

УДК 378.147

ВИКОРИСТАННЯ ТЕХНОЛОГІЇ ФОРСАЙТ-ГРИ В ПРОЦЕСІ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ ІЗ СОЦІАЛЬНОЇ РОБОТИ

Кахіані Ю.В., Гарбуз Г.С.

Державний вищий навчальний заклад

«Донбаський державний педагогічний університет»

У статті аналізуються особливості професійної підготовки майбутнього фахівця із соціальної роботи в умовах квазіпедагогічної діяльності. Уточнено сутність понять «квазіпедагогічна діяльність» «технологія форсайт-гри». Подано опис та результати «форсайт-гри» «Мій вихованець та його мрії» з використанням сценарного підходу, яка спрямована на формування в студентів активності в навчанні, на розвиток їхніх творчих здібностей та здатності переносити компетенції з теоретичної області в практичну. Подано алгоритм проведення форсайт-гри з метою формування в студентів індивідуальної компетенції прогнозування розвитку вихованців закладів інтернатного типу.

Ключові слова: майбутній фахівець із соціальної роботи, квазіпедагогічна діяльність, «форсайт-гра», навчальна активність, професійна компетентність.

Постановка проблеми дослідження. У практиці підготовки студентів до майбутньої професійної діяльності використовуються технології традиційного, активного та інтерактивного навчання. За ознакою відтворення контексту професійної діяльності технології активного навчання можуть бути класифіковані на неімітаційні та імітаційні [2]. Неімітаційні форми і методи (проблемна лекція, практичне заняття з «мозковий атакою», курсова або дипломна робота) не передбачають побудови моделей досліджуваної діяльності. Ґрунтуються на імітаційних методах і форм є відтворення в умовах навчання процесів, що відбуваються в реальній професійній діяльності. Найбільш поширеною в сучасній науковій літературі є класифікація інтерактивних технологій О.І. Пометун та Л.В. Пироженко [5]. Автори цієї класифікації диференціюють технології за формами організації навчальної діяльності на чотири групи: 1) інтерактивні технології кооперативного навчання: робота в парах, ротатійні трійки, робота в малих групах; 2) інтерактивні технології колективно-групового навчання: обговорення проблеми в загальному колі, аналіз ситуації (case-метод); вирішення проблем; 3) технології ситуативного моделювання: симуляції або імітаційні ігри; спрощені судові слухання; громадські слухання; розігрування ситуацій за ролями; 4) технології опрацювання дискусійних питань: метод ПРЕС, дискусія, дискусія в стилі телевізійного ток-шоу; оцінювальна дискусія; дебати [5].

Різні дефініції інтерактивного навчання (інтерактивні технології, інтерактивні методи навчання, інтерактивні техніки) часто-густо використовують як синонімічні, хоча ці поняття не тотожні. У вітчизняній педагогіці симетрично використовують терміни «інтерактивні технології», «інтерактивні технології навчання», «інтерактивні методи навчання», «інтерактивні методи взаємодії». У нашому дослідженні ми будемо користуватися терміном «інтерактивні методи взаємодії». Це дає можливість відобразити в навчальному процесі різні види професійного контексту, формувати і розвивати професійний світогляд в умовах квазіпрофесійної діяльності. Відомо, що особистість майбутнього фахівця із соціальної роботи проявляється і професійно

визначається в процесі безпосередньої діяльності або під час професійного навчання в процесі «квазіпедагогічної діяльності», під якою ми розуміємо моделювання різнопланових ситуацій професійної діяльності на навчальних заняттях. Для розв'язання проблем підготовки майбутнього фахівця із соціальної роботи до роботи в закладах інтернатного типу виникає нагальна потреба в структуруванні змісту освіти у вищих навчальних закладах за чітко ustalеним алгоритмом.

За концепцією контекстного навчання А.О. Вербицького, виокремлюються три блоки підготовки педагога: навчальна діяльність академічного типу, квазіпрофесійна діяльність та навчально-професійна діяльність [1]. Сутністю квазіпрофесійної діяльності є відтворення в аудиторних умовах майбутньої праці соціального педагога (моделюється соціальний та предметний зміст цієї діяльності). Саме у процесі вивчення циклу дисциплін професійної та практичної підготовки виявляється можливість за допомогою навчальних, імітаційних, ділових ігор відтворювати контекст майбутньої професійної діяльності (моделювати епізоди взаємодії з вихованцями, вирішувати складні конфліктні ситуації та використовувати різні прийоми корекції взаємодії з вихованцями).

