологій;

– *емпіричні*: анкетування, тестування, психолого-педагогічне спостереження в процесі аудиторної та позааудиторної діяльності студентів гуманітарних спеціальностей з метою діагностики рівня сформованості їхньої соціальної компетентності; бесіди, опитування, педагогічне тестування, експертне оцінювання для з'ясування найбільш важливих показників сформованості соціальної компетентності в здобувачів освіти; педагогічний експеримент, що проводився з метою перевірки гіпотези (констатувальний, формувальний, контрольний етапи);

– *математичної статистики* для опрацювання експериментальних даних, їхнього кількісного та якісного аналізу, перевірки об'єктивності та валідності (представлення даних експериментальної роботи у вигляді графіків та діаграм з їхнім подальшим аналізом; метод статистичної обробки даних із використанням критерію Пірсона та метод регресійного аналізу для кількісної та якісної обробки результатів експериментальної роботи).

Експериментальна база дослідження. Дослідження проводилося впродовж 2015-2018 років на базі Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна, Державного закладу «Луганський національний університет імені Тараса Шевченка», Закарпатського угорського інституту імені Ференца Ракоці II, Міжнародного класичного університету імені Пилипа Орлика, Миколаївського міжрегіонального інституту розвитку людини вищого навчального закладу «Відкритий міжнародний університет розвитку людини «Україна», Інституту людини Київського університету імені Бориса Грінченка, Східноєвропейського національного університету імені Лесі Українки.

Наукова новизна одержаних результатів полягає в тому, що:

– *уперше* обґрунтовано концептуальні засади формування соціальної компетентності студентів гуманітарних спеціальностей класичних університетів засобами ігрових технологій (концептуальні ідеї, наукові підходи й принципи, які стали підґрунтям для розробки й забезпечення результативності дидактичної системи). Створено на теоретичному рівні та перевірено шляхом проведення педагогічного експерименту дидактичну систему, що є поєднанням цільового (мета – формування соціальної компетентності студентів гуманітарних спеціальностей засобами ігрових технологій та система супідрядних їй цілей), концептуального (основні положення системного, особистісного, особистісно-зорієнтованого, компетентнісного підходів, загальнодидактичних і специфічних принципів досліджуваного процесу), змістовно-технологічного (описує та формує компоненти соціальної компетентності студентів гуманітарних спеціальностей: мотиваційно-світоглядний, когнітивний, діяльнісно-операційний, особистісно-рефлексійний; визначає найефективніші ігрові технології; дидактико-методичне забезпечення та поетапне формування соціальної компетентності, що визначається програмою та змістом навчальних дисциплін, а також розкриває дидактичні умови її результативності), контрольного (критерії, показники, рівні сформованості соціальної компетентності студентів гуманітарних спеціальностей та результат дослідження) блоків;

– *розроблено* модифікований варіант поєднання видів діяльності студентів гуманітарних спеціальностей класичного університету (навчальної, самоосвітньої, науково-дослідної, практичної), побудований на засадах системного, особистісного, особистісно-зорієнтованого та компетентісного підходів;

– *уточнено та конкретизовано*: суть поняття «соціальна компетентність студентів гуманітарних спеціальностей»; зміст мотиваційно-світоглядного, когнітивного, діяльнісно-операційного, особистісно-рефлексійного структурних компонентів соціальної компетентності; мотиваційний, змістовий, процесуальний, особистісно-оцінний критерії, показники та діагностичний апарат, необхідний для визначення рівнів сформованості соціальної компетентності студентів гуманітарних спеціальностей класичних університетів засобами ігрових технологій;

– *подальшого розвитку* набули наукові положення щодо визначення: змісту й особливостей формування соціальної компетентності здобувачів вищої освіти; імплементації ігрових технологій у вітчизняну систему професійної підготовки студентства відповідно до тенденцій застосування зазначених технологій у професійній підготовці за кордоном.

Практичне значення одержаних результатів полягає в розробленні та впровадженні в освітній процес студентів гуманітарних спеціальностей класичних університетів: дидактико-методичного забезпечення процесу формування соціальної компетентності студентів гуманітарних спеціальностей засобами ігрових технологій під час вивчення предметів психолого-педагогічного спрямування, презентованого у вигляді робочих програм навчальних дисциплін, дидактичних засобів навчання, методичних рекомендацій до спецкурсів (внесено зміни у варіативну частину навчального плану підготовки студентів гуманітарних спеціальностей із галузей знань 03 – гуманітарні науки: 035 – філологія; 032 – історія та археологія, 033 – філософія, 034 – культурологія; модифіковано навчально-методичні комплекси дисциплін: «Педагогіка», «Основи педагогіки», «Педагогіка та методика виховної роботи» й «Основи педагогіки та методики виховної роботи», «Культура педагогічного спілкування», «Педагогіка вищої школи», «Педагогіка і психологія вищої школи»; видано монографію «Дидактичні засади формування соціальної компетентності студентів класичних університетів засобами ігрових технологій»; розроблено й упроваджено авторський спецкурс «Педагогічна інноватика»).

Теоретичними положеннями та практичними напрацюваннями *можуть* *послугуватися* викладачі під час проведення занять, при розробці навчальних програм, створенні навчальних посібників із психолого-педагогічних і фахових дисциплін.

Положення, висновки й рекомендації, розроблені на основі узагальнення дослідницьких матеріалів упроваджено в освітній процес Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна (довідка № 02/05 від 21.05.2019 р.), Державного закладу «Луганський національний університет імені Тараса Шевченка» (довідка № 1/445 від 07.05.2019 р.), Закарпатського

угорського інституту імені Ференца Ракоці II (довідка №152/UA/2019 від 27.05.2019 р.), Міжнародного класичного університету імені Пилипа Орлика (довідка № 52/1 від 11.03.2019 р.), Миколаївського міжрегіонального інституту розвитку людини вищого навчального закладу «Відкритий міжнародний університет розвитку людини «Україна» (довідка № 1/25-112 від 13.05.2019 р.), Інституту людини Київського університету імені Бориса Грінченка (довідка № 117/1 від 12.10.2018 р.), Східноєвропейського національного університету імені Лесі Українки (довідка № 03-28/02/1095 від 20.05.2019 р.).

Кандидатську дисертацію на тему «Соціалізація особистості в системі просвітницько-педагогічної діяльності Х. Д. Алчевської» (спеціальність 13.00.05 – соціальна педагогіка) захищено у 2001 році. Її матеріали та результати в тексті докторської дисертації не використовувалися.

Апробація результатів дисертації. Основні положення й результати дослідження було оприлюднено на: *інтернаціональних конгресах*: «The First International Congress on Social Sciences and Humanities» (Vienna, 2013), 1st International Academic Congress «Fundamental and Applied Studies in the Pacific and Atlantic Oceans Countries» (Tokyo, 2014), III International Sciences Congress «Problems and Prospects of Research in the Americas and Eurasia» (Buenos Aires, 2014); *інтернаціональних науково-практичних конференціях*: «Science and Civilization – 2017» (Шеффілд, 2017); «Forming of modern educational environment: benefits, risks, implementation mechanisms» (Тбілісі, 2017); «Modern methods, innovations and operational experience in the field of psychology and pedagogics» (Люблін, 2017); *симпозіумі* «Проблеми забезпечення макроекономічної рівноваги в сучасних умовах розвитку економіки» (Харків, 2017); *міжнародних конференціях*: «Возрождение духовности в современном мире: взаимодействие Церкви и образования» (Харків, 2012 р.); «Педагогіка А. С. Макаренка в полікультурному освітньому просторі» (Полтава, 2013); *Ukrainica Iv: Současná Ukrainistika (Problémy jazyka, literatury a kulturu)* (Оломоуц, 2010); «Nauka: teoria i praktyka – 2014» (Пржемишль, 2014); «The generation of scientific ideas» (Женева, 2014), «European Science and Technology» (Мюнхен, 2014), «Global Science and Innovation» (Чикаго, 2014), «Science and Education in Australia, America and Eurasia: Fundamental and Applied Science» (Мельбурн, 2014); «Проблеми оптимального функціонування особистості в сучасних умовах» (Харків, 2018); *всеукраїнських конференціях*: «Актуальні проблеми безперервної освіти» (Харків, 2003), «Практично-професійна підготовка студентів у системі вищої освіти: проблеми та шляхи вдосконалення» (Харків, 2011), «Актуальні питання методики навчання як чинника підвищення якості професійної підготовки фахівців у вищій школі» (Харків, 2015), «Розвиток виховної роботи у сучасному вищому навчальному закладі: змістовні домінанти та тенденції» (Харків, 2016); «Педагогіка та психологія: сучасний стан розвитку наукових досліджень та перспективи» (Запоріжжя, 2016); «Педагогіка та психологія: методика та проблеми практичного застосування» (Запоріжжя, 2016); «Компетентнісний підхід в освіті та професійній діяльності» (Харків, 2018); *науково-практичній конференції* «Теорія і практика соціального виховання: соціальна суб'єктність,

активність та відповідальність» (Харків, 2014); *наукових читаннях* «Проблеми гуманізації навчання та виховання у вищому закладі освіти» (Ірпінь, 2008).

Публікації. Результати дисертації опубліковано у 69 наукових одноосібних працях, з яких: 1 – монографія; 19 – статті в наукових фахових виданнях України, 10 – статті в зарубіжних наукових періодичних виданнях; 31 – матеріали конференцій; 8 – праці, що додатково відображають наукові результати дисертації.

Структура й обсяг дисертації. Дисертація складається зі вступу, п'яти розділів, висновків, списку використаних джерел і додатків. Зміст дисертації викладено на 555 сторінках, з них основний текст – 370 сторінок. Робота містить 17 таблиць, 25 рисунків. Список використаних джерел включає 1049 найменувань (зокрема 79 – іноземними мовами).

ОСНОВНИЙ ЗМІСТ ДИСЕРТАЦІЇ

У **вступі** обґрунтовано актуальність теми дисертації; вказано на зв'язок роботи з науковими програмами, планами, темами; визначено мету, завдання, об'єкт і предмет, методи дослідження; визначено наукову новизну й практичне значення одержаних результатів; наведено дані щодо апробації та публікацій.

У першому розділі «**Теоретичні основи формування соціальної компетентності студентів гуманітарних спеціальностей класичних університетів**» розкрито стан розробленості проблеми формування соціальної компетентності особистості у вітчизняній та зарубіжній педагогічній теорії і практиці; з'ясовано суть, зміст і структуру соціальної компетентності студентів гуманітарних спеціальностей; виокремлено специфіку організації освітнього процесу студентів гуманітарних спеціальностей класичного університету.

У дослідженні доведено, що актуальність проблеми формування і розвитку соціальної компетентності студентів обумовлюється сучасним станом суспільства, соціально-економічними та соціокультурними перетвореннями, спрямованими на встановлення гармонійних відносин людини із суспільством.

Установлено, що сучасні вчені (С. Бахтєєва, Н. Беккер, О. Галакова, С. Гончаров, Л. Карімова, А. Рижанова та ін.) розглядають поняття «соціальна компетентність» у вузькому і широкому значеннях. Змістовна складова цього поняття є різноаспектною та різноплановою з огляду на те, що вченими досліджувалися різні вікові етапи, умови, а також види діяльності індивіда (трудова, ігрова, навчальна, професійна, пізнавальна, інтелектуальна, перетворювальна, творча).

