

УДК 378.147.378.1

ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ В СИСТЕМІ ПРОФЕСІЙНОЇ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ КУЛЬТУРНО- ДОЗВІЛЛЕВОЇ СФЕРИ

THE USE OF GAMING TECHNOLOGIES IN THE SYSTEM OF FUTURE WORKERS OF CULTURAL-AND-LEISURE ACTIVITIES SPHERE PROFESSIONAL TRAINING

Калініна Л. А.,

кандидат історичних наук, старший викладач
кафедри культурології, Відокремлений підрозділ
«Миколаївська філія Київського національного
університету культури і мистецтв» (Миколаїв,
Україна), e-mail: larisakalinina825@gmail.com

Орлова О. В.,

кандидат культурології, старший викладач
кафедри культурології, Відокремлений підрозділ
«Миколаївська філія Київського національного
університету культури і мистецтв» (Миколаїв,
Україна), e-mail: lena.orlova1609@gmail.com

Kalinina L. A.,

Candidate of Historical Sciences, Senior Lecturer of
the Department of Culturology, Separated Subdivision
«Mykolayiv Branch of the Kiev National University
of Culture and Arts» (Mykolayiv, Ukraine), e-mail:
larisakalinina825@gmail.com

Orlova O. V.,

Candidate of Culturology, Senior Lecturer of the
Department of Culturology, Separated Subdivision
«Mykolayiv Branch of the Kyiv National University of
Culture and Arts» (Mykolayiv, Ukraine), e-mail:
lena.orlova1609@gmail.com

Ознакою сьогодення є тенденція широкого впровадження в освітній процес ВНЗ інтерактивних методів і технологій навчання. Це є одним із важливих напрямків модернізації вітчизняної освіти та необхідною умовою забезпечення освітніх потреб студентів. Поява, розвиток та впровадження інтерактивних ігрових методів у систему ВНЗ обумовлено тим, що сьогодні перед сучасною освітою постали нові завдання: не тільки дати студентам знання, а й забезпечити формування й розвиток їх пізнавальної діяльності та здібностей, творчого мислення, умінь і навичок самостійної розумової праці. Мета дослідження полягає у аналізі й узагальненні існуючого практичного досвіду впровадження в освітній процес ВНЗ культурно-мистецького профілю ігрових інтерактивних методів навчання та обґрунтуванні ефективності використання ігрових технологій. Вивчення досвіду впровадження в систему вищої освіти інноваційних педагогічних технологій дозволяє виділити ряд позитивних тенденцій розвитку а саме: зростання діагностичної спрямованості, соціально-ігрового контексту навчання, діалогічності, моделювання різних професійних ситуацій, підвищення ролі творчої індивідуальності студента. **Висновки:** ігрові методи навчання є органічним і суттєвим доповненням класичних методів навчання; вивчення особливостей і специфіки застосування інтерактивних технологій у систему культурно-мистецької освіти надає можливості оптимізувати та вдосконалити навчальний процес; впровадження ігрових технологій у навчальний процес ВНЗ культурно-мистецького профілю сприяє створенню сприятливого рефлексивного простору з можливостями самостійного та свідомого пошуку змісту майбутньої професійної діяльності, активізації самоаналізу і професійної самосвідомості студентів прогнозуванню їх подальшого професійного розвитку, пошуку шляхів власної професійної реалізації та підвищення конкурентоспроможності на ринку праці; організація навчального процесу у ВНЗ культурно-мистецького профілю, в якому поєднуються традиційні та інноваційні методи навчання, дозволяє найефективніше організувати процес підготовки спеціалістів для культурно-дозвіллевої галузі.

Ключові слова: інноваційні інтерактивні технології, ігрові технології, гра, професійний розвиток, майбутні фахівці культурно-дозвіллевої сфери.