Аналіз останніх досліджень і публікацій. В основу розробленої нами методики було покладено гіпотезу про те, що імітація технології форсайту забезпечує найкращу можливість розвитку здатності студентів до вирішення майбутніх професійних задач. Форсайт є технологією довгострокового прогнозування науково-технологічного та соціального розвитку, заснованого на опитуванні експертів. Термін «форсайт» (від англ. Foresight – «погляд у майбутнє») почав активно використовуватися наприкінці 1980-х рр. [6, с. 130]. Н.М. Семенова зазначає, що починаючи з 90-х рр. ХХ століття форсайт активно використовують уряди США, Великобританії, Німеччини, Японії та Австралії. Н.В. Шелюбська вказує на те, що форсайт-дослідження вважаються обов'язковим інструментом інноваційної політики більш ніж в 40 країнах світу, в тому числі в Латинській Америці, Китаї та Південній Кореї [7, с. 12]. Сутнісною особливістю форсайту є те, що майбутнє може бути представлено в різний спосіб, як-от:

оповідний виклад зі слів людини або групи людей (суб'єктивне майбутнє); оповідний опис з елементами аналізу, узагальнення, попередніх висновків, зроблених нібито після досягнутого результату (аналітичне майбутнє); результатів тестування, анкетування, усіляких довідок, можливих свідчень майбутнього (об'єктивне майбутнє); планів і програм дії, протоколів, заявлених зобов'язань, характеристик, складених за форсайт – формами (тактичне майбутнє); звітних матеріалів про досягнуті результати, виконану роботу, про отримані суми тощо (фіксує майбутнє).

Традиційно пропонуються етапи проведення форсайту, а саме: точне визначення цілей дослідження; залучення різних зацікавлених сторін у процес формулювання завдань дослідження; визначення зон відповідальності і повноважень виконавців; орієнтація на практичне застосування результатів дослідження; розробка плану реалізації результатів дослідження на ранніх його етапах; оперативне поширення інформації про хід дослідження та його завдання, а також стимулювання виконання отриманих рекомендацій [3; 4].

Виділення не вирішених раніше частин загальної проблеми. Однак, не зважаючи на широкий спектр досліджуваних напрямів, проблема використання форсайт-гри у підготовці майбутніх фахівців із соціальної роботи вивчена не достатньо, зокрема, у підготовці до професійної діяльності в закладах інтернатного типу. У даній статті представлено результати досліджень в означеному напрямі.

Мета статті. Головною метою цієї роботи є – показати можливості використання форсайт-ігри в практиці підготовки майбутніх фахівців із соціальної роботи до професійної діяльності в закладах інтернатного типу.

Виклад основного матеріалу дослідження. Науковцям і практикам, які активно використовують ігрові технології навчання, відомо багато якісних (інтерв'ю, огляди літератури, морфологічний аналіз, «дерево відповідностей», сценарування, рольові ігри тощо), кількісних (аналіз взаємного впливу, екстраполяція, моделювання, аналіз і прогноз індикаторів методів тощо) і квазікількісних методів, що використовуються в технології форсайт. Низка методів має синтетичний характер, а саме: метод Дельфі, дорожня карта, критичні технології, ігрове моделювання тощо. Кожен із зазначених методів охоплює елементи одного з чотирьох аспектів експертних методів – креативності, якості експертизи, взаємодії експертів, доказовості. Використання будь-якого з методів має свої сильні і слабкі сторони. Головною умовою технології є використання у будь-якому форсайт-проекті комбінації методів, що забезпечують успішну реалізацію поставлених завдань. Так, створення сценаріїв розвитку є найбільш ефективним як додаток до досліджень, виконаних із використанням інших методів, наприклад, SWOT-аналізу, PEST-аналізу або методу Дельфі тощо.

Ми припустили, що на всіх зазначених етапах форсайт є процесом пізнання, тому в кожному конкретному випадку уявлення про його характер і завдання уточнювалося залежно від цілей і прогнозованого результату дослідження. Метою технології форсайту є визначення можливого майбутнього, створення бажаного образу майбутнього і планування стратегій його досягнення.