Аналіз наукової літератури (І. Доброскок, Л. Крапівіна, С. Краснокутська, Н. Лупанова, Н. Ляхова, Т. Наливайко, М. Шинкорук та ін.) засвідчив, що соціальна компетентність є: ключовою компетентністю, що забезпечує стале функціонування індивіда в соціумі; елементом соціалізації; складовою соціальності індивіда; результатом освітнього процесу; особистісним компонентом, через який відбувається набуття знань про навколишній світ; інтегральною якістю особистості, наявність якої дозволяє індивіду успішно виконувати ті чи інші соціальні ролі; неоднорідним (різноплановим, різновекторним) особистісним утворенням, що дає змогу поєднувати

особистісне з громадським у процесі досягнення поставлених цілей, а також ефективно реагувати на неоднозначні життєві ситуації, що виникають у процесі їхнього розв'язання; взаємодією індивіда з іншими індивідами, на підґрунті якої він вибудовує з ними систему відносин, несе відповідальність за власні вчинки; постійним процесом особистісного саморозвитку.

Систематизація та аналіз наукових джерел (Н. Платонова, Т. Пушкарьова, Н. Рототаєва, Т. Самсонова, А. Спирін та ін.) надали підстави виокремити дві групи функцій соціальної компетентності: загальну (прикладна, адаптаційна, інтеграційна, орієнтаційна, статусна, рольова, аксіологічна, регулятивна, соціалізаційна, кумулятивна, трансляційна, поведінкова) і часткову (навчально-пізнавальна, ціннісно-смілова, мотиваційно-цільова, адаптивно-перетворювальна, рефлексійно-оцінювальна). Усі вони є характеристикою різноманітності проявів соціальної компетентності в діяльності індивіда й можуть бути взятими за основу її розвитку суб'єктами освітнього процесу.

На підставі проведеного аналізу психолого-педагогічної, соціологічної, довідкової літератури, визначаємо суть поняття «соціальна компетентність студентів гуманітарних спеціальностей» як інтегральну якість (характеристику) особистості здобувача вищої освіти, що включає до свого складу низку взаємопов'язаних парціальних компетентностей (соціально-особистісну, соціально-професійну, соціально-культурну, соціально-комунікативну, соціально-лідерську), сформованість яких через використання ігрових технологій в освітньому процесі класичних університетів за певних умов сприяє особистісному та професійному зростанню, продуктивній соціальній взаємодії, підвищенню рівня позитивної соціальної активності студентів, їхньої гармонійній життєдіяльності в соціумі. Компонентами соціальної компетентності студентів класичних університетів визначено: мотиваційно-світоглядний, когнітивний, діяльнісно-операційний, особистісно-рефлексійний.

У дослідженні визначено, що специфіка організації освітнього процесу студентів гуманітарних спеціальностей класичного університету в контексті формування їхньої соціальної компетентності базується на таких наукових поняттях: гуманність як інтегральна й одна з найважливіших особистісних якостей, що характеризує таку властивість, як людяність майбутнього фахівця у своїх діях, ставленні до оточення; гуманістична спрямованість як позитивне ставлення до професії, схильність і інтерес до неї, бажання вдосконалювати свою підготовку, задовольняти матеріальні і духовні потреби: людяність, працелюбність, чесність, чуйність, патріотичність, – що реалізуються в площині обраної професії; гуманістична свідомість як одне з основних понять філософії, педагогіки, психології, що позначає людську здатність ідеально відтворювати дійсність у процесі формування гуманістичного мислення; гуманістичні знання як пізнання дійсності в реалізації людяності, чесності, доброти через правильне відображення і поєднання психолого-педагогічних та професійних знань у свідомості особистості майбутнього фахівця у вигляді уявлень, понять, суджень, теорій; гуманістичні переконання як основні моральні настанови, що визначають мету і напрям вчинків, тверду впевненість у виконанні дій, заснованих на гуманістичних ідеях.

У другому розділі «Застосування ігрових технологій в освітньому процесі класичного університету як психолого-педагогічна проблема» досліджено процес використання нових педагогічних технологій як передумови життєздатності національної системи вищої освіти в Україні; розкрито освітній потенціал ігрових технологій для формування соціальної компетентності студентів гуманітарних спеціальностей класичних університетів.

Узагальнення теоретичних положень із досліджуваної проблеми дало підстави визначити ігрові технології як вид: нових технологій навчання (Н. Борисова), освітніх технологій (Г. Селевко), сучасних інноваційних технологій (С. Мухіна, А. Соловійова), педагогічних технологій (Т. Михайленко), педагогічних технологій контекстного навчання (А. Вербицький), соціальних технологій (С. Шаронова), дидактичних технологій (Д. Чернілевський), інтерактивних технологій (А. Панфілова), інтенсивних технологій (В. Трайнев, Л. Матросова).

Аналіз наукової літератури засвідчує, що процес використання ігрових технологій досліджували в різних галузях знань. Філософський аспект гри став предметом уваги таких науковців: М. Алексєєв, М. Бахтін, М. Епштейн, М. Каган, Г. Щедровицький. Цей аспект також був у сфері наукових інтересів французьких учених Ж. Бодріяра та Р. Кайуа. Культурологічні аспекти феномена гри були викладені в працях таких європейських учених: Й. Хейзінга, Х. Ортега-і-Гассет, Г. Гессе, О. Фінк. Певний внесок було зроблено петербурзькими вченими: О. Веселовським, Ю. Лотманом, Т. Апінян. У психологічній літературі представлені різні напрямки теоретичних і емпіричних досліджень гри на різних вікових етапах розвитку особистості як: гігієни розуму (Г. Спенсер); акту включення людини в сучасне суспільство через подолання спадкових інстинктів (Г. Холл); «тяжіння і відштовхування», «спільної дії», «спільної участі в дії» (Дж. Морено); виду транзакцій, що мають у собі приховану мету (Е. Берн) та ін.

Психологічною основою дослідження є концепції про: історичне виникнення гри (Є. Аркін); гру як вид діяльності людини, де вона реалізує свій потенціал, як природний, так і накопичений у процесі життя (Б. Ананьєв); «зону найближчого розвитку», у якій гра була її джерелом, а відношення гри до розвитку порівнювалось з відношенням навчання до розвитку (Л. Виготський); структуру гри (О. Лурія); соціальну природу гри, її значення для розвитку індивіда як «ілюзорної реалізації нездійснених інтересів» (О. Леонт'єв); гру як особливу форму емоційного та інтелектуального освоєння дійсності шляхом її відтворення й моделювання, своєрідне джерело дійсної творчої думки (Д. Ельконін); гру як продукт розвитку, форму вільної фантазії (Д. Узнадзе); породження гри з потреб та інтересів у дорослих з метою розвитку у них певних здібностей або як форму відображення і перетворення дійсності (С. Рубінштейн); гру як засіб психодіагностики під час міжособистісного спілкування (О. Бодальов); гру як вид діяльності, що має певний вплив на процес формування основних психічних якостей, що складають моральне ядро особистості (В. Мясіщев); гру як форму діяльності в умовних ситуаціях, що спрямована на відтворення і засвоєння суспільного досвіду (А. Петровський,

М. Ярошевський).

Аналіз наукових джерел дає підстави стверджувати, що актуальною є проблема використання широкого спектра ігор в організації навчальних занять в освітньому процесі закладів освіти з метою активізації інтелектуальної, пізнавальної, мотиваційної сфери здобувачів освіти (В. Багін, О. Жорник, В. Кругліков, Л. Нечепоренко, Т. Сердюк, А. Смолкін, О. Соніна, А. Фурман, С. Шандрук).

У процесі дослідження з'ясовано, що ігрові технології активно використовуються в системі професійної підготовки студентської молоді країн далекого зарубіжжя. Дослідниками було зроблено акцент на загальних питаннях щодо використання ігор в освітньому процесі (М. Гредлер), сприяння соціальному та емоційному навчанню через їхнє застосування (Р. Хромек, С. Роффі), отримання ефекту від їхнього упровадження (В. Гіллен-Ніето, М. Алесон-Карбонелл).

Спектр застосування ігор у процесі професійної підготовки є досить широким: інжиніринг – М. Майо, К. Кук, Д. Йованович, Д. Йоранович, Р. Спалевич, М. Карік, С. Панік; М. Андреу-Андрес, М. Гарсія-Касас, Р. Фелдер, Л. Сільверман; цивільне будівництво – М. Ебнер, А. Холзінгер; сільськогосподарське машинобудування – М. Боехью, Г. Доббінс, С. Еріксон, Р. Тейлор; державне управління та політологія – С. Сільвія; мови – М. Анджеліні, А. Гарсія-Карбонелл, Б. Монтеро-Флета, Ф. Хаббард, М. Македонія; хімія – Х. Растегарпур, П. Мараші; фізика – К. Сквайр, М. Барнетт, Дж. Грант, Т. Хіггінботам; математика – А. Піу, Ч. Фрегола; економіка – Д. Брозик, А. Запальська; бізнес – А. Фарія, Р. Фортмюллер; біологія – Л. Аннетта, М. Ченг, С. Холмс; науки про суспільство – Д. М. Куенка Лопес, М. Дж. Мартін Касерес, Б. Кросби, Дж. Брайсон.

Ігрові технології розглядаються нами як такі, що включають до свого складу широке розмаїття різних типів навчальних ігор, ігрових методів, прийомів та засобів. Скориставшись класифікацією Г. Селевка, нами було виокремлено найбільш ефективні види навчальних ігор, що використовувались у процесі формування соціальної компетентності студентів гуманітарних спеціальностей: за галуззю діяльності (інтелектуальні); за характером освітнього процесу (навчальні, тренінгові, узагальнюючі, пізнавальні, розвивальні, репродуктивні, продуктивні, творчі, комунікативні, профорієнтаційні); за ігровою методикою (предметні, сюжетні, рольові, імітаційні, драматизації); за предметною галуззю (літературні, культурологічні, історичні, суспільствознавчі); за ігровим середовищем (аудиторні, настільні, комп'ютерні). Кожен із зазначених типів ігор має реалізовуватися через використання як ігрових імітаційних методів (ігрового проектування, розігрування ролей, стажування з виконанням посадової ролі), так і неімітаційних (дискусій, диспутів, мозкового штурму, круглого столу, методів проблемного навчання, пошукових і дослідницьких методів, методів здійснення рефлексії). Визначені нами типи навчальних ігор слід адаптувати у такі форми організації освітнього процесу, як-от: лекції, семінарські заняття, тренінги, різні види практик, майстер-класи. До принципів ігрової діяльності віднесено: конструювання і моделювання, організації і проведення, побудови, успішної

взаємодії. Усі зазначені групи принципів ігрової діяльності підпорядковані загальнодидактичним принципам та методологічним принципам ігрового моделювання.

У дисертації доведено, що використання ігрових технологій в освітньому процесі закладу вищої освіти є показником якості та ґрунтовності підготовки студентства до подальшої професійної діяльності в соціумі, що інтегрує індивідуальні інтереси і цілі із соціально-економічним вектором спрямування еволюціонування держави, сприяючи розвиткові самої людини у різних сферах її життєдіяльності.

У третьому розділі **«Концептуальні засади формування соціальної компетентності студентів гуманітарних спеціальностей класичних університетів засобами ігрових технологій»** науково обґрунтовано концепцію розв'язання проблеми та методологічні підходи формування соціальної компетентності студентів гуманітарних спеціальностей класичних університетів засобами ігрових технологій.

Охарактеризовано сукупність *методологічних підходів* як основу розробки концепції формування соціальної компетентності студентів гуманітарних спеціальностей класичних університетів (системний, особистісний, особистісно-зорієнтований, компетентнісний).

Системний підхід дає змогу характеризувати освітній процес як складну систему взаємопов'язаних елементів, що спрямована на розвиток особистості студента в процесі усвідомлення ним культурних, історичних надбань людства, інструментальних технологій, інноваційних ідей (С. Архангельський, І. Блауберг, Н. Кузьміна, Б. Ломов, В. Садовський, Е. Юдін та ін.). Цей підхід дає можливість: цілісно дослідити систему соціальних механізмів та зв'язків; інтеріоризувати принципи соціального пізнання; різнобічно вивчати значущі характеристики особистості з огляду на соціальну природу її існування; окреслити провідні напрями педагогічного супроводу розвитку соціальної компетентності в студентів тощо. Головні положення цього підходу надають можливість комплексного розуміння об'єкта, що досліджується.