A sign of the present is the tendency of the wide introduction of interactive methods and teaching technologies in the university's educational process. This is one of the important directions of modernization of native education and a necessary condition for the educational needs of students. The emergence, development and implementation of interactive game techniques in the system of higher education is due to the fact that today before the modern education there were new tasks: not only to give students knowledge, but also to ensure the formation and development of their cognitive activities and abilities, creative thinking, skills and skills of independent mental work. The purpose of the study is to analyze and generalize the existing practical experience of introducing in the educational process of higher educational establishments the cultural-artistic profile of gaming interactive teaching methods and substantiating the effectiveness of the use of gaming technologies. Studying the experience of introducing innovative pedagogical technologies into higher education system allows to distinguish a number of positive trends of development namely: growth of diagnostic orientation, social-game context of learning, dialogicity, modeling of various professional situations, increase of the role of creative individuality of a student. Conclusions: game teaching methods are an organic and essential complement to the classical teaching methods; the study of the features and specifics of the use of interactive technologies in the system of cultural and artistic education provides opportunities to optimize and improve the educational process; the introduction of gaming technologies into the educational process of the higher educational institutions of the cultural-artistic profile promotes the creation of a favorable reflexive space with the possibilities of independent and deliberate search for the content of future professional activity, activating self-examination and professional self-knowledge of students for predicting their further professional development, finding ways own professional implementation and increase of competitiveness in the labor market; the organization of the educational process at the university of cultural and artistic education, which combines traditional and innovative teaching methods, allows the most effective organization of the process of training specialists for the cultural-leisure industry.

Keywords: innovative interactive technologies, gaming technologies, game, professional development, cultural-and-leisure activities future specialists.

Постановка проблеми у загальному вигляді та зв'язок із важливими науковими та практичними завданнями. В останні роки в українській вищій школі спостерігається тенденція широкого впровадження в освітній процес інтерактивних методів і технологій навчання. Це є ознакою сьогодення, одним з важливих напрямків модернізації вітчизняної освіти та необхідною умовою забезпечення освітніх потреб студентів. Проблеми якісної підготовки майбутніх працівників для культурно-дозвіллевої сфери сьогодні є дуже актуальними. Оптимізація цього процесу ускладнюється специфічними особливостями навчання дорослої людини [1, с. 36] й потребує використання нових форм, методів, технологій, які б забезпечували ефективний розвивальний та формувальний вплив. Слід зазначити, що на сучасному етапі проблема розробки та впровадження інноваційних педагогічних технологій у навчальний процес ВНЗ розробляються у теоретичному й дидактичному аспектах, активно вивчається зарубіжний досвід впровадження інноваційних педагогічних розробок.

Аналіз останніх досліджень і публікацій, в яких започатковано розв'язання даної проблеми. Основним проблемам освітньої інноватики в сучасній вітчизняній теорії і практиці присвячені роботи: Ю. Бабанського, М. Башмакова, І. Бомба, Л. Буркової, Л. Ващенко, В. Давидова, Л. Даниленко, Д. Джонсона, П. Дроб'язка, О. Дусавицького, В. Живодьора, О. Козлової, М. Крюгера, Дж. Мейерса, А. Підласого, Н. Погрібної, С. Подмазіна, О. Пометун, О. Попової, І. Пригожина, Г. Селевко, К. Ушакова, Н. Федорової, А. Хуторського, Н. Юсуфбекової та ін. Стосовно дослідження інтерактивних технологій можна

виділити роботи таких зарубіжних дослідників: Д. Джонсона, Дж. Дьюї, Л. Бредфорта, Дж. Майера, К. Роджерса, К. Стоута, М. Фервега, Дж. Шнайдера та ін.

Питання впровадження інтерактивних технологій у навчальний процес та удосконалення технологій підготовки майбутніх фахівців розглядають В. Безпалько, І. Богданов, І. Дичківська, В. Євдокимов, І. Прокопенко, М. Кларін, О. Смолук; форми та методи активного навчання досліджують П. Щербань, В. Рибальський, О. Вербицький; застосування інтерактивних технологій навчання у практику навчання дорослих досліджують С. Сисоєва, І. Жерносек, Н. Протасова, В. Сластенін, Т. Сорочан та ін.

