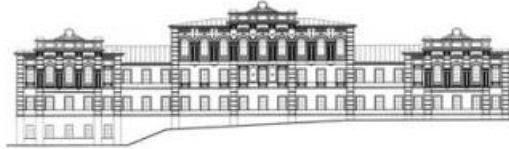


ISSN 2410-5333 (print)
ISSN 2522-1132 (online)

Міністерство культури та інформаційної політики України
Харківська державна академія культури
Ministry of Culture and Information Policy of Ukraine
Kharkiv State Academy of Culture



Вісник
Харківської державної академії культури

Visnyk of Kharkiv State Academy of Culture

Збірник наукових праць
Scientific Journal

За загальною редакцією А. А. Соляник
Editor-in-Chief A. A. Solianyk

Засновано в 1999 р.
Founded in 1999.

Випуск 61
Issue 61

Харків, ХДАК, 2022
Kharkiv, KhSAC, 2022

https://doi.org/10.31516/2410-5333.061.06¹
УДК 378.091.33-028.26:[002+02-930.25]-047.22

О. М. Тур

доктор педагогічних наук, Національний університет «Полтавська політехніка імені Юрія Кондратюка», м. Полтава, Україна

1.oksanetur@gmail.com
https://orcid.org/0000-0002-2754-9963

О. О. Вдовіна

кандидат наук із соціальних комунікацій, Національний університет «Полтавська політехніка імені Юрія Кондратюка», м. Полтава, Україна

svitjahok@gmail.com
https://orcid.org/0000-0003-3770-125X

О. М. Василюшина

Національний університет «Полтавська політехніка імені Юрія Кондратюка», м. Полтава, Україна

o.vasylynyna@gmail.com
https://orcid.org/0000-0003-0402-4627

**ФОРМУВАННЯ ПРОФЕСІЙНО-КОМУНІКАТИВНОЇ
КОМПЕТЕНТНОСТІ МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ З ІНФОРМАЦІЙНОЇ,
БІБЛІОТЕЧНОЇ ТА АРХІВНОЇ СПРАВИ ЗАСОБАМИ
ІНТЕРАКТИВНОЇ ДИДАКТИЧНОЇ ГРИ**

Визначено поняття дидактичної гри; зазначено, що комунікативна компетентність майбутніх фахівців з інформаційної, бібліотечної та архівної справи нарівні з професійною компетентністю є показником якості їхньої фахової освіти; указано основні вміння і здатності, які становлять комунікативну компетентність майбутнього фахівця зазначеної галузі; акцентовано на тому, що в контексті якості комунікативної підготовки у вищій школі особливе місце відведено ідеї застосування інтерактивних методів навчання, зокрема різних видів дидактичних ігор; наведено приклади таких інтерактивних ігор («Тека з документами», «Двобій аналітиків», «Коло»), які можуть бути використані на заняттях із дисциплін фахової підготовки. Також описано результати проведеного на заняттях професійної підготовки експерименту серед студентів спеціальності «Інформаційна, бібліотечна та архівна справа» Полтавської політехніки, під час якого використано інтерактивний метод дидактичної гри.

Ключові слова: інформаційна, бібліотечна та архівна справа, професійна підготовка, комунікативна компетентність, комунікація, метод, дидактична гра.

О. Tur

Doctor of Pedagogical Sciences, National University "Yuri Kondratyuk Poltava Polytechnic", Poltava, Ukraine

¹ This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

E. Vdovina

Candidate of Sciences in Social Communications, National University "Yuri Kondratyuk Poltava Polytechnic", Poltava, Ukraine

O. Vasylynyna

National University "Yuri Kondratyuk Poltava Polytechnic", Poltava, Ukraine

**FORMATION OF PROFESSIONAL-COMMUNICATIVE
COMPETENCE OF FUTURE SPECIALISTS IN INFORMATION,
LIBRARY AND ARCHIVAL AFFAIRS THROUGH INTERACTIVE
DIDACTIC GAME**

Problem statement. Modern social, political, economic, cultural transformations in Ukraine increase the role of information processes. This ensures the growth of information, requires the training of professional, competitive specialists who can process information. Such professionals are specialists in information, library and archival affairs. Communicative competence is an indicator of the quality of education of these professionals. Lack of communicative competence complicates professional activity, reduces the quality of activity. An important condition for the professional training of future specialists in information, library and archival affairs is the use of interactive methods (didactic games) during classes. The method of the game ensures the quality of formation of communicative competence of future specialists in information, library and archival affairs as an integral part of their professionalism. The research is relevant because the interactive didactic game can increase the motivation of students to learn, comprehensively contributes to solving the issue of improving the quality of their training, further competitiveness at the modern labor market.

The methodology of this study are methods of analysis (study of documentary information — educational program, curricula, educational and methodological complexes of disciplines; questionnaires), control questions (student questionnaires), selection (research of the problem in terms of individual disciplines), systematization (questionnaires in a particular system, which allows their explanation from the standpoint of a systematic approach), comparison, which allowed to identify certain features in the results of the study.