Особистісний підхід (К. Абульханова-Славська, О. Асмолов, Г. Балл, І. Бех, Л. Божович, Ю. Гільбух, В. Давидов, І. Зязюн, І. Кон, Г. Костюк, В. Моляко, Н. Ничкало, В. Петровський, О. Пехота, К. Платонов, В. Рибалка, С. Сисоєва, М. Чобітько, І. Якиманська та ін.) спрямований на різнобічний розвиток індивіда (особистісний, соціальний, професійний) через максимальне застосування можливостей предметного знання, формування в студентів практичних дій та способів поведінки, що є необхідним для вирішення проблем, які виникають у різних сферах діяльності людини.

Особистісно-зорієнтований підхід (І. Бех, О. Бондаревська, В. Бондаренко, Л. Гриценко, М. Левшин, І. Підласий, О. Пономарьов, О. Романовський, О. Савченко, Л. Товажнянський, З. Черваньова, М. Чобітько, С. Шандрок, І. Якиманська та ін.) центр уваги фокусує на особистості – цілісній та унікальній, відкритій до сприйняття нового соціального досвіду й неординарних ідей, здатній до раціонального, свідомого вибору в різних ситуаціях. Організація освітньої діяльності на засадах цього підходу в університетському середовищі є можливою за умов цілеспрямованої науково-

методичної роботи викладачів та оптимізації наявних форм, методів, засобів організації навчання й виховання здобувачів освіти.

Компетентнісний підхід (А. Андреев, В. Байденко, О. Бермус, В. Болотов, Е. Зеєр, І. Зимня, В. Краєвський, О. Лебедєв, О. Петров, Ю. Татур, Ю. Фролов, І. Фрумін, А. Хуторський, В. Шадриков, С. Шишов та ін.) орієнтує на формування покоління молоді, яка: буде мобільною на ринку праці; здатною орієнтуватися в інформаційному просторі та навчатися протягом життя, раціонально використовувати набуті знання, уміння, навички для розв'язання складних ситуацій у різних сферах діяльності; здійснювати особистий ціннісно-світоглядний вибір.

Відтак, узагальнення характеристик системного, особистісно-зорієнтованого, особистісного, а також компетентнісного підходів, утілення їхніх основних положень в освітній процес класичного університету в площині формування соціальної компетентності студентів гуманітарних спеціальностей сприятиме підвищенню результативності процесу розгортання їхнього професійного та особистісного потенціалів через дотримання таких принципів: діалектичної єдності розвитку соціуму й особистості; інтегративності або конструктивного синтезу; доцільності педагогічної діяльності та супроводу під час розвитку в здобувачів вищої освіти компетентності зазначеного виду.

У процесі дослідження акцент зроблено на формуванні системи взаємообумовлених зв'язків між учасниками освітнього процесу, що передбачає безпосередній або опосередкований вплив один на одного суб'єктів педагогічної взаємодії. Вони ґрунтуються на особистісному контакті викладача і здобувача освіти (випадковому або усвідомленому, тривалому або короткочасному, вербальному або невербальному) і виявляються у формі співпраці, що характеризується просторовою й тимчасовою причетністю, єдністю мети, організацією та управлінням діяльністю, розподілом функцій, дій, операцій тощо. Наслідком таких контактів є зміни, що відбуваються в поведінці, діяльності, відносинах, установках учасників освітнього процесу.

Доведено, що навчальна ігрова взаємодія спрямована на позитивні зміни в структурі особистості й передбачає: вплив на темперамент; прояв індивідуальних особливостей здобувачів освіти (сприйняття, мислення, увага, уява, пам'ять; закріплення і набуття досвіду учасниками ігрової взаємодії на підґрунті отриманих знань та вмій, відшліфованих навичок і тих особливостей, що виокремлюють конкретну особистість із загалу; систему прямого й опосередкованого впливу на соціально-обумовлену підструктуру індивіда, що формується шляхом виховання (світогляд, переконання, погляди, установки, прагнення, інтереси).

Аналіз праць, що розкривають психолого-педагогічну суть проблемного навчання (І. Лернер, О. Матюшкін, М. Махмутов, В. Оконь), та досліджень сучасних авторів (Л. Герелес, О. Мельнікова, В. Попков, І. Сафіулліна, О. Титова) засвідчив, що навчальна гра може бути віддзеркаленням певної стратегії або тактики поведінки, прийнятої здобувачами освіти під час розв'язання проблемної ситуації (як правило, це рольова ігрова взаємодія). На заняттях у класичному закладі вищої освіти навчальна гра розглядається в таких аспектах: як самостійна форма (нетрадиційна лекція у формі гри) з

елементами проблемного навчання; як елемент проблемного навчання (нетрадиційна проблемна лекція з елементами гри); як спосіб представлення та розв'язання проблемних ситуацій.

Отже, використання широкого спектра ігор обумовлено різновекторністю їх можливостей в освітньому процесі: від розвитку елементарних навичок слухання, мовлення до формування соціальної компетентності студентів гуманітарних спеціальностей.

У четвертому розділі «**Теоретичне обґрунтування дидактичної системи формування соціальної компетентності студентів класичних університетів засобами ігрових технологій**» подано обґрунтування дидактичної системи формування соціальної компетентності студентів гуманітарних спеціальностей класичних університетів засобами ігрових технологій; визначено дидактичні умови в системі формування соціальної компетентності студентів гуманітарних спеціальностей класичних університетів засобами ігрових технологій; розроблено дидактико-методичне забезпечення та спроектовано процес поетапного формування соціальної компетентності студентів гуманітарних спеціальностей класичних університетів засобами ігрових технологій.

На підґрунті узагальнення й аналізу теоретичних надбань учених, які досліджували проблему формування соціальної компетентності, та власного досвіду, нами було розроблено дидактичну систему формування соціальної компетентності студентів гуманітарних спеціальностей класичних університетів засобами ігрових технологій, складовими якої стали: цільовий, концептуальний, змістовно-технологічний, контрольний-оцінний блоки (рис.1). Ці блоки є взаємообумовленими та взаємопов'язаними. Їхнє органічне поєднання мало забезпечити функціональну єдність усіх компонентів формування соціальної компетентності засобами ігрових технологій в освітньому процесі класичного університету.

Цільовий блок відображає мету всієї дидактичної системи, що полягає у формуванні соціальної компетентності як ключової в студентів гуманітарних спеціальностей класичних університетів засобами ігрових технологій.

Концептуальний блок побудовано на засадах системного, особистісного, особистісно-зорієнтованого, компетентнісного підходів та тих принципів, що є основою процесу сформованості соціальної компетентності засобами ігрових технологій в освітньому процесі класичного університету. Нами визначено загальнодидактичні (цілеспрямованості, системності, систематичності, свідомості й активності здобувачів вищої освіти, оптимального поєднання всіх форм організації освітнього процесу) та специфічні (особистісної значущості соціальної компетентності, взаємодії суб'єктів освітнього процесу, взаємозумовленості розвитку соціальної компетентності та бар'єрів соціокультурного життя, рефлексії) принципи.

Змістовно-технологічний блок відображає структурні елементи сформованості соціальної компетентності засобами ігрових технологій в освітньому процесі класичного університету, а саме: *мотиваційно-світоглядний*, що віддзеркалював наявність у здобувачів освіти мотивації до формування соціальної компетентності; *когнітивний*, що передбачав наявність у здобувачів освіти необхідних знань із питань природи соціальної дійсності та

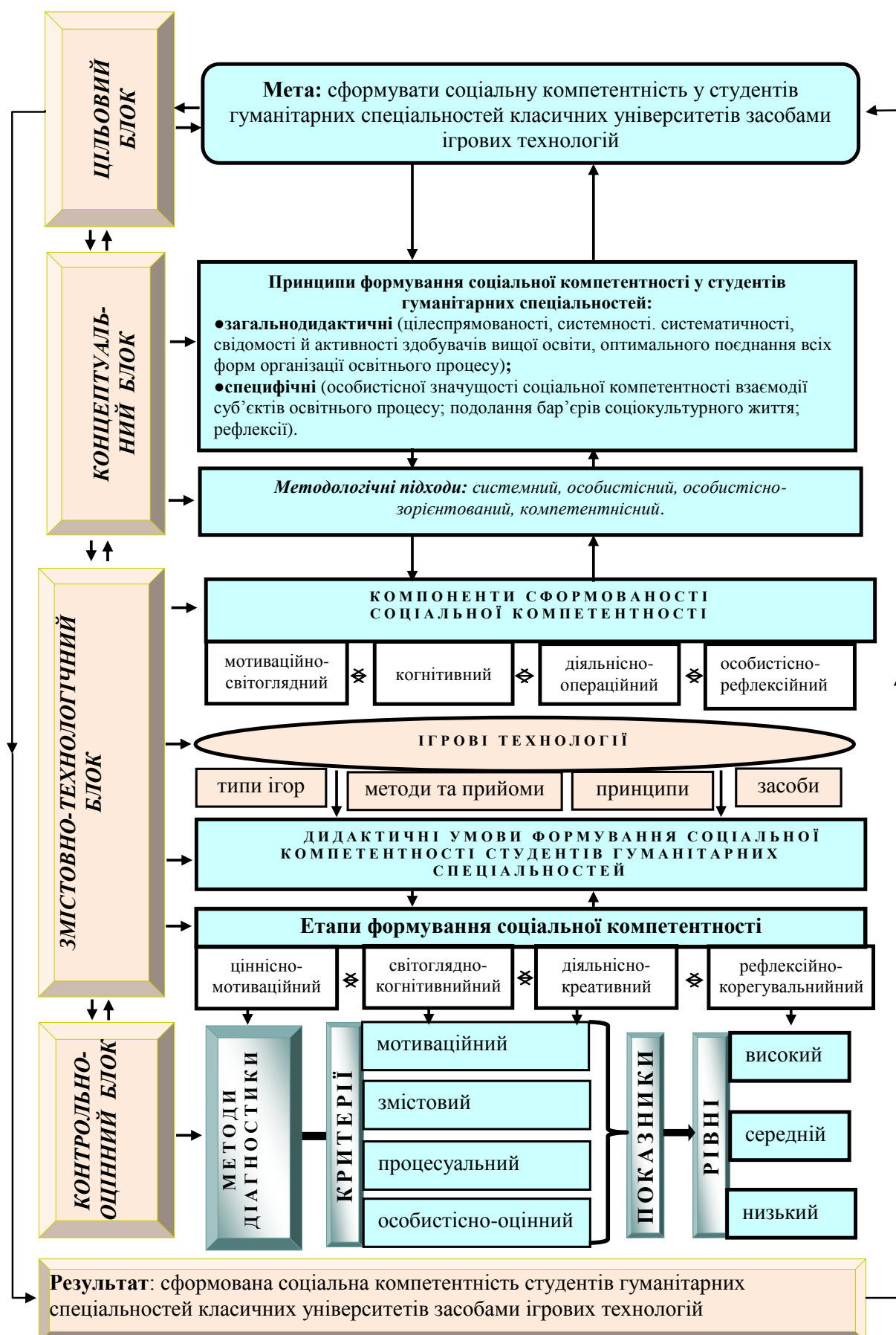


Рис. 1. Дидактична система формування соціальної компетентності студентів гуманітарних спеціальностей класичних університетів засобами ігрових технологій.