Сутність, педагогічні засади використання гри у навчальному процесі обґрунтували у своїх наукових працях Г. Ващенко, М. Кларін, О. Ковальчук, О. Козирева, Я. Коменський, А. Макаренко, П. Щербань та ін.; психологічні основи використання гри у навчально-виховному процесі досліджували Б. Ананьєв, І. Бех, Е. Берн, Л. Виготський, Г. Костюк, А. Піаже, К. Роджерс, В. Роменець, С. Рубінштейн, Г. Спенсер, Т. Титаренко та ін.; філософські аспекти гри висвітлювали І. Кон, Г. Щедровицький та ін.; можливості впровадження ігрових технологій у процес підготовки майбутніх фахівців з'ясували Б. Булатова, Т. Кашканова, В. Ткаченко, Г. Селевко, О. Хоменко та ін. Вчені М. Кларін, В. Кремень, Л. Пироженко, Є. Полат, Г. П'ятакова, А. Хуторський та ін.

Поява, розвиток та впровадження інтерактивних ігрових методів у систему вищої освіти обумовлено тим, що сьогодні перед сучасною освітою поставили нові завдання: не тільки дати студентам знання, а й забезпечити формування й розвитку їх пізнавальної діяльності та здібностей, творчого мислення, умінь і навичок самостійної розумової праці. Виникнення нових освітніх завдань обумовлено також і бурхливим розвитком процесу інформатизації суспільства.

Це також стосується і культурологічної освіти та підтверджується дослідженнями М. Левенця, яка констатує що «культурологічна освіта у ВНЗ України переживає сьогодні важку ситуацію, пов'язану з формуванням нових стратегій та моделей розвитку як всієї, так і культурологічної освіти, основу якої становлять принципи глобалізації й регіоналізації, інтеграції й диверсифікованості освітніх структур, уніфікованості напрямів і спеціальностей підготовки фахівців, інноваційності технологій навчання» [2, с. 84].

Виділення не вирішених раніше частин загальної проблеми, котрим присвячується означена стаття. Проведений аналіз науково-методичної літератури, вивчення існуючого досвіду роботи та особистий досвід дозволяє зробити висновок про те, досліджено окремі аспекти зазначеної проблеми, проте місце і роль інтерактивних ігрових технологій у системі вищої культурно-мистецької освіти ще недостатньо повно досліджено та розкрито у сучасних наукових працях. Таким чином, актуальність визначеної проблеми, її недостатня розробленість у вітчизняній

педагогічній науці, необхідність подолання існуючих суперечностей і потреб у впровадженні інноваційних інтерактивних ігрових педагогічних технологій у освітній процес ВНЗ культури і мистецтв і визначили звернення до даної тематики.

Обраний нами напрям дослідження відповідає тематиці науково-дослідної теми кафедри культурології Відокремленого підрозділу Миколаївської філії університету культури і мистецтв: «Розвиток професійних компетентностей майбутніх фахівців культурно-дозвілєвої сфери в умовах європейської трансформації».

Мета статті полягає у аналізі й узагальненні існуючого практичного досвіду впровадження в освітній процес ВНЗ культурно-мистецького профілю ігрових інтерактивних методів навчання та обґрунтуванні ефективності використання ігрових технологій.

Виклад основного матеріалу. Вивчення досвіду впровадження в систему вищої освіти інноваційних педагогічних технологій Україні, дозволяє виділити ряд позитивних тенденцій розвитку а саме: зростання діагностичної спрямованості, соціально-ігрового контексту навчання, діалогічності, моделювання різних професійних ситуацій, підвищення ролі творчої індивідуальності студента.

О. Шапран переконливо доводить, що інноваційна педагогічна технологія поєднує в собі упорядковану сукупність дій, операцій та процедур, які забезпечують створення й поопераційне впровадження різних видів педагогічних нововведень, що викликають позитивні зміни у традиційному педагогічному процесі, модернізують та трансформують його [9, с. 203].