The result of this study is to clarify the importance of using the interactive method of didactic games in the training of future professionals in information, library and archives and provide teachers with practical recommendations for their implementation.

The scientific novelty of the study is that for the first time the use of the method of interactive play in the lessons of professional training of future specialists in information, library and archival affairs has been studied and described. The percentage of increase in the level of communicative competence (as a component of professional competence) after the application of the method of didactic game is calculated. Specific recommendations were given to teachers on conducting these didactic games during classes, the results were summarized and brought into a single system.

The practical significance of the article is that its results can be used in further research on the selected topic. At the same time, the scientific results of this study can serve as material in the process of improving the educational and professional program of the specialty.

Keywords: *information, library and archival business, professional training, communicative competence, communication, method, didactic game.*

Постановка проблеми. Сучасні соціально-політичні, економічні та культурні перетворення в житті Української держави підвищують роль інформаційних процесів у всіх сферах суспільної діяльності, що зумовлює постійне зростання обсягів інформаційного та документного забезпечення, а значить, потребує підготовки високопрофесійних, конкурентоспроможних на сучасному ринку праці спеціалістів, здатних забезпечити якісне опрацювання інформації. Такими спеціалістами є фахівці з інформаційної, бібліотечної та архівної справи (ІнБАС) – представники новітньої поліфункціональної кваліфікації. Показником якості освіти зазначених фахівців нарівні з професійною є комунікативна компетентність, яка передбачає вміння і готовність працівника: брати участь у колективних рішеннях, брати на себе відповідальність, вирішувати конфлікти без насильства, підтримувати і поліпшувати демократичні інституції, поєднувати суспільні, колективні та індивідуальні інтереси, виявляти толерантність, повагу до людей інших культур, мов і релігій, жити в багатонаціональному суспільстві і сприймати різницю між людьми, протистояти проявам расової, національної дискримінації, критично сприймати інформацію, яка поширюється, самостійно здобувати нові знання впродовж життя й реалізувати свій особистісний потенціал тощо. Відсутність або низький рівень сформованої комунікативної компетентності ускладнюватиме професійну діяльність, знижуватиме її якість, унеможливить кар'єрне зростання.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Різноманітні питання щодо формування комунікативної компетентності були предметом комплексного вивчення в працях багатьох науковців. Особливе значення в контексті якості комунікативної підготовки майбутніх фахівців у вищій школі мають ідеї застосування інтерактивних методів навчання, зокрема різних видів дидактичних ігор (Л. Александрова, К. Гвоздецька, Н. Єлагіна, М. Забродський, С. Максименко, І. Куліш, С. Решетченко, Т. Скубарєва, О. Семиног, Н. Федчишин та ін.). Попри значну кількість досліджень з цієї проблеми, питання використання методу дидактичної гри з метою підвищення рівня професійно-комунікативної компетентності майбутніх фахівців з ІнБАС на заняттях з фахових дисциплін потребує постійного й системного вивчення, що і зумовлює актуальність пропонованої теми.

Мета статті – дослідити можливості інтерактивного методу дидактичної гри як важливого засобу формування комунікативної компетентності майбутніх фахівців з ІнБАС та проаналізувати результати його використання в процесі професійної підготовки зазначених фахівців.

У статті використано взаємодоповнювальні методи, зокрема: *аналізу* (вивчення документної інформації – освітньої програми, навчальних планів, навчально-методичних комплексів дисциплін; анкетних даних), *контрольних запитань* (анкетування студентів), *відбору* (дослідження проблеми в розрізі окремих навчальних дисциплін), *систематизації* (приведення отриманих результатів анкетування в певну систему, що дозволяє їх пояснення з позиції системного підходу), *порівняння*, що вможливило виявлення певних особливостей у результатах дослідження.

Виклад основного матеріалу дослідження. З-поміж найефективніших нетрадиційних методів формування професійно-комунікативної компетентності у майбутніх фахівців із ІнБАС у процесі вивчення дисциплін фахової підготовки особливого значення надаємо дидактичним іграм. Гру ми розглядаємо як спеціально організовану діяльність її учасників, що вможливує реалізацію теоретичних знань в активній комунікативній взаємодії, а також вдосконалення навичок, розвиток певних умінь, сприяє активізації творчого потенціалу майбутніх фахівців. Ігри можуть мати різну спрямованість (Куліш, 2003), зокрема на: засвоєння певних знань; розвиток та закріплення комунікативних умінь і навичок, репродуктивного та творчого мислення, адаптаційних властивостей і здатностей до навчання, групової та міжгрупової ділової взаємодії, рефлексії; формування команди, колективу однодумців; аналізування проблем і передбачення наслідків під час запровадження нововведень; виявлення рівня сформованості професійної компетентності, розроблення нових концепцій тощо.