способів реалізації цих знань у повсякденному житті; *діяльнісно-операційний*, що уособлював сукупність умінь здобувачів освіти, спрямованих ними на процеси самоосвіти та саморозвитку, запобігання й подолання бар'єрів, що виникають у процесі життєдіяльності; *особистісно-рефлексійний*, що мав спрямування на вдосконалення наявних якостей студентів та розвитку їхніх здатностей до аналізу, рефлексії та самооцінки стосовно процесу формування соціальної компетентності. Також даний блок забезпечується відповідним розробленим дидактико-методичним інструментарієм, застосування якого сприяє забезпеченню процесу формування компетентності зазначеного виду у різних галузях діяльності здобувачів освіти.

У процесі дослідження виокремлено *дидактичні умови*, які сприяли забезпеченню сформованості соціальної компетентності студентів засобами ігрових технологій в освітньому процесі класичного університету: втілення принципів педагогіки партнерства як базису розвитку позитивної соціальної активності здобувачів освіти; занурення здобувачів освіти у різноманітні види діяльності у процесі аудиторної та позааудиторної роботи, що передбачали участь студентів у соціальних практиках; упровадження в освітній процес класичного університету сучасних педагогічних технологій та методів активного навчання; координація, узгодженість, корекція дій та психолого-педагогічних установок викладачів і студентів у подоланні бар'єрів соціокультурного життя, що виникають у самостійній діяльності здобувачів освіти; педагогічний супровід формування й розвитку соціальної активності здобувачів освіти.

Реалізація процесу формування соціальної компетентності студентів гуманітарних спеціальностей має здійснюватися поетапно (ціннісно-мотиваційний, світоглядно-когнітивний, діяльнісно-креативний, рефлексійно-корегувальний етапи).

Ціннісно-мотиваційний етап передбачав надання студентам гуманітарних спеціальностей класичних університетів підтримки та допомоги з боку викладача шляхом педагогічного супроводу з метою створення установок на стійку мотивацію щодо формування соціальної компетентності засобами ігрових технологій.

На *світоглядно-когнітивному етапі* було поставлено за мету розширення світогляду здобувачів освіти, формування в них власної стійкої позиції як члена соціуму, опанування знаннями, на підґрунті яких можливе здійснення студентами різних видів діяльності в соціумі відповідно до системи моральних цінностей, прийнятої в суспільстві.

Діяльнісно-креативний етап передбачав подальший розвиток здобувачами освіти здатностей до запобігання й подолання перешкод та бар'єрів соціокультурного життя, набуття ними досвіду під час формування соціальної компетентності засобами ігрових технологій.

Рефлексійно-корегувальний етап був орієнтований на формування сталої рефлексійної позиції студентів гуманітарних спеціальностей щодо власної діяльності, а також систематизацію, узагальнення, поглиблення, застосування наявних знань й досвіду, набутого ними на попередніх етапах.

Контрольно-оцінний блок відображував низку вимог, що ставилися до процесу формування в здобувачів освіти соціальної компетентності засобами ігрових технологій. У площині цього блоку розроблено діагностичний апарат, на підставі якого було визначено показники, критерії та рівні сформованості соціальної компетентності студентів класичних університетів.

У п'ятому розділі **«Експериментальна перевірка ефективності розробленої дидактичної системи формування соціальної компетентності студентів класичних університетів засобами ігрових технологій»** представлено педагогічний експеримент, висвітлено результати моніторингу сформованості соціальної компетентності студентів класичних університетів засобами ігрових технологій, здійснено кількісний і якісний аналіз результатів дослідження.

Експериментальна робота з перевірки гіпотези (рівень сформованості соціальної компетентності студентів гуманітарних спеціальностей можна підвищити завдяки впровадженню та реалізації в освітньому процесі класичних університетів розробленої дидактичної системи, побудованої на засадах системного, особистісного, особистісно-зорієнтованого та компетентнісного підходів) упроваджувалася впродовж 2015–2018 рр. в освітній процес Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна, Державного закладу «Луганський національний університет імені Тараса Шевченка», Закарпатського угорського інституту імені Ференца Ракоці II, Міжнародного класичного університету імені Пилипа Орлика, Миколаївського міжрегіонального інституту розвитку людини вищого навчального закладу «Відкритий міжнародний університет розвитку людини «Україна», Інституту людини Київського університету імені Бориса Грінченка, Східноєвропейського національного університету імені Лесі Українки.

У педагогічному експерименті взяло участь 948 студентів (476 студентів 2–6 курсів склали експериментальну групу (ЕГ), 472 студенти – контрольну групу (КГ) гуманітарних спеціальностей з галузей знань 03 – гуманітарні науки: 035 – філологія, 032 – історія та археологія, 033 – філософія, 034 – культурологія.

На *констатувальному та контрольному етапі* педагогічного експерименту оцінювалися: *мотиваційний* (тест-опитувальник мотивації досягнення А. Мехрабіан, самоактуалізації особистості А. Лазукіна в адаптації Н. Каліної, на підґрунті яких діагностували сформованість мотивації до формування соціальної компетентності студентів і бажання знаходитися в соціумі); *змістовий* (було використано опитувальник щодо визначення рівня сформованості соціальної компетентності студентів класичних університетів за такими компонентами: мотиваційно-світоглядний, когнітивний, діяльнісно-операційний, особистісно-рефлексійний та проєктивну методику незавершених речень із метою дослідження наявності системи необхідних знань та пізнавального інтересу щодо сформованості соціальної компетентності студентів класичних університетів засобами ігрових технологій); *процесуальний* (було застосовано методику «Комунікаційні та організаторські здібності» В. Синявського, В. Федорошина); *особистісно-оцінний* (методика діагностики ціннісних орієнтацій «Якір кар'єри» (В. Винокурова), яка визначала рівень сформованості соціальної компетентності; опитувальник «Рівень суб'єктивного

контролю» (Є. Бажин, Є. Голинкіна, Л. Еткінд), який сприяв оцінюванню рівня суб'єктивного контролю над різними ситуаціями, зокрема ставлення до соціальної компетентності, що ґрунтується на вивченні відповідальності особистості за свої дії та життя) критерії.

Статистична обробка отриманих результатів впродовж *констатувального етапу педагогічного експерименту* засвідчила, що соціальна компетентність студентів класичних університетів сформована переважно на низькому і середньому рівнях (відповідно 67,1% і 25,8% студентів гуманітарних спеціальностей класичних університетів) і лише в незначній частині студентів (7,1%) – на високому рівні. Констатування переважно низького і середнього рівнів сформованості соціальної компетентності студентів класичних університетів на цьому етапі педагогічного експерименту підтвердило актуальність і доцільність проведення дослідження.

Формувальний етап педагогічного експерименту передбачав експериментальну перевірку гіпотези, упровадження в освітній процес розроблених і теоретично обґрунтованих основних положень концепції, апробацію обґрунтованої дидактичної системи та її реалізацію на таких етапах: ціннісно-мотиваційний, світоглядно-когнітивний, діяльнісно-креативний, рефлексійно-корегувальний. Процес реалізації визначених етапів супроводжувався застосуванням необхідних форм, відповідних методів, різних методичних прийомів.

На *ціннісно-мотиваційному етапі* з тими здобувачами освіти, які схильні до занадто емоційного сприйняття перепон, що стають на шляху досягнення поставленої мети, або невдач у процесі виконання певного виду діяльності, викладачі під час взаємодії намагалися уникнути ситуацій емоційної та мотиваційної напруженості, що могли привести до когнітивного або емоційного дисонансу. З огляду на зазначене, дії педагогів були спрямовані на надання допомоги та підтримки студентам. Формами підтримки та допомоги як різновидами педагогічного супроводу стали підтримка-консультування та підтримка-досвід. На цьому етапі було проведено семінар для викладачів із проблеми формування соціальної компетентності; внесено доповнення у зміст лекційних та семінарських занять із навчальних дисциплін «Основи педагогічної майстерності» та «Педагогіка». Дії викладачів були спрямовані на створення емоційно-позитивного клімату й доброзичливої атмосфери в студентській групі, на зняття в студентів остраху помилитися, на зменшення психологічних захистів (ігрові ситуації типу «Долоня»).

Аби включити в освітній процес суб'єктивний ігровий досвід студентів, використано «біографічний» підхід, зокрема, застосовано опитувальник «Гра у вашому шкільному житті». Тільки 3% студентів змогли описати ігрові ситуації, які застосовувалися в закладах загальної середньої освіти на уроках (наприклад, «Гра з ударами» на певні терміни, числа, дії; гра «Правильно - неправильно»). Студентам запропоновано за аналогією придумати ігрову ситуацію, яку можна було б застосувати на семінарському занятті з дисципліни «Основи педагогічної майстерності». Включення ігрових ситуацій стимулювало інтерес студентів, сприяло формуванню їхнього позитивного ставлення до ігрової діяльності, усвідомленню важливості формування соціальної компетентності в

майбутній професійній діяльності.

Головною метою реалізації *світоглядно-когнітивного* етапу стало ознайомлення здобувачів освіти з природою соціальної дійсності, основами законодавства та соціальної політики держави, нормами поведінки в суспільстві відповідно до його моральних цінностей. Також вирішувалося завдання, пов'язане із з'ясуванням сутності бар'єрів соціокультурного життя, можливими шляхами їхнього запобігання, методами і конкретними прийомами подолання. Етап віддзеркалював процес реалізації дидактичних умов в системі формування соціальної компетентності в студентів в освітньому процесі класичних університетів, визначених нами в дослідженні.

На цьому етапі було впроваджено в освітній процес модифіковані навчально-методичні комплекси дисциплін («Педагогіка», «Основи педагогіки», «Педагогіка та методика виховної роботи», «Основи педагогіки та методики виховної роботи», «Культура педагогічного спілкування», «Педагогіка вищої школи», «Педагогіка і психологія вищої школи») та різні види соціальних практик.

Успішній реалізації цього етапу сприяло впровадження таких дидактичних умов: занурення здобувачів освіти у різноманітні види діяльності в процесі аудиторної та позааудиторної роботи, що передбачало участь студентів у соціальних практиках, під час проходження яких студенти набували відповідних умінь та навичок соціальної компетентності, та упровадження в освітній процес класичного університету сучасних педагогічних технологій та методів активного навчання (під час вивчення психолого-педагогічних дисциплін, які були збагачені інформацією з формування соціальної компетентності, нетрадиційних за формою лекційних занять, під час яких використовувалися проблемні запитання, що активізували пізнавальну діяльність студентів, завдання на виявлення інтелектуальних почуттів (почуття подиву, сумніву, зацікавленості), прийом провокаційних висловлювань (запланованих помилок), метод навчальних дискусій, використання рольових ігор, відомостей історичного характеру).

Також *світоглядно-когнітивний етап* віддзеркалював: оволодіння системою професійних знань (психолого-педагогічних знань про соціальну компетентність, педагогічні категорії, поняття, теорії тощо) та професійних умінь (рефлексивних при аналізі власної діяльності, організаторських при роботі в мікрогрупах, спеціальних умінь відповідно до фахової освіти, а також інтелектуальних, мобілізаційних умінь); розвиток таких професійних якостей, як комунікативність й активність. На цьому етапі передбачали наступність у використанні ігрових технологій: від включення в зміст семінарських занять найпростіших ігрових ситуацій та ігрових фрагментів поступово перейшли до комплексних ігор («Інтерв'ю», «Реклама», створення «Золотого кодексу правил взаємодії»). Студентам четвертого курсу було дано завдання на педагогічну практику: провести з учнями розроблені ними рольові й сюжетні ігри; проаналізувати діяльність учителів щодо застосування ігрових педагогічних технологій.