Ігрова технологія навчання – це системний спосіб організації навчання, спрямований на оптимальну побудову навчально-виховного процесу та реалізацію його завдань [5, с. 149]. Ігрова технологія дозволяє моделювати конкретний аспект професійної діяльності, при цьому є можливість своєчасного коригування здійснюваних дій. В процесі використання ігрових педагогічних технологій піддаються саморозвитку спеціальні професійно значущі якості майбутнього фахівця. Важливим також є й механізм варіативності, можливості ігрового моделювання, розвитку творчих здібностей студентів. Також відбувається корекція структури особистості, ціннісних відносин і інтеріоризація набутих знань і вмінь з зовнішньої сфери у внутрішню структуру особистості студента [10, с. 54].

Психологи (Р. Бибрих, В. Знаков, Л. Карамушка, Н. Коломенський Т. Корнилова, Ю. Швалб та ін.) відмічають, що формування знань йде тим успішніше, чим вище активність тих, кого навчають, і це призводить не тільки до кращого розуміння, запам'ятовування, зберігання і відновлення нової інформації, але сприяє виробленню вмінь застосовувати отримані знання і навички на практиці.

Відповідно до нашого дослідження ми будемо розуміти розглядати ігрове навчання як опанування певного досвіду під час навчального процесу,

який характеризується високим рівнем активності студентів, досить значною тривалістю навчальної діяльності, їх самостійною творчою роботою, підвищеним рівнем мотивації та емоційності, постійною взаємодією групи студентів і викладача.

За допомогою використання ігрових методів у процесі навчання студенти мають можливості: аналізувати навчальну інформацію, творчо підходити до засвоєння навчального матеріалу, що робить засвоєння знань більш доступним; навчитись формулювати власну думку, правильно її виражати, доводити власну точку зору, аргументувати та дискутувати; навчитись слухати іншу людину, поважати альтернативну думку; моделювати різні соціальні ситуації, збагачувати власний соціальний досвід через включення в різні життєві ситуації та їх моделювання; вчитись будувати конструктивні стосунки в групі, уникати конфліктів, розв'язувати їх, шукати компроміси, прагнути діалогу та консенсусу; розвивати навички проектної діяльності, самостійної роботи, виконання творчих робіт.

Все вище викладене, дозволяє визначити певні відмінні особливості та відмінності ігрового навчання від класичної академічної освіти, саме: вимушена активізація мислення, тобто створення такої навчальної ситуації, коли студент вимушений бути активним, незалежно від того, бажає він цього чи ні; залучення студентів у навчальний процес, тобто їх активність повинна бути тривалою, а не короткостроковою чи епізодичною; період активної роботи кожного члена студентської групи має бути спів розмірним з періодом діяльності викладача, тобто активність студента повинна мати таку ж тривалість, як і активність викладача; самостійне творче вироблення рішень групою, мікрогрупами в процесі виконання індивідуальних завдань; підвищений ступінь мотивації та емоційності студентів; постійна взаємодія групи і викладача за допомогою прямих та зворотних зв'язків [8, с. 135].

Розглянемо питання застосування ігрових методів навчання з урахуванням профілю підготовки майбутніх фахівців культурно-дозвілєвої сфери та специфіки навчальних дисциплін у Відокремленому підрозділі Миколаївської філії Київського національного університету культури і мистецтв на прикладі викладання дисциплін: «Анімаційно-ігрові технології дозвілля», «Організація анімаційної діяльності», «Організація дозвілля у туризмі», «Індустрія дозвілля і розваг» для студентів-культурологів: менеджерів дозвілєвої діяльності, режисерів масових світ, івент-менеджерів. Авторами розроблені та реалізовані навчальні програми з навчальних курсів «Анімаційно-ігрові технології дозвілля», «Організація анімаційної діяльності», «Організація дозвілля у туризмі», «Індустрія дозвілля і розваг», у процесі викладання яких значна увага приділяється створенню певних психолого-педагогічних умов для ефективного застосування ігрових методів навчання.