Отже, форсайт є не тільки комплексною технологією передбачення майбутнього, а й механізмом узгодження інтересів окремих груп учасників. Саме цей аспект форсайту було закладено нами в основу імітаційної моделі форсайт-ігри.

Форсайт-гру визначаємо як форму квазіпедагогічної діяльності майбутніх соціальних педагогів, проектну майстерню, де можна знайти однодумців для своїх найфантастичніших проектів із-поміж студентів – представників різних спеціальностей, а також у вільному форматі поспілкуватися з авторитетними «дорослими» експертами (це можуть бути практики, викладачі інших кафедр, аспіранти та ін.), беручи активну участь у заході. Учасникам, як правило, подобається такий незвичайний формат – прогнозування різних сфер діяльності майбутнього вихованця закладу інтернатного типу в команді зі студентами та аспірантами різних спеціальностей: від майбутніх психологів і дефектологів, до менеджерів освіти, які вже є практиками. Форсайт-ігри, на наш погляд, мають декілька переваг: по-перше, вони об'єднують студентів різних спеціальностей у загальній командній роботі, по-друге, форсайт-гра є новим форматом, де учасникам надається максимальна свобода творчості та прогнозування. Найголовнішим є те, що форсайт-гра дозволяє на кілька навчальних годин (іноді днів) перенестися в інший часовий період – на 10-15 років у майбутнє і пофантазувати як зміниться світ і вихованці в цьому світі. Така форма квазіпрофесійної діяльності дозволяє майбутнім фахівцям із соціальної роботи отримати системний набір навичок прогнозування, зібрати проектні команди, захопитися новими для себе галузями знань, оцінити красу колективного мислення і користь співпраці.

Розроблену нами форсайт-гру було спрямовано не тільки на створення педагогічних умов для вироблення професійних навичок в умовах, наближених до реальних (квазідіяльність), а й на формування в студентів активності в навчанні, на розвиток їхніх творчих здібностей та здатності переносити компетенції з теоретичної області в практичну. Основною діяльністю одиницею змісту форсайт-гри була здатність майбутнього соціального педагога до комунікації в ситуації узгодження інтересів сторін. Метою форсайт-гри є формування в студентів індивідуальної компетенції прогнозування розвитку вихованців закладів інтернатного типу.

Під час проектування форсайт-гри нами було дотримано таких принципів: природовідповідність, що полягає в урахуванні вікових та індивідуальних особливостей студентів бакалавріату (4 курс); професійна доцільність, тобто відбір змісту, методів, засобів і форм підготовки фахівців із урахуванням особливостей спеціальності «Соціальна робота»; поєднання інтерактивних методів із проектними технологіями в освіті. Імітаційна модель використання технології форсайт-гри була створена в межах навчального плану і на базі навчальних матеріалів дисципліни «Соціальний супровід сім'ї» (4 години практичних і 8 годин самостійних занять).

У процесі розробки форсайт-гри «Мій вихованець та його мрії» нами було використано прийом сценарування. Це один із найстаріших і ефективних прийомів у роботі з майбутнім, що передбачає розробку кількох розгорнутих картин майбут-

нього, кожна з яких реалізується при виконанні певних умов. На відміну від класичного прогнозування, яке будується на виявленні всіх наслідків можливої ситуації, сценарування є проєктивним. На практиці сценарування є набором текстів, побудованих навколо ретельно відібраних плоттерних точок (точки, де відбувається з'єднання матеріалу), у даному контексті – поєднання ідей, висловлених студентами. Сценарно матеріал можна оформити як справжні артефакти майбутнього: у вигляді статей із газет, репортажів, статистичних даних та аналітичних звітів. У сценарному підході те, що трапиться, і передбачається, і проєктується одночасно [4]. У такому варіанті прийом сценарування перегукується з прийомом розбору ситуацій (технологія Case – study).

Переваги сценарного підходу в тому, що майбутнє, здебільшого, невизначено. У пропонованій нами форсайт-грі необхідно було передбачити (спрогнозувати) можливі варіанти розвитку вихованця на 5-10 років наперед, урахувавши всі наявні факти (від анамнезу під час народження, щеплення, спадкових хвороб до успішності в 1-5 класі тощо) та економічні прогнози розвитку системи освіти в регіоні, країні, економічні чинники на той же період тощо. Проте не існує методів, які давали б гарантований прогноз – прогнозування перенесено в гуманітарну сферу з природничих наук, що дійсно дозволяють передбачити катастрофи та інші негаразди, але в соціальній педагогіці такої зумовленості немає, і саме цим пропонований нами варіант використання форсайт-гри є цікавим не лише для студентів, але й для викладачів ВНЗ.