Діяльнісно-креативний етап характеризувався процесом оволодіння здобувачами освіти певними вміннями через упровадження таких дидактичних

умов: реалізація принципів педагогіки партнерства як підґрунтя розвитку позитивної соціальної активності студентів; узгодженість, координація та корекція психолого-педагогічних установок суб'єктів освітнього процесу в подоланні бар'єрів соціокультурного життя під час самостійної діяльності; педагогічний супровід процесу формування й розвитку соціальної активності студентів. Цей етап віддзеркалював застосування методів активного навчання, використання тренінгових та аутотренінгових форм, виконання творчих завдань різного ступеня складності. Дотримання принципів соціального партнерства передбачало горизонтальність зв'язків між суб'єктами освітнього процесу на основі діалогу та полілогу, позитиву у відносинах між учасниками взаємодії, формуванню парціальних складових соціальної компетентності: соціально-комунікативної, соціально-лідерської, соціально-інформаційної, соціально-професійної, соціально-особистісної. Так, наприклад, завдяки застосуванню ігрових прийомів, методів, технік («Відгадай», «Заверши фразу», «Пустий стілець» «На лінії вогню»; «Торнадо», «Доброго дня, мені дуже подобається!», «Колаж», «Рефлексивне слухання») формували *соціально-комунікативну* складову соціальної компетентності через уміння аргументувати власну точку зору, розвиток емоційної сфери, вербальної та невербальної комунікації, взаємодії в групі, набуття досвіду підготовки виступу з повідомленням, дотримання культури ведення дискусії та діалогу. Використання ігрових методів роботи з поняттями або явищами, що є характеристикою соціальної дійсності, сприяло формуванню *соціально-лідерської* компетентності студентів. На процес формування *соціально-професійної* компетентності мали вагомий вплив ігрові методи «Комплімент», «Веселка», «Ліцензія на придбання знань», «Слово-імпульс», «Рефлексивна мішень», «Мої професійні герб та кредо», що застосовувались із метою усвідомлення професійних бар'єрів та створення стратегічних патернів поведінки. Доцільним було використання методу програвання зазначеної ролі за допомогою прийому «Фішбоун» («риб'ячий кістяк») з метою розвитку критичного мислення здобувачів освіти; рольової гри із застосуванням методу складання сінквейну, спрямованої на узагальнення отриманих під час навчання знань; методу «Шість капелюхів», застосування якого вдосконалювало навички конструктивного, паралельного мислення, за якого різні підходи та точки зору співіснують, а не є взаємно виключними. *Соціально-особистісна* складова формувалася через використання таких ігрових методів, як-от: «Абетка», «Валіза», «Бумеранг», «Готель», «Пожежник», «Букет» або «Ікебана», «Чому б і ні?», «Інтерв'ю», «Зуби коня, що подарували», «Символіка», «Автопортрет в інтер'єрі», «Частина тіла каже...», «Портрет очима мого товариша», «Метафора», «Усе в мене в руках», «Острови», «Вибір конфліктної ситуації», «Я таким не хочу бути». Актуальною для студентів залишалася рольова гра «Дискусія з прихованими ролями». Через їхнє використання розвивали в студентів: уміння визначати стилі поведінки під час взаємодії; відшліфовували навички різних типів захисної поведінки людини, яка опинилася в складній ситуації; відпрацьовували нові форми й моделі поведінки; визначали якості особистості, що допомагають їй вступати в акт взаємодії із соціальним оточенням та підтримувати його; сприяли самоідентифікації й розумінню

соціально-рольової позиції іншої людини; урахували плюралізм думок та їхню полярність; уміння здійснювати корекцію труднощів соціально-рольової взаємодії; навички самопрезентації й особистісної рефлексії. Формування *соціально-інформаційної парціальної* складової соціальної компетентності забезпечувалося створенням студентами гуманітарних спеціальностей веб-квестів із метою вдосконалення в них навичок пошуку, аналізу, систематизації, узагальнення інформації; активізації навчально-пізнавальної діяльності, розвитку когнітивних та креативних здібностей, розширення спектра знань із конкретної теми навчальної дисципліни.

Основні дії на *рефлексійно-корегувальному* етапі здійснювалися в напрямі розвитку особистісних якостей здобувачів освіти, як-от: самостійності у прийнятті важливих рішень; самооцінки власних якостей, дій та почуттів під час виконання певного виду діяльності в соціумі та суспільно-корисних справ; рефлексії та переосмислення результатів і наслідків власної активності; запобігання та подолання конфліктних ситуацій, бар'єрів соціокультурного життя. На цьому етапі було передбачено формування в здобувачів освіти здатності до цілепокладання, різнобічного аналізу процесу діяльності, отримання й усвідомлення відповідної реакції на певні дії викладача, тобто зворотного зв'язку, що свідчить про доцільність та ефективність власних дій.

Рефлексійно-корегувальний етап було реалізовано шляхом: самостійного здійснення студентами гуманітарних спеціальностей аналізу власної діяльності; надання необхідної допомоги студентам у процесі формування соціальної компетентності; внесення коректив до організації подальшої роботи як викладачів, так і студентів з урахуванням недоліків і прорахунків, які було виявлено в процесі проведення педагогічного експерименту. Для цього студенти в кінці заняття давали самооцінку власній діяльності, а також оцінювали дії однокласників, намагаючись бути об'єктивними, виділяли позитивні й негативні моменти та помилки.

В освітній процес студентів гуманітарних спеціальностей класичних університетів було упроваджено: а) лекції (традиційні та з елементами проблемності), семінарсько-практичні заняття, інтерактивні методи (дискусії, диспути, мозковий штурм, круглі столи), розробка проєктів, методи проблемного навчання (створення проблемних ситуацій), пошукові й дослідницькі методи, методи здійснення рефлексії, спецкурс «Педагогічна інноватика», збагачені за змістом робочі програми навчальних дисциплін; б) залучення здобувачів освіти до різних видів аудиторної та позааудиторної роботи, загальноуніверситетських та факультетських заходів; в) різні види практик (ознайомча, асистентська, літня виховна практика в оздоровчих таборах); г) участь у майстер-класах та тренінгах; д) різні види робіт, передбачені завданнями трьох груп: 1) написання рефератів, листів-роздумів, есе; рецензування, реферування, анотації до статей; складання огляду науково-методичної літератури з теми; підготовка кросвордів, ребусів, педагогічного колажу; створення картотеки методів та прийомів формування соціальної компетентності; складання різних пам'яток, рекомендацій, порад, кодексів у контексті досліджуваної тематики; встановлення міждисциплінарних зв'язків

(наприклад, розглянути феномен соціальної компетентності у філософії, психології, педагогіці); 2) розв'язання та розігрування запропонованих викладачем педагогічних ситуацій; вивчення різних аспектів ігрової взаємодії на прикладах з художньої, науково-публіцистичної літератури, фрагментів фільмів; 3) підготовка загальних і дискретних презентацій із фахових дисциплін, теорії та практики використання ігрових технологій у процесі формування соціальної компетентності; розробка та подання проектів, зокрема ігрових, відповідно до алгоритму, наданого викладачем; створення відеороликів та відеофрагментів.

На *контрольному етапі педагогічного експерименту* було проаналізовано й узагальнено результати роботи. Для характеристики динаміки сформованості соціальної компетентності, зокрема кожного її компонента – мотиваційно-світоглядного, когнітивного, діяльнісно-операційного, особистісно-рефлексійного – зроблено порівняльний аналіз результатів, отриманих на констатувальному та контрольному етапах педагогічного експерименту, який представлено в таблиці 1.

Таблиця 1

Узагальнені результати експериментальної роботи (приріст у %)

<i>Критерії, показники, рівні сформованості соціальної компетентності</i>	Групи	
	ЕГ (476 осіб)	КГ (472 особи)
<i>Мотиваційний критерій:</i>		
• високий (яскраво виражене позитивне ставлення до формування соціальної компетентності; розвинена мотивація до формування соціальної компетентності);	+24,6	+7,2
• середній (позитивне ставлення до формування соціальної компетентності; достатній рівень мотивації до формування соціальної компетентності);	+27,2	+16,2
• низький (ставлення до формування соціальної компетентності ще не сформовано).	-51,8	-23,4
<i>Змістовий критерій:</i>		
• високий (обсяг і якість знань, що відповідають вимогам державного освітнього стандарту; творче використання знань і можливість їхнього застосування на практиці);	+22,4	+9,8
• середній (достатній обсяг і якість знань, умінь і навичок студентів, що відповідають вимогам державного освітнього стандарту; несистематичне поповнення знань);	+27,3	+19,9
• низький (обсяг і якість знань студентів, що відповідають вимогам державного освітнього стандарту, недостатній).	-49,7	-29,7
<i>Процесуальний критерій:</i>		
• високий (продукування цікавих ідей, виявлення оригінальності у процесі гри; розвиненість всіх груп особистісних якостей і вмінь, що дають змогу формувати соціальну компетентність; творче використання цих якостей і вмінь на практиці згідно з поставленими цілями);	+19,8	+6,3
• середній (розвинені особистісні якості й уміння, що дають змогу формувати соціальну компетентність на продуктивному рівні);	+39,2	+24,3
• низький (формування соціальної компетентності здійснюється репродуктивним способом).	-59,0	-30,6

Особистісно-оцінний критерій:		
• високий (здійснення рефлексії та саморегуляції поведінки й діяльності; здатність до формування соціальної компетентності, адекватна самооцінка);	+18,7	+5,9
• середній (здійснення рефлексії та саморегуляції поведінки й діяльності, частковий прояв самостійності у процесі формування соціальної компетентності, адекватна самооцінка);	+31,4	+21,8
• низький (ситуативне використання прийомів саморегуляції поведінки та діяльності, відсутність здатності до формування соціальної компетентності, неадекватна самооцінка)	-50,1	-27,7

Як свідчать наведені в таблиці дані, за всіма визначеними критеріями й показниками більш суттєві зміни відбулися в студентів експериментальної групи порівняно зі студентами контрольної групи, що дає підстави для висновку про підтвердження висунутої гіпотези. Було сформульовано нульову й альтернативну гіпотези для перевірки виявлених відмінностей у рівнях сформованості соціальної компетентності студентів гуманітарних спеціальностей класичних університетів засобами ігрових технологій із кожної експериментальної та контрольної груп.

Відповідно до статистичних підрахунків зміни в рівнях сформованості є статистично значущими, тобто вірогідними. При довірчій імовірності, що $\alpha = 0,95$, $T = 12,28 > T_k = 4,320$ для ЕГ. У свою чергу, це дає змогу зробити висновок про правильність сформульованої гіпотези дослідження. А для КГ, $T = 4,18 < T_k = 4,32$; отриманий результат дає підстави стверджувати, що майже ніяких змін упродовж проведення педагогічного експерименту в контрольній (КГ) групі не відбулося. Проведеним педагогічним експериментом підтверджено положення висунутої гіпотези й доведено ефективність розробленої дидактичної системи формування соціальної компетентності студентів гуманітарних спеціальностей класичних університетів засобами ігрових технологій.

Отже, результати проведеного дослідження підтвердили основні теоретичні положення дисертації і дають підстави для таких **висновків**:

1. У дисертації здійснено теоретичне узагальнення і представлено нове вирішення проблеми формування соціальної компетентності студентів гуманітарних спеціальностей класичних університетів.