Викладання цих навчальних дисциплін передувала значна підготовча робота викладачів, підбирались певні інтерактивні та анімаційно-ігрові методи, творчі вправи та завдання, які

впливають на цінність запропонованих навчальних програм у вирішенні конкретних завдань подальшої професійної діяльності працівників культурно-дозвілєвої сфери. Також аналізувались помилки та негативні наслідки у професійній діяльності, які призводить до недостатньої сформованості або відсутності у майбутнього працівника певних умінь та навичок, які передбачено сформувати у процесі опанування даних навчальних дисциплін.

У процесі професійної підготовки майбутніх працівників культурно-дозвілєвої сфери викладачі використовують професійно-спрямовані інтерактивні ігрові методи, а саме: дидактичні, ділові та навчальні ігри, імітаційні ігри, елементи тренінгів, методи театралізації та інсценування, інтелектуальні розминки, робота в парах та мікро-групах, методи «Акваріум», «Карусель», «СОНП» (самоорганізуючого навчального простору), «диверсантиський аналіз», «аналіз ситуації» (case-метод), «розігрування ситуації за ролями, метод «займи позицію», «зміни позицію», «нескінченний ланцюжок» та ін.

На заняттях значна увага приділяється і таким методам, як аналіз конкретних ситуацій (розгляд реальної ігрової ситуації, де є потреба вирішення однієї чи декількох проблем, при цьому рішень може існувати багато); ситуативно-рольові ігри (учасники виконують різні ролі, моделюючи певну реальну ситуацію у сфері культури і дозвілля); творчі презентації (виступи з творчо-ігровими звітами про виконання завдання); робота у малих групах (група студентів у складі 4-5 осіб працює над певним ігровим завданням, за виконання якого вони відповідають разом, як одна команда, при цьому розподіл обов'язків у групі визначається самими учасниками самостійно); індивідуальні завдання (надання студентам можливості самостійно вирішити певну проблему).

Автори зазначених навчальних програм та даної статті в процесі викладання намагаються уникати будь-якого тиску на студентів, ігнорувати їх думки та пропозиції. Тут діє певна закономірність: чим більше нав'язується те, що є незрозумілим або не сприймається студентами, те що викликає великий внутрішній опір, то збільшується вірогідність виникнення конфліктів, ігнорування або формального ставлення до навчання. І навпаки, чим більше зрозумілою є пропозиція викладача, чим більше зусиль докладено у виробленні спільного рішення, то більшою є віддача студентів та їх позитивне ставлення до навчання.

У процесі викладання педагоги знаходяться у постійному пошуку найбільш ефективних методів. У практиці викладання вище перелічених дисциплін важливе місце займає метод навчальної гри, використання якого дає високу ефективність у процесі підвищення мотивації та надання студентам простору для практичного застосування отриманих професійних знань, та передбачає максимальне наближення до реальних життєвих ситуацій як у побутовій, так і професійній сфері. Організаційною одиницею гри виступає умовна проблемна ситуація, яка розгортається у процесі заняття як окремий проблемно-ігровий сюжет. В основі цього сюжету

завжди є навчальна реальна професійна проблема, розв'язання якої потребує від студентів відповідних професійних компетентностей.

Для проведення гри і відтворення проблемно-ігрового сюжету необхідним є певний набір ролей, які розподіляються між учасниками гри. Даний інтерактивний метод розкриває можливості для розв'язання проблем, які не мають однозначного вирішення, що сприяє появі в майбутніх фахівців настанови на пошук оригінальних рішень і способів виходу із різних непередбачуваних ситуацій. При цьому важливим є забезпечення свободи вибору завдань і навчальних ролей з урахуванням можливостей та індивідуальних особливостей студентів, активності та нестандартності дій, ситуацій успіху на кожному етапі роботи, що сприяє формуванню навичок професійного спілкування, здатності слухати співрозмовника, аргументувати та відстоювати власну думку, розвиток творчої особистості кожного студента.

Гра як метод навчання передбачає відтворення предметного й соціального змісту майбутньої професійної діяльності фахівця, моделювання взаємин, характерних для неї, професійних проблем, реальних суперечностей та утруднень, які наявні в типових професійних проблемних ситуаціях [7, с. 121].