Процес використання запропонованої нами технології форсайт-ігри як форми квазіпедагогічної діяльності майбутніх фахівців із соціальної роботи складався з трьох етапів, орієнтованих як на самостійну роботу студентів, так і на активні форми навчальних занять. На першому етапі форсайт-гри студенти розбиваються на групи (не менше ніж 4 особи), обирають тему і формулюють назву свого проєкту. Розробка спільного проєкту здійснюється за заданим алгоритмом. На другому етапі майбутні фахівці із соціальної роботи оформляють проєкт у вигляді презентації у форматі програми Microsoft PowerPoint, а викладач знайомить їх з правилами проведення «дискусійного круглого столу» із розподілом ролей між групами. До того ж комплект ролей і функцій гравців відображає «картини» фрагментів квазі-професійної діяльності фахівця із соціальної роботи, яка і моделюється у грі. Гравці презентують різні структури спільнот: органи управління освіти, батьки та особи, які їх замінюють, дефектологи, психологи, соціальні педагоги, органи опіки та громадськість (це – експерти). Пропонований нами метод також передбачає відбір висококваліфікованих експертів, створення експертних панелей за окремими напрямками; розробку переліку тем – потенційних досягнень, очікуваних в довгостроковій перспективі, включаючи і прогнозування психофізичного розвитку вихованця, поява нових інноваційних розробок навчання і виховання, створених на основі нових освітніх технологій.

Викладач у форсайт-грі виступає в якості ведучого, який здійснює функції медіатора і модератора процесу.

На третьому етапі (проведення «дискусійного круглого столу») кожна з груп по черзі презентує свій проєкт. Експерти вислуховують гравців, оцінюють актуальність кожної ідеї для майбутнього прогнозу розвитку вихованця, спільноти дітей, наявність ресурсів і потенційних бар'єрів для практичної реалізації. Експерти після спільної дискусії також оцінюють ступінь реалістичності проєкту, його доцільність, можливість реалізації, сприятливі та загрозливі чинники, оформлення і зміст презентації за 10 бальною шкалою. Група, яка набрала найбільшу кількість балів, оголошується переможцем.

Для досягнення очікуваних результатів проведення форсайт-гри нами була створена відповідна мотивація в учасників, а саме: роз'яснені цілі проведення гри, форми винагороди за успішне виконання завдань, запропоновано докладні інструкції за кожним етапом.

Отже, перші два етапи гри (розробка форсайт-проєкту, створення презентацій та підготовка питань для обговорень) спираються, передусім, на позааудиторну самостійну роботу студентів і вимагають значних часових витрат. Роль викладача на цих етапах полягає у здійсненні зворотного зв'язку в процесі виконання завдань студентами. На третьому етапі гри істотно зростає активність і вплив викладача на процес і результат гри. Він виступає як медіатор у процесі групової дискусії, закликаючи і контролюючи дотримання таких принципів взаємодії між студентами як-от: взаємна повага, неупередженість і рівноправність; як модератор, стимулюючи обмін думками, створюючи атмосферу партнерської співпраці; як інтерпретатор знань на етапі обговорення отриманих результатів; як аудитор, фіксує та аналізуючи допущені студентами помилки.

Досвід, отриманий майбутніми фахівцями із соціальної роботи у форсайт-грі, повинен бути осмислений. Нами проводилася процедура деролінгу, тобто виходу гравців із ролей, для того щоб учасники гри перестали ідентифікувати себе зі своїми «персонажами» і прийшли до розуміння, що гру закінчено. Після цього викладач приступав до трактування того, що відбувалося, робив спільний аналіз того, що вийшло, що потребує доопрацювання, яким чином можна було б це зробити і чому так сталося.