На основі вивчення вітчизняної та зарубіжної наукової літератури з'ясовано суть, особливості й досвід формування соціальної компетентності здобувачів освіти. Аналіз різних підходів до інтерпретації визначення ключових понять дослідження дав змогу навести їх авторське трактування: *компетентність* – вільне володіння особистістю сукупністю компетенцій, що є поєднанням знань, умінь та навичок індивіда, а також способів його мислення, сформованих на підґрунті вічних цінностей, на підставі яких цей індивід виявляє здатність до здійснення різних видів соціально прийнятної діяльності; *соціальна компетентність* – вид ключових компетентностей, що має певну структуру (знання, вміння, навички, розуміння, здатності, досвід, ціннісне ставлення) та є інтегральною якістю особистості здобувача вищої освіти, яка складається з низки взаємопов'язаних парціальних компетентностей

(соціально-особистісної, соціально-професійної, соціально-комунікаційної, соціально-інформаційної, соціально-лідерської), сформованість яких через використання ігрових технологій в освітньому процесі класичних університетів, за певних умов, сприяє особистісному та професійному зростанню, продуктивній соціальній взаємодії, підвищенню рівня позитивної соціальної активності студентів, гармонійній життєдіяльності у соціумі; *ігрові технології* – вид педагогічних технологій, побудованих на засадах гуманізму та співробітництва, що мають наскрізний характер і передбачають цілеспрямоване конструювання мети навчання, відповідно до якої на процесуальному рівні здійснюються акти набуття, присвоєння, відтворення та творчого застосування здобувачами освіти суми необхідних для здійснення життєдіяльності знань та соціального досвіду через організацію ігрової взаємодії, як певного каталізатора активізації та інтенсифікації діяльності суб'єктів освітнього процесу, наслідками якої мають стати сформованість способів мислення, особистісне та професійне зростання індивіда, його саморозвиток, компетентність.

Вектори формування соціальної компетентності, закладаються в ранньому віці у процесі виховання й освіти людини. Соціальна компетентність формується, виявляється і розвивається у різних видах діяльності індивіда: трудовій, ігровій, навчальній, професійній, пізнавальній, інтелектуальній, перетворювальній, творчій. Встановлено, що соціальна компетентність поліфункціональна. Компонентами формування соціальної компетентності студентів гуманітарних спеціальностей класичних університетів визначено: мотиваційно-світоглядний, когнітивний, діяльнісно-операційний, особистісно-рефлексійний. Вказані компоненти соціальної компетентності структуруються й отримують свій подальший цілеспрямований розвиток у закладах освіти різного рівня.

2. На основі аналізу наукових праць обґрунтовано концептуальні засади формування соціальної компетентності студентів гуманітарних спеціальностей класичних університетів на підґрунті теоретичного, методологічного, методичного, практичного концептів, як певних регуляторів формування компетентності зазначеного виду, що сприяють створенню цілісної уяви про її зміст, структуру, функції, дидактико-методичне забезпечення, наукові підходи, принципи, що слугували основою для розробки дидактичної системи.

3. Визначено критерії (мотиваційний, змістовий, процесуальний, особистісно-оцінний), показники (позитивне ставлення до формування соціальної компетентності; мотивація до формування соціальної компетентності; обсяг і якість знань, що відповідають вимогам державного освітнього стандарту; творче використання знань і можливість їх застосування на практиці; розвиток особистісних якостей і вмінь, що дозволяють формувати соціальну компетентність; рефлексія та саморегуляція власної поведінки й діяльності; адекватна самооцінка) та рівні сформованості соціальної компетентності студентів гуманітарних спеціальностей класичних університетів (високий, середній, низький).

4. Створено і теоретично обґрунтовано дидактичну систему формування

соціальної компетентності студентів гуманітарних спеціальностей класичних університетів засобами ігрових технологій, складовими якої є поєднання цільового, концептуального, змістовно-технологічного, контрольного-оцінного блоків. Цільовий блок віддзеркалював мету всієї дидактичної системи, що полягала у формуванні соціальної компетентності як ключової або надпредметної компетентності засобами ігрових технологій. Концептуальний блок було визначено на засадах системного, особистісного, особистісно-зорієнтованого, компетентнісного підходів та тих принципів, що є базисом сформованості у студентів гуманітарних спеціальностей класичних університетів соціальної компетентності засобами ігрових технологій: загальнодидактичних принципів (цілеспрямованості, системності, систематичності, свідомості й активності здобувачів вищої освіти, оптимального поєднання всіх форм організації освітнього процесу) та специфічних принципів (особистісної значущості соціальної компетентності, взаємодії суб'єктів освітнього процесу, взаємозумовленості розвитку соціальної компетентності та бар'єрів соціокультурного життя, рефлексії). Змістовно-технологічний блок вміщує компоненти (мотиваційно-світоглядний, когнітивний, діяльнісно-операційний, особистісно-рефлексійний), дидактичні умови (втілення принципів педагогіки партнерства як базису розвитку позитивної соціальної активності здобувачів освіти; занурення здобувачів освіти у різноманітні види діяльності у процесі аудиторної та позааудиторної роботи, що передбачали участь студентів у соціальних практиках; упровадження в освітній процес класичного університету сучасних педагогічних технологій та методів активного навчання; координація, узгодженість, корекція дій та психолого-педагогічних установок викладачів і студентів у подоланні бар'єрів соціокультурного життя, що виникають у самостійній діяльності здобувачів освіти; педагогічний супровід формування й розвитку соціальної активності здобувачів освіти) та етапи (ціннісно-мотиваційний, світоглядно-когнітивний, діяльнісно-креативний, рефлексійно-корегувальний етапи) формування соціальної компетентності студентів гуманітарних спеціальностей. Контрольно-оцінний блок віддзеркалював низку вимог, що ставилися до здобувачів освіти в процесі формування соціальної компетентності засобами ігрових технологій, і забезпечувався розробкою такого діагностичного апарату, на підставі якого було визначено показники, рівні (низький, середній, високий) та критерії (мотиваційний, змістовий, процесуальний, особистісно-оцінний) сформованості соціальної компетентності в студентів гуманітарних спеціальностей класичних університетів.

5. Розроблено дидактико-методичне забезпечення та спроектовано процес поетапного формування соціальної компетентності студентів гуманітарних спеціальностей класичних університетів засобами ігрових технологій. Створена дидактична система представлена: концепцією дослідження, за якою дидактичний потенціал ігрових технологій було виведено на якісно новий та ефективний рівень освіти, забезпечуючи системне вирішення багатьох освітніх завдань у процесі формування соціальної компетентності студентів гуманітарних спеціальностей; оптимізацією освітнього процесу класичного

університету завдяки запровадженню ігрових технологій для формування соціальної компетентності студентів гуманітарних спеціальностей; запровадженням авторського спецкурсу «Педагогічна інноватика». Розроблене дидактико-методичне забезпечення сприяло тому, аби студенти: мали яскраво виражене позитивне ставлення до формування соціальної компетентності; були вмотивовані до формування соціальної компетентності; опанували відповідний обсяг і якість знань, що відповідають вимогам державного освітнього стандарту; творчо використовували набуті знання і могли їх застосувати на практиці; виявляли цікаві ідеї та оригінальність у процесі гри; розвивали всі групи особистісних якостей і вмій, що давало змогу формувати соціальну компетентність та творчо використовувати їх на практиці згідно з поставленими цілями; здійснювали рефлексію та саморегуляцію поведінки й діяльності.

6. Експериментально перевірено ефективність розробленої дидактичної системи формування соціальної компетентності студентів гуманітарних спеціальностей класичних університетів засобами ігрових технологій. Застосування діагностичного комплексу методик підтвердило, що в результаті педагогічного експерименту відбулися кількісні зміни в показниках, які відобразили значущі якісні перетворення у свідомості й поведінці студентів, що засвідчило суттєву позитивну динаміку їхньої сформованості соціальної компетентності. Статистичним підтвердженням цього став приріст за всіма критеріями студентів гуманітарних спеціальностей експериментальної групи: за мотиваційним критерієм приріст високого рівня склав +24,6, а середнього – +27,2, тоді як у студентів контрольної групи – +7,2 та +16,2 відповідно; за змістовим критерієм приріст високого рівня склав +22,4, а середнього – +27,3, тоді як у студентів контрольної групи +9,8 та +19,9 відповідно; за процесуальним критерієм приріст високого рівня склав +19,8, а середнього +39,2, тоді як у студентів контрольної групи +6,3 та +24,3 відповідно; за особистісно-оцінним критерієм приріст високого рівня склав +18,7, а середнього – +31,4, тоді як у студентів контрольної групи – +5,9 та +21,8 відповідно. Динаміка змін відповідних показників у контрольній групі була значно нижчою, як порівняти з експериментальною.

Результати педагогічного експерименту перевірено за допомогою статистичного критерію Пірсона (χ^2). Зафіксовано статистично значущі відмінності в результатах експериментальної та контрольної груп студентів гуманітарних спеціальностей класичних університетів, що підтверджує висунуту гіпотезу.

Проведене дослідження не вичерпує всіх аспектів зазначеної проблеми. Теоретичні й практичні результати, що одержані в процесі дослідження, становлять підґрунтя для її подальшого вивчення в таких напрямках, як-от: розробка навчально-методичного супроводу процесу формування соціальної компетентності студентів класичного університету; імплементації напрямів зарубіжного досвіду щодо застосування ігрових технологій у вітчизняну систему професійної підготовки з метою формування й розвитку соціальної компетентності здобувачів освіти.

Наукові праці, у яких опубліковані основні результати дисертації:

Монографія:

1. Жукова О. А. Дидактичні засади формування соціальної компетентності студентів класичних університетів засобами ігрових технологій: монографія. Харків: Видавництво «Мітра», 2019. 593 с.

Статті в наукових фахових виданнях України:

2. Жукова О. А. Загальні принципи ігрової діяльності. *Наукові записки кафедри педагогіки*. Випуск XVI. Харків: Основа. 2006. С. 92–105.

3. Жукова О. А. Принципи успішної ігрової взаємодії в процесі формування духовних засад життєдіяльності. *Наукові записки кафедри педагогіки*. Випуск XVII. Харків: Основа. 2006. С. 58–64.

4. Жукова О. А. Методологічні принципи ігрового моделювання. *Наукові записки кафедри педагогіки*. Випуск XVIII. Харків: Основа. 2007. С. 39–47.

5. Жукова О. А. Дидактична гра як педагогічна технологія. *Наукові записки кафедри педагогіки*. Випуск XX. Харків: Видавничий центр ХНУ, 2008. С. 67–78.

6. Жукова О. А. Модульний принцип побудови гри. *Вісник Запорізького національного університету: Збірник наукових статей. Педагогічні науки*. Запоріжжя: Запорізький національний університет, 2008. С. 94–100.

7. Жукова О. А. Принципи організації та проведення ігрової діяльності. *Наукові записки кафедри педагогіки*. Випуск XXIII. Харків: Видавничий центр ХНУ, 2010. С. 51–59.

8. Жукова О. А. Підготовка студентів ВНЗ до інноваційної діяльності засобами ігрових технологій. *Наукові записки кафедри педагогіки*. Випуск XXVIII. Харків, 2012. С. 44–51.

9. Жукова О. А. Педагогічна метафорична гра як засіб організації семінарських занять із студентами. *Вісник Запорізького національного університету: Збірник наукових статей. Педагогічні науки*. Запоріжжя: Запорізький національний університет, 2012. С. 27–33.

10. Жукова О. А. Ігрова діяльність та клубна робота в педагогічній спадщині А. С. Макаренка. *Витоки педагогічної майстерності*. Полтава: Полтавський національний педагогічний університет, 2013. С. 144–149.

11. Жукова О. А. Метод розігрування ситуацій у ролях як засіб підготовки соціальних педагогів до роботи з сім'ями, які опинилися у складних життєвих обставинах. *Вісник Запорізького національного університету: збірник наукових праць. Педагогічні науки*. Запоріжжя: Запорізький національний університет, 2013. № 2 (20). С. 5–10.

12. Жукова О. А. Професійні ролі викладача під час організації навчальної ігрової взаємодії. *Наукові записки кафедри педагогіки*. Випуск XXXIII. Харків, 2013. С. 102–110.

13. Жукова О. А. Ігрові технології: інноваційно-методичний аспект професійної підготовки. *Науковий часопис Національного педагогічного університету імені М. П. Драгоманова. Серія 16. Творча особистість учителя: проблеми теорії і практики: збірник наукових праць*. Випуск 27 (37) / ред. кол.: Н. В. Гузій (відп. ред.). Київ: Вид-во НПУ імені М. П. Драгоманова, 2016.