У процесі проведення гри між студентами відбувається наближене до реального життя та спілкування, відпрацювання певних умінь та навичок, виявлення особливостей протікання певних розумових процесів та розвиток особистісних якостей майбутніх спеціалістів у різних ситуаціях [3, с. 12]. За допомогою навчальних ігор відбувається формування цілісного бачення професійної діяльності та її динаміки, розвивається проблемно-професійний та соціальний досвід, теоретичне і практичне мислення, що забезпечує реалізацію принципу відповідності професійної підготовки майбутніх фахівців культурно-дозвілєвої сфери сучасним вимогам.

Використання ігрових методів допомагає не лише зацікавити студентів, але дозволяє й моделювати у навчальному процесі різноманітні професійні ситуації, вони стають ефективним «комунікативним тренажером». Також використовується і такий потужний навчальний метод, як розігрування колективних ігрових ситуацій. Ці колективні ігрові ситуації не тільки сприяють вдосконаленню комунікативних навичок, вони також сприяють розвитку пам'яті, критичного мислення, покращують психологічно-емоційний клімат у студентських академічних групах. В ході проведення таких ігор виникає можливість легкого та комфортного переходу від комунікативної діяльності до комунікативної взаємодії. Таким чином, задовольняються потреби студентів у реальному професійному спілкуванні в певному форматі, коли викладачі моделюють та допомагають «прожити» ті ситуації, які наближені до їх майбутнього професійного життя.

Використання ігрових інтерактивних методів у навчальному процесі сприяє успішному засвоєнню студентами професійного досвіду, управлінню

процесом професіоналізації. Слід зазначити, що моделювання професійної діяльності, яке відбувається завдяки використанню гри, ігрового моделювання дає змогу студентам розвивати навички професійної поведінки та створює можливості для відпрацювання відповідних професійних вмінь та навичок. Інтерактивні ігрові методи навчання на практичних заняттях із зазначених вище дисциплін, допомагають організувати спілкування студентів, що веде до взаєморозуміння, взаємодії, до спільного вирішення поставлених навчальних завдань. За допомогою таких діалогів студенти вчаться критично мислити, вирішувати складні проблеми на основі ретельного аналізу обставин і відповідної інформації, зважувати альтернативні думки, приймати продумані рішення, брати участь у дискусіях, навчаються спілкуванню з іншими людьми. Для цього на практичних заняттях з цих дисциплін організовується ігрове проектування, надається можливість набуття навичок роботи із документами та різними джерелами інформації, використовуються різні творчі завдання, у подальшому студенти мають можливість здійснювати роботу над навчальними творчими проектами, які вони розробляють, готують та втілюють на реальну аудиторію. «Перевагою ігрових методів навчання є: спілкування у грі, наближає студентів до умов реального життя; відбувається відпрацювання професійних навичок учасників гри; підвищується рівень оволодіння комунікативними навичками, особливостями розумових процесів; відбувається розвиток та удосконалення особистісних якостей студентів» [6, с. 165–166].

Основними критеріями саме таких запропонованих для студентів інтерактивних ігрових моделей навчання є: можливість неформальної дискусії, вільне викладення матеріалу, збільшення ініціативи студентів, посилення мотивації, наявність групових завдань, вирішення яких потребує колективних зусиль.

Професійна підготовка спеціалістів для культурно-дозвілєвої галузі і визначається засвоєнням системи певних знань, сформованістю професійно значущих вмінь та якостей майбутніх спеціалістів, що стає можливим на основі поєднання як традиційних так і новітніх засобів навчання. Важливою умовою такої підготовки є реалізація певних принципів, стосовно контексту нашого дослідження, а саме: зв'язок теорії з практикою (студенти повинні вміти застосовувати отримані знання у практичній діяльності); виховний характер навчання (виховується, насамперед, культура творчої праці); систематичність і послідовність (урахування закономірностей викладання прикладної дисципліни); принцип синергії методів, прийомів, засобів, форм.