Висновки і пропозиції. Результати апробації переконливо доводять доцільність розробки і використання технології форсайт-гри в освітньому процесі, яка дозволяє викладачеві змодельовати реальну ситуацію у квазіпрофесійній діяльності, а майбутнім майбутнього фахівцям із соціальної роботи – розробити оптимальні алгоритми професійної поведінки. Орієнтація на активізацію самостійної роботи студентів (розробка форсайт-проєкту створення презентацій та підготовка запитань для обговорень) спирається передусім на позааудиторну самостійну роботу студентів. У рамках форсайт-гри майбутні фахівці із соціальної роботи оцінюють своє місце в системі вищої освіти. Такий погляд «з боку» дозволяє особистості розглянути нові перспективні професійні можливості і почати їх освоювати. Подальшу розробку проблеми вбачаємо в розробці змісту нових форсайт-ігор для дисциплін циклу професійної та практичної підготовки майбутніх фахівців із соціальної роботи.

Список літератури:

1. Вербицкий А.А. О контекстном обучении / А.А. Вербицкий // Вестник высшей школы. – 1985. – № 8. – С. 25-30.
2. Лаврентьев Г.В. Инновационные обучающие технологии в профессиональной подготовке специалистов: (часть 2) / Г.В. Лаврентьев, Н.Б. Лаврентьева, Н.А. Неудахина. URL: <http://www2.asu.ru/cppkp/index.files/ucheb.files/innov/Part2/ch8/glava>.
3. Обущенко С.И. Образовательный форсайт качества и результативности дополнительного образования как цель модернизации деятельности УДОД // Известия Российского государственного педагогического университета им. А.И. Герцена. – 2007. – Том 22. – № 53. – С. 350-358.
4. Переверзева А.А. Опыт использования имитационных технологий в образовательном процессе. – М., 2013. – № 10(26). – С. 101-104.
5. Пометун О. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання : наук.-метод. посібн. / О.І. Пометун, Л.В. Пироженко [за ред. О. Пометун]. – К.: Вид-во А.С.К., 2003. – 192 с.
6. Семенова Н.Н. Форсайт в условиях глобализации // Наука. Инновации. Образование: альманах. Вып. 5: Форсайт: основы и практика. М., 2008. – С. 129-141.
7. Шелюбская Н.В. Практика форсайта в странах Западной Европы // Наука. Инновации. Образование: альманах. Вып. 5: Форсайт: основы и практика. М., 2008. – С. 11-24.

Кахиани Ю.В., Гарбуз А.С.

Государственное высшее учебное заведение
«Донбасский государственный педагогический университет»

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТЕХНОЛОГИИ ФОРСАЙТ-ИГРЫ В ПРОЦЕССЕ ПОДГОТОВКИ БУДУЩИХ СПЕЦИАЛИСТОВ СОЦИАЛЬНОЙ РАБОТЫ

Аннотация

В статье анализируются особенности профессиональной подготовки будущего специалиста по социальной работе в условиях квазипедagogической деятельности. Уточнена сущность понятий «квазипедagogическая деятельность» «технология форсайт-игры». Дано описание и результаты «форсайт-игры» «Мой воспитанник и его мечты» с использованием сценарного подхода, которая направлена на формирование у студентов активности в обучении, на развитие их творческих способностей и способности переносить компетенции теоретической области в практическую. Представлен алгоритм проведения форсайт-игры с целью формирования у студентов индивидуальной компетенции прогнозирования развития воспитанников учреждений интернатного типа.

Ключевые слова: будущий специалист по социальной работе, квазипедagogическая деятельность, «форсайт-игра», учебная активность, профессиональная компетентность.

Kakhiani Yu.V., Harbuz A.S.

State Higher Educational Institution
«Donbass State Pedagogical University»

USING THE FORESIGHT-GAME TECHNOLOGY IN THE PROCESS OF PREPARING FUTURE SOCIAL WORK PERSONNEL

Summary

In the article features of professional training of the future specialist in social work in the conditions of quasi-pedagogical activity are analyzed. The essence of the concepts «quasi-pedagogical activity» «foresight-game technology» is clarified. The description and results of the «foresight game» «My pupil and his dreams» are given using a scenario approach that is aimed at forming student's activity in teaching, developing their creative abilities and the ability to transfer the competences of the theoretical field to practical ones. The algorithm of the foresight game is presented with the purpose of forming the student's individual competence in forecasting the development of pupils of boarding-type institutions.

Keywords: future specialist in social work, quasi-pedagogical activity, «foresight game», educational activity, professional competence.