С. 46–51.

14. Жукова О. А. Особенности применения игровых технологий на разных этапах профессионализации индивида. *Збірник наукових праць «Педагогічні науки»*. Херсон: Херсонський державний університет, 2017. Вип. LXXIX, Т. 1. С. 225–235.

15. Жукова О. А. Діагностика сформованості компонентів соціальної компетентності студентів гуманітарних спеціальностей класичних університетів (констатувальний етап). *Наукові записки кафедри педагогіки*. Випуск XXXX. Харків, 2017. С. 79–88.

16. Жукова О. А. Теоретичне обґрунтування системи формування соціальної компетентності студентів класичних університетів засобами ігрових технологій. *Збірник наукових праць «Педагогічні науки»*. Херсон: Херсонський державний університет, 2018. Вип. LXXXIV, Т. 1. С. 91–99.

17. Жукова О. А. Методологічні підходи до проблеми формування соціальної компетентності студентів класичних університетів. *Науковий часопис Національного педагогічного університету імені М. П. Драгоманова. Серія 16. Творча особистість учителя: проблеми теорії і практики: збірник наукових праць*. Випуск 31 (41) / ред.кол.: Н. В. Гузій (відп. ред.). Київ: Вид-во НПУ імені М. П. Драгоманова, 2018. С. 7–12.

18. Жукова О. А. Analysing the results of the experimental work on the formation of social competences of humanities faculties students of classical universities using game technologies. *Наукова скарбниця освіти Донеччини: науково-методичний журнал*. Слов'янськ: Дон облППО, ДонНУ, 2018. № 3. С. 93–99.

19. Жукова О. А. Дидактичні умови формування соціальної компетентності студентів гуманітарних спеціальностей класичних університетів. *Наукова скарбниця освіти Донеччини: науково-методичний журнал*. Слов'янськ: Дон облППО, ДонНУ, 2018. № 4. С. 86–97.

20. Жукова О. А. Реалізація дидактичної технології формування соціальної компетентності студентів гуманітарних спеціальностей класичних університетів засобами ігрових технологій. *Педагогічний альманах: збірник наукових праць*. Херсон: КВНЗ «Херсонська академія неперервної освіти», 2019. № 42. С. 94–103.

Наукові праці в зарубіжних наукових періодичних виданнях:

21. Жукова О. А. Инновационные подходы к активизации самостоятельной работы студентов при изучении темы «Игровые технологии». *Научно-методический и теоретический журнал «Социосфера»: Научно-издательский центр «Социосфера»*. 2013, № 1. С. 99–102.

22. Жукова О. А. Ролевая импровизационная игра-обсуждение как средство формирования внутрисемейных отношений. *Научно-методический и теоретический журнал «Социосфера»: Научно-издательский центр «Социосфера»*. 2013. № 2. С. 69–74.

23. Жукова О. А. Имитационно-ролевая игра как завершающий этап документального историко-педагогического комплекса. *Вестник МГГУ им. М. А. Шолохова (Серия «Педагогика и психология»)*, 2013. № 3. С. 48–56.

24. Жукова О. А. Игровые технологии в системе инновационных отношений ВУЗа. *European Applied Sciences*. 2014. № 3 (March), Stuttgart, Germany. С. 56–58.

25. Жукова О. А. Моральный аспект воспитательной работы со студентами вуза по предупреждению игровой компьютерной зависимости у детей школьного возраста. *Eastern European Scientific Journal (Gesellschaftswissenschaften)*. Düsseldorf (Germany): Auris Verlag. 2014. № 2. P. 259–264.

26. Жукова О. А. Учебная игра и проблемное обучение: некоторые аспекты использования в условиях классического вуза. *The Caucasus Economical And Social Analysis Journal Of Southern Caucasus: Referred Journal*. November – december 2014. Volume 05, issue 06. P. 44–47.

27. Жукова О. А. Игровое взаимодействие в структуре социальной активности: педагогический аспект. *Black Sea Scientific Journal Of Academic Research: Referred Journal*. January 2015. Volume 19, issue 01. P. 9–14.

28. Zhukova O. A. Game Technologies as a condition of the personal development of future specialists. *World Science*. June 2018. № 6 (34), Vol. 7. P. 16–18.

29. Zhukova O. A. Social competence: the components and the functions. *Web of Scholar*. September 2018. № 9 (27). P. 22–29.

30. Жукова О. А. Дидактична система формування соціальної компетентності: сутність, структура, особливості реалізації. *Дунайський науковий журнал*. Кишинів, 2018. № 1. С. 38–41.

Опубліковані праці апробаційного характеру:

31. Жукова О. А. Інноваційні навчальні технології: дидактична гра. *Актуальні проблеми безперервної освіти: матеріали всеукр. наук.-практ. конф.*(м. Харків, 28 лютого 2003 р.) Харків, 2003. С. 114.

32. Жукова О. А. Імітаційне моделювання як засіб адаптації студентів до професійної діяльності. *Сучасні проблеми науки та освіти: матеріали 4-ої міжнар. міждисципл. наук.-практ. конф.* (м. Ялта, 30 квітня – 10 травня 2003 р.). Ялта, 2003. С. 121.

33. Жукова О. А. Роль дидактичної гри у вихованні позитивного ставлення до навчання. *Проблеми гуманізації навчання та виховання у вищому закладі освіти: матеріали шостих Ірпінських міжнар. педагогічних читань*. (м. Ірпінь, 22 - 23 травня 2008 р.). Ірпінь, 2008. С. 309–310.

34. Жукова О. А. Удосконалення професійно-педагогічної підготовки студентів засобом ДПК. *Практично-професійна підготовка студентів у системі вищої освіти: проблеми та шляхи вдосконалення: матеріали всеукр. наук.-практ. конф.* (м. Харків, 7-8 грудня 2011 р.). Харків: ФОП Шейніна О. В., 2011. С. 103–104.

35. Жукова О. А. Метафорическая карта как эффективное средство развития морально-нравственных качеств студентов. *Возрождение духовности в современном мире: взаимодействие Церкви и образования: тезисы междунар. науч.-практ. конф.*(г. Харьков, 26-27 апреля 2012 р.). Харьков: ХНУ им. В. Н. Каразина, 2012. С. 118–120.

36. Жукова О. А. Ігри-традиції як складова педагогічної системи А. С. Макаренка. *Педагогіка А. С. Макаренка в полікультурному освітньому просторі*: матеріали міжнар. наук.-практ. конф., присвяченої 125-й річниці з дня народження А. С. Макаренка (м. Полтава, 12-14 березня 2013 р.). Полтава, 2013. С. 55–57.

37. Жукова О. А. Учебное игровое взаимодействие как средство формирования социальной активности студентов. *Теорія і практика соціального виховання: соціальна суб'єктність, активність та відповідальність*: матеріали наук.-практ. конф. (м. Харків, 21 листопада 2014 р.) Харків: ХНПУ імені Г. С. Сковороди, 2014. С. 43–44.

38. Жукова О. А. Ігрові технології як засіб формування якостей і навичок, необхідних для професійно-особистісного зростання студентів. *Актуальні питання методики навчання як чинника підвищення якості професійної підготовки фахівців у вищій школі*: матеріали всеукр. наук.-практ. конф. (м. Харків, 11 листопада 2015 р.). Харків: ФОП Шейніна О. В., 2015. С. 84–86.

39. Жукова О. А. Игровые технологии как средство профессионального самоопределения личности. *Актуальні питання гуманітарних наук: міжвузівський збірник наукових праць молодих вчених Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка/ [редактори-упорядники В. Ільницький, А. Душний, І. Зимомря]*. Дрогобич: Посвіт, 2016. Вип. 15. С. 321–328.

40. Жукова О. А. Ігрові технології як складова професійної підготовки фахівців у закладах вищої освіти: виховний аспект. *Розвиток виховної роботи у сучасному вищому навчальному закладі: змістовні домінанти та тенденції*: матеріали всеукр. наук.-практ. конф. (м. Харків, 22 листопада 2016 р.). Харків, 2016. С. 136–138.

41. Жукова О. А. Возможности игровых технологий в организации позааудиторной работы студентов. *Педагогіка та психологія: сучасний стан розвитку наукових досліджень та перспектив*: матеріали всеукр. наук.-практ. конф. (м. Запоріжжя, 28-29 жовтня 2016 р.). Запоріжжя, 2016 р. С. 48–50.

42. Жукова О. А. Ігри нового покоління в системі професійної підготовки: досвід та перспективи використання. *Педагогіка та психологія: методика та проблеми практичного застосування*: матеріали всеукр. наук.-практ. конф. (м. Запоріжжя, 16-17 грудня 2016 р.). Запоріжжя, 2016. С. 62–64.

43. Жукова О. А. Формування лідерських якостей у процесі професійної підготовки засобами використання ігрових технологій. *Лідери XXI століття. Формування особистості харизматичного лідера на основі гуманітарних технологій*: матеріали наук.-практ. конф. (м. Харків, 21-22 вересня 2017 р.). Харків: НТУ «ХП», 2017. С. 133–137.

44. Жукова О. А. Формування комунікативної компетентності засобами використання ігрових методів як однієї із складових соціально-психологічного тренінгу. *Проблеми забезпечення макроекономічної рівноваги в сучасних умовах розвитку економіки*: зб. тез доп. X симп. (м. Харків, 23 листопада 2017 р.). Харків, 2017. С. 231–232.

45. Zhukova O. A. Key Social Competencies As The Basis Of The Effective

Activity Of Individuals. *Компетентнісний підхід в освіті та професійній діяльності*: матеріали всеукр. наук.-метод.конф. (м. Харків, 19-20 квітня 2018 р.). Харків, 2018. С. 66–70.

46. Жукова О. А. Методологічні підходи як підґрунтя розвитку соціальної компетентності студентів класичних університетів засобами використання ігрових технологій. *Проблеми оптимального функціонування особистості в сучасних умовах*: матеріали міжнар. наук.-практ.конф. (м. Харків, 25 жовтня 2018 р.). Харків, 2018. С. 51–53.

47. Жукова О. А. Організація й проведення семінарських занять з педагогіки в формі метафоричної гри на основі аналізу українських народних казок. *Ukrainica IV: Současná Ukrainistika (Problémy jazyka, literatury a kulturu.)* Olomouc, 2010. С. 355–359.

48. Жукова О. А. Игровое взаимодействие как вид педагогического взаимодействия на занятиях психолого-педагогического цикла в классическом вузе. *Nauka: teoria i praktyka – 2014: materialy X miedz. nauk.-prakt. konf. Filologiczne nauki. Pedagogiczne nauki. Przemysl: Nauka i studia*, 2014. Volume 4. S. 65–67.

49. Жукова О. А. Гра як засіб розвитку соціальності індивіда: період навчально-професійної та професійної діяльності. *The generation of scientific ideas: international scientific-practical congress of teachers and psychologists*. (Geneva, the 27 th of November 2014). Geneva, 2014. Pp. 62–64.

50. Жукова О. А. Общепедагогическая подготовка как средство формирования профессионально-игровой компетентности студентов. *The First International Congress on Social Sciences and Humanities: proceedings of the Congress* (GmbH. Vienna, the 10 December 2013). GmbH. Vienna, 2013. Pp. 38–43.

51. Жукова О. А. Роль учебных игр в формировании метакомпетентностей будущих выпускников вуза. *European Science and Technology: materials of the VII international research and practice conference* (Munich, the April 23th – 24th 2014), Munich, 2014. Vol. II. Pp. 142–146.