Використання різних форм і методів ігрового навчання дозволяють викладачам застосовувати нову педагогічну етику спілкування зі студентами (принцип творчого співробітництва), використовувати діалог як домінуючу форму співпраці, що сприяє формуванню у студентів умінь вільно обмінюватися думками, моделювати життєві ситуації та орієнтації на творчий розвиток. Ігрові

технології та методи принципово змінюють схему комунікації в навчальному процесі. Вони орієнтовані на реалізацію пізнавальних інтересів і потреб особистості, тому особлива увага приділяється організації процесу ефективної комунікації, в якій учасники процесу взаємодії є більш мобільними, більш відкритими та активними.

Аналіз існуючого досвіду викладання навчальних дисциплін «Анімаційно-ігрові технології дозвілля», «Організація анімаційної діяльності», «Організація дозвілля у туризмі», «Індустрія дозвілля і розваг» переконливо свідчить про те, що використання ігрових методів та технологій на заняттях сприяє вдосконаленню особистісної сфери кожного студента, зниженню рівня агресії та конфліктності, підвищенню професійної компетентності і мотивації до навчання, прискорюють процеси отримання та закріплення теоретичних знань через оволодіння практичними вміннями і навичками.

Отже, все вище викладене дозволяє зробити наступні **висновки**:

Ігрові методи навчання є органічним і суттєвим доповненням класичних методів навчання; вивчення особливостей і специфіки застосування інтерактивних технологій у систему культурно-мистецької освіти надає можливості оптимізувати та вдосконалити навчальний процес; такі методи сприяють активізації мислення, закріпленню отриманих знань та умінь студентів, досягненню високих результатів у навчальній діяльності, здійсненню оперативного зворотного зв'язку; впровадження ігрових методів у зміст професійної підготовки майбутніх працівників культурно-дозвілєвої сфери дає можливість не тільки ефективно вирішувати різні соціальні, психологічні та педагогічні проблеми, а й завдяки своїм додатковим можливостям сприяє формуванню готовності студентів до самостійного подолання різних проблем у подальшій професійній діяльності; впровадження ігрових технологій у навчальний процес ВНЗ культурно-мистецького профілю сприяє створенню сприятливого рефлексивного простору з можливостями самостійного та свідомого пошуку змісту майбутньої професійної діяльності, активізації самоаналізу і професійної самосвідомості студентів прогнозуванню їх подальшого професійного розвитку, пошуку шляхів власної професійної реалізації та підвищення конкурентоспроможності на ринку праці; організація навчального процесу у ВНЗ культурно-мистецького профілю, в якому поєднуються традиційні та інноваційні методи навчання, дозволяє найефективніше організувати процес підготовки спеціалістів для культурно-дозвілєвої галузі.

Перспективи подальших розвідок у даному напрямку. Дана наукова стаття у повній мірі не вичерпує і не розкриває всі аспекти зазначеної проблеми. Обрана нами для дослідження тема потребує детальних наукових розробок та висвітлення отриманих результатів, що буде зроблено у подальшому та висвітлено у наступних наукових публікаціях.

Список використаних джерел

1. Змеєв, СІ., 2007. 'Андрогогіка: основи теорії і технології освіти дорослих', М.: ПЕР СЄ, 272 с.
2. Левенець, МВ., 2013. 'Моделювання культурологічної освіти у сучасних вищих навчальних закладах', *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв*, №2, с.83–86.
3. Арутюнов, ЮС., Бірштейн, ММ., Бурков, ВН., 1989. 'Методические указания по классификации методов активного обучения', К.
4. Кічук, НВ., 2005. 'Ігрове проектування як інтерактивна дидактична технологія підготовки фахівців', *Наука і Освіта*, №3–4, с.61–65.
5. Пехота, ОМ., Кітенко, АЗ., Любарська, ОМ. та ін., 2002. 'Освітні технології: навч.-метод. посіб.', К.: А.С.К., 255 с.
6. Пісоцька, ЛС., 2013. 'Використання інтерактивних методів навчання у контексті системного підходу', *Педагогічний дискурс: зб. наук. праць / [гол. ред. І. М. Шоробура]*, Хмельницький: ХГПА, Вип.14, с.360–363.
7. Підкасистий, ПІ., Хайдаров, ЖС., 1996. 'Технология игры в обучении и развитии', М.: Роспедагенство, 268 с.
8. П'ятакова, ГП., Глотов, ОЛ., 2002. 'Інтерактивні методики та специфіка їх застосування у вищій школі: метод. посібник для студентів та магістрантів гуманітарних спеціальностей', *Тернопільський держ. педагогічний ун-т ім. Володимира Гнатюка. Лабораторія славистичних та методологічних студій*, Т., 210 с.
9. Шапран, ОІ., 2007. 'Система інноваційної підготовки майбутнього вчителя в умовах навчально-науково-педагогічних комплексів: Монографія', Переяслав-Хмельницький: видавництво С. В. Карпук, 370 с.
10. Чернилевський, ДВ., 2002. 'Дидактические технологии в высшей школе: Учеб. пособие для вузов', М.: ЮНИТИ-ДАНА, 437 с.