52. Жукова О. А. Игра как средство профессиональной подготовки студентов к педагогической деятельности: социальный аспект. *Global Science and Innovation: materials of the II International Scientific Conference* (Chicago, the May 21-22nd 2014). Chicago, 2014. Vol. II. Pp. 147–151.

53. Жукова О. А. Показатели успешной социализации студенческой молодежи в условиях постоянно изменяющегося мира. *Science and Education in Australia, America and Eurasia: Fundamental and Applied Science: Proceedings of the 1st International Sciences Conference*. Melbourne, 2014. Pp. 215–221.

54. Жукова О. А. Методологические принципы игрового моделирования как составляющая методологической культуры будущего педагога. *Fundamental and Applied Studies in the Pacific and Atlantic Oceans Countries: Proceedings of the 1st International Academic Congress*. (Tokyo, the 25 October 2014). Tokyo: Tokyo University Press, 2014. Volume I. Pp. 569–575.

55. Жукова О. А. Проблемное обучение в высшей школе: связь учебной игры с основными компонентами процесса обучения. *Problems and Prospects of Research in the Americas and Eurasia: Proceedings of the III International Sciences*

Congress (Buenos Aires, the 3-5 December 2014). Buenos Aires, 2014. Pp. 168–173.

56. Zhukova O. The use new technologies in high school education as a condition for the modernization of the educational and economic systems. *Modernization of economic systems: looking to the future (meslf-2015)*: Collection of scientific papers. Praha: Vědecko vydavatelské centrum «Sociosféra-CZ», 2015. Pp. 254–257.

57. Zhukova O. A. Use of new technologies as educational background emergence of viable national system of higher education in Ukraine. *Pedagogika. Naukowe Wyszukaj: Zbiór raportów naukowych. Zbiór artykułów naukowych* (Warszawa, 30.10.2015 - 31.10. 2015). Warszawa: Wydawca: Sp. z o.o. «Diamond trading tour», 2015. Str. 9–12.

58. Жукова О. А. Направления использования опыта применения игровых технологий экономически развитыми странами в профессиональной подготовке студентов. *Innovation processes in the context of globalization of the world economy: challenges, trends, prospects (IPEG-2016)*: Collection of scientific papers. Praha: Vědecko vydavatelské centrum «Sociosféra-CZ», 2016. С. 166–169.

59. Жукова О. А. Игровой проект как средство формирования социальной компетентности студентов. *Science and Civilization – 2017: Materials of the XIII International scientific and practical conference* (Sheffield, 30 January – 07 Februar, 2017). Sheffield: Science and education LTD, 2017. Vol. IV: Pedagogical sciences. Pp. 104–107.

60. Жукова О. А. Роль сучасних педагогічних технологій у формуванні соціальних компетенцій студентства. *Forming of modern educational environment: benefits, risks, implementation mechanisms*: International scientific-practical conference (Tbilisi, September 29 2017). Tbilisi, 2017. Pp. 153–155.

61. Жукова О. А. Рольова гра як складова навчального тренінгу з розвитку соціальної комунікації. *Modern methods, innovations and operational experience in the field of psychology and pedagogics*: International research and practice conference (Lublin, October 20-21, 2017). Lublin, 2017: Izdevnieciba «Baltija Publishing». Pp. 55–57.

Праці, що додатково відображають наукові результати дисертації:

62. Жукова О. А. Навчальна гра в педагогічному процесі: науково-методичні рекомендації до спецкурсу. Харків: ХНУ, 2007. 25 с.

63. Жукова О. А. Принципи ігрової навчальної діяльності в умовах вищої школи: науково-методичні рекомендації до спецкурсу. Харків: ХНУ, 2007. 20 с.

64. Жукова О. А. Дидактична гра як метод активізації й оптимізації навчання. *Засоби навчальної та науково-дослідної роботи*: зб.наук. праць /За заг. ред. проф. В.І. Євдокимова і проф.О.М. Микитюка /Харк.нац.пед.ун-т імені Г.С. Сковороди. Харків, 2006. Вип. 24. Ч. 1. С. 67–76.

65. Жукова О. А. Соціально-психологічні механізми соціалізації особистості в грі. *Науковий вісник Чернівецького університету*: зб.наук. праць. Чернівці: ЧНУ, 2009. Вип.447-448. Педагогіка та психологія. С. 129–133.

66. Жукова О. А. Ігровий проект як нетрадиційна форма проведення практичних занять у ВНЗ. *Збірник наукових праць Військового інституту Київського національного університету імені Тараса Шевченка*. Київ: ВІКНУ,

2010. Вип. № 25. С. 231–237.

67. Жукова О. А. Післяігрова рефлексія як вид зворотного зв'язку під час проведення занять з використанням ігрових технологій. *Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання в підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми:* зб.наук.пр. Київ – Вінниця: ТОВ фірма «Планер», 2015. Вип. 43. С. 249–254.

68. Жукова О. А. Адаптационные возможности игрового взаимодействия на занятиях психолого-педагогического цикла в классическом ВУЗе. *British Journal of Education and Science*, London, 2014. № 1. С. 288–293.

69. Жукова О. А. Возможности учебного игрового взаимодействия как средства формирования социальной активности студентов. *American Journal of Scientific and Educational Research*, 2014. №. 2.(5), July-December, 2014. P. 415–420.

АНОТАЦІЇ

Жукова О. А. Дидактична система формування соціальної компетентності студентів гуманітарних спеціальностей класичних університетів засобами ігрових технологій. – Рукопис.

Дисертація на здобуття наукового ступеня доктора педагогічних наук зі спеціальності 13.00.09 – теорія навчання. – Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка, Тернопіль, 2019.

Дисертація є теоретико-експериментальним дослідженням проблеми формування соціальної компетентності студентів гуманітарних спеціальностей класичних університетів засобами ігрових технологій. Обґрунтовано концептуальні засади формування соціальної компетентності студентів гуманітарних спеціальностей класичних університетів засобами ігрових технологій. Визначено критерії та показники рівнів сформованості соціальної компетентності студентів гуманітарних спеціальностей класичних університетів, розроблено відповідний діагностичний інструментарій. Створено, теоретично обґрунтовано та експериментально перевірено дидактичну систему формування соціальної компетентності студентів гуманітарних спеціальностей класичних університетів засобами ігрових технологій.

Ключові слова: студент, освітній процес, гуманітарні спеціальності, класичний університет, соціальна компетентність, формування, ігрові технології, дидактична система.

Жукова О. А. Дидактическая система формирования социальной компетентности студентов гуманитарных специальностей классических университетов средствами игровых технологий. – Рукопись.

Диссертация на соискание ученой степени доктора педагогических наук по специальности 13.00.09 – теория обучения. – Тернопольский национальный педагогический университет имени Владимира Гнатюка, Тернополь, 2019.

Диссертация является теоретико-экспериментальным исследованием проблемы формирования социальной компетентности студентов гуманитарных специальностей классических университетов средствами игровых технологий. Обосновано концептуальные основы формирования социальной

компетентности студентов гуманитарных специальностей классических университетов средствами игровых технологий. Определены критерии и показатели уровней сформированности социальной компетентности студентов гуманитарных специальностей классических университетов, разработано соответствующий диагностический инструментарий. Создано, теоретически обосновано и экспериментально проверено дидактическую систему формирования социальной компетентности студентов гуманитарных специальностей классических университетов средствами игровых технологий.

Ключевые слова: студент, образовательный процесс, гуманитарные специальности, классический университет, социальная компетентность, формирование, игровые технологии, дидактическая система.

Zhukova O. A. Didactic system of formation of social competences of humanitarian students at classical universities through game technologies. – The manuscript.

Thesis for a Doctor's of Pedagogy degree by speciality 13.00.09 – theory of education. – Ternopil Volodymyr Hnatiuk National Pedagogical University, Ternopil, 2019.

The dissertation is a theoretical and experimental research of the the formation of social competences of humanitarian students at classical universities by means of game technologies. The research piece describes the essence, features and experience of the formation of social competences of students. The thesis substantiates the conceptual foundations of the formation of social competences of students on the basis of theoretical, methodological, practical concepts as regulators of the formation of the above mentioned competences which helps to create the holistic representation of its context, structure, functions, didactic and methodological support, scientific approaches, principles that became the basis for the development of the didactic system.

The dissertation defines criteria (motivational, context, process, personal and evaluative), indicators (positive attitude to the formation of social competences; motivation to form social competences, the volume and the quality of knowledge that match the requirements of the state educational standard; creative use of knowledge and the possibility of its use in practice, the development of personal character and skills that allow to form social competences; reflection and self-regulation of behavior and activities; adequate self-esteem) and levels of formation of social competences of students (high, medium, low).

The dissertation develops and theoretically substantiates a didactic system of the formation of social competences through game technologies whose components are a combination of target, conceptual, contentextual, control and assessment units. The target unit sets the goal of the entire didactic system, which consists of the formation of social competences as a key competence by means of game technologies. The conceptual unit was defined on the basis of systematic, personal, personality oriented, competency based approaches and those principles that make the basis of the formation of social competences of humanitarian students using game technologies: general didactic principles (purposefulness, system, consciousness and activity of students, the optimal combination of all forms of organization of the

educational process) and specific principles (personal significance and social competence, the interaction of subjects of the educational process, the dependence of the development of social competence and barriers of sociocultural life, reflection). The content/technology unit contains components (value/motivational, cognitive, activity/operational, personality/reflective), didactic conditions and stages of the formation of social competences of students. The control and assessment unit contains a number of requirements imposed on students in the process of forming social competencies through game technologies. The unit is based on a diagnostic apparatus that helps to define indicators, levels (low, medium, high) and criteria (motivational, meaningful, procedural, personal and assessment) of the formation of social competence of students.

The author developed a didactic and methodological module and designed a multi-stage process of the formation of social competences by means of game technologies. The author's vision of the didactic system was represented by the research concept, according to which the didactic potential of game technologies was brought to a qualitatively new and effective level of use, providing a systematic solution to many educational problems in the process of building social competences of students; optimization of the educational process of the classical university due to the introduction of game technologies for the formation of social competences; introduction of an author's special course the "Pedagogical innovation." The above mentioned didactic-methodological module is aimed at helping students to develop a positive attitude towards formation of social competences; to become motivated to build social competences; to master the appropriate volume and quality of knowledge that meets the requirements of state educational standard; to creatively use the knowledge gained and use it in practice; to express interesting ideas and during the game.

The effectiveness of the developed didactic system for the formation of social competences of humanitarian students through game technologies was experimentally verified. The use of the diagnostic complex of techniques confirmed that as a result of the pedagogical experiment, quantitative changes occurred in the indicators that captured significant qualitative transformations in the consciousness and behavior of students.

It showed significant positive changes in the formation of their social competences. Statistically significant differences were recorded in the results of the experimental and control groups of humanitarian students of classical universities, which confirms the hypothesis.

The study does not exhaust all aspects of this problem. The theoretical and practical results obtained during the study constitute grounds for further studies in the following areas: the development of the educational and methodological support for the formation of social competence of students; the transfer of foreign experience in the application of game technologies in the domestic vocational training system in order to form and develop social competences of students.

Key words: student, educational process, humanitarian specialties, classical university, social competence, formation, game technologies, didactic system.

Підписано до друку 07.11.2019 р.
Формат 60x84/16.
Папір друк. Друк офсетний.
Ум. друк. арк. 1,9. Обл.-вид. арк. 1,9.
Наклад 100 прим. Зам. № 11/19/2-4

Віддруковано у видавничому центрі «Вектор»
46018, м. Тернопіль, вул. Львівська, 12,
Тел. 8 (0352) 40-08-12

Свідоцтво про внесення суб'єкта видавничої справи
до державного реєстру видавців, виготівників
і розповсюджувачів видавничої продукції
серія ТР № 46 від 07 березня 2013р.
ФОП Осадца Ю.В.