References

1. Zmeev, SI., 2007. 'Androgogika: osnovy teorii i tehnologii obuchenija vzroslykh (Androgogics: Groundings of Theory and Technology of Adults' Education)', М.: PER SJE, 272 s.
2. Levenec, MV., 2013. 'Modeljuvannja kul'turologichnoi' osvity u suchasnyh vyshhyh navchal'nyh zakladah (Culturological Education Modelling in Higher Educational Institutions)', *Visnyk Nacional'noi' akademii' kerivnyh kadriv kul'tury i mystectv*, №2, s.83–86.
3. Arutjunov, JuS., Birshtejn, MM., Burkov, VN., 1989. 'Metodicheskie ukazanja po klassifikaciji metodov aktivnogo obuchenija (Methodical Aidsasfor Active Teaching Methods Classification)', К.
4. Kichuk, NV., 2005. 'Igrove proektuvannja jak interaktyvna dydaktychna tehnologija pidgotovky fahivciv (Gaming Projectsas Specialists' Training Didactic Technology)', *Nauka y Osvita*, №3–4, s.61–65.
5. Pjehota, OM., Kitenko, AZ., Ljubars'ka, OM. ta in., 2002. 'Osvitni tehnologii': navch.–metod. posib. (Educational Technologies)', К.: A.S.K., 255 s.
6. Pisoc'ka, LS., 2013. 'Vykorystannja interaktyvnyh metodiv navchannja u konteksti systemnogo pidhodu (Use of Interactive Methods of Education in the System Approach Context)', *Pedagogichnyj dyskurs: zb. nauk. prac' / [gol. red. I. M. Shorobura]*, Hmel'nyc'kyj: HGPA, Vyp.14, s.360–363.
7. Pidkasytj, PI., Hajdarov, ZhS., 1996. 'Tehnologija igry v obuchenii i razvitii (Game Technology in Teaching and Development)', М.: Rospedagenstvo, 268 s.
8. P'jatakova, GP., Glotov, OL., 2002. 'Interaktyvni metodyky ta specyfika i' h zastosuvannja u vyshhij shkoli: metod. posibnyk dlja studentiv ta magistrantiv gumanitarnyh special'nostej (Interactive methods and specifics of their use in the higher school)', *Ternopil's'kyj derzh. pedagogichnyj un-t im. Volodymyra Gnatjuka. Laboratorija slavystychnyh ta metodologichnyh studij*, Т., 210 s.
9. Shapran, OI., 2007. 'Systema innovacijnoi' pidgotovky majbutn'ogo vchytelja v umovah navchal'no–naukovo–pedagogichnyh kompleksiv: Monografija (Future Teacher Innovative Training System in the Terms of Educational–Scientific–Pedagogical Complexes)', Perejaslav–Hmel'nyc'kyj: vydavnytvo S. V. Karpuk, 370 s.
10. Chernilevskij, DV., 2002. 'Didakticheskie tehnologii v vysshej shkole: Ucheb. posobie dlja vuzov (Didactic Technologies in the Universities)', М.: JuNITI–DANA, 437 s.