На думку Н. Єлагіної та Н. Федчишин, метод гри має бути обов'язково долучений до навчального процесу як важливий метод формування професійно-комунікативної компетентності майбутніх фахівців (Єлагіна, 2017, с. 69; Федчишин, 2017, с. 135), але, попри винятковість свого значення, цей метод до цього часу недостатньо використовується в комунікативній підготовці студентів.

З метою формування у майбутніх фахівців з ІнБАС здатності до професійної комунікації на основі застосування методу дидактичної гри ми розподілили студентів Полтавської політехніки I–IV курсів відповідної спеціальності на 2 групи: контрольну групу (КГ) – 27 студентів та експериментальну групу (ЕГ) – 31 студент. Для виявлення на початковому етапі експерименту рівня професійно-комунікативної компетентності студентів обох груп було проведено відповідне тестування. Виконання розробленого нами тесту передбачало оцінювання готовності студентів до ефективного спілкування, визначення того, наскільки вони впевнені у власних комунікативних силах. Студентам було запропоновано 10 пар

протилежних тверджень, прочитавши які, вони мали вказати число, що найбільше підходило за шкалою від 4 до 1.

Важливим компонентом комунікативної компетентності є вміння уважно слухати. Сформованість уміння слухати вивчали за допомогою тесту, у якому опитаним запропонували 25 ситуацій, ознайомившись із якими, студенти вказували, чи викликають вони їхнє невдоволення («так» або «ні»).

Результати підраховували за формулою

$$P = \frac{T \times 100\%}{25}$$

(де Т – кількість ствердних відповідей) і розподіляли за трьома рівнями – високим, середнім і низьким.

Після отриманих результатів (які суттєво не відрізнялись), для студентів ЕГ створено відповідні умови (організовано навчання з використанням дидактичних ігор), у межах яких і проводилася дослідна робота.

З-поміж основних характеристик дидактичних ігор, представлених у науковій літературі (Куліш, 2003; Єлагіна, 2017), визначаємо такі: 1) моделювання процесу трудової діяльності; 2) розподіл ролей між учасниками гри; 3) відмінність рольових цілей учасників гри; 4) взаємодія учасників гри, які виконують різні ролі; 5) наявність загальної мети всього ігрового колективу; 6) спільне ухвалення рішення учасниками гри; 7) наявність елементів змагання, полярності інтересів учасників.

Наведемо приклад дидактичних ігор, розроблених і модифікованих з урахуванням ідей С. Максименка та М. Заброцького (Максименко & Заброцький, 2018), які ми використали на заняттях з дисциплін фахової підготовки.

«Тека з документами». Гру проводили під час вивчення таких дисциплін, як: «Документознавство», «Діловодство», «Електронний документообіг», «Концепція професійного спрямування (Вступ до фаху)» та ін.

Підготовчий етап. Студентів розподіляли на 2 групи. Викладач оголошував правила гри, проводив інструктаж, визначав регламент для виконання завдання.

Етап проведення. Кожна підгрупа отримувала пакет різних документів і теки з різними назвами (наприклад, «Документи щодо особового складу», «Довідково-інформаційні документи», «Обліково-фінансові документи», «Господарсько-договірні документи», «Організаційно-розпорядчі документи»). За визначений проміжок часу групи повинні були розмістити отримані документи у відповідні теки й оформити акт їх передавання до архіву на збереження.

Етап аналізу та узагальнення. Проводився аналіз та самоаналіз виконаної роботи, її оцінювання й самооцінювання. З'ясували, як була організована в кожній групі робота, хто з учасників за що відповідав, що заважало і що сприяло досягненню поставленої мети. За результатами спільного обговорення визначалася група-переможець.

Ефективність проведення такої гри може бути забезпечена використанням комп'ютерної техніки, коли пакет документів і теки, до яких ці документи необхідно розподілити, створюються за допомогою комп'ютерної програми. Ми поділяємо думку М. Фіцули, який зазначає про те, що: «Комп'ютери створюють нову технічну основу для здійснення ... навчання, організації індивідуальних і групових форм навчальної роботи на лекціях, під час практичних робіт...» (Фіцула, 2016, с. 160), і вважаємо, що використання на заняттях комп'ютерного забезпечення сприяє формуванню й розвитку комунікативної компетентності студентів – майбутніх фахівців із ІнБАС.

«Двобій аналітиків». Гру проводили під час вивчення таких дисциплін, як: «Інформаційно-аналітична діяльність», «Аналітико-синтетична переробка інформації».

Етап підготовки. Студентів розподіляли на 2 групи. Викладач оголошував правила гри, проводив інструктаж, визначав регламент для виконання кожного завдання.

Етап проведення. Кожна з груп отримувала в конвертах таблички з назвою 10 методів аналітичної діяльності і завдання: за 2 хвилини написати визначення цих методів. Після завершення роботи групи озвучували результати та обмінювалися ними для експертизи. Далі кожна з груп перевіряла правильність визначень методів і на власний розсуд проводила ранжування за популярністю та ефективністю їх використання. Потім по черзі зачитували свій перелік, а викладач записував результати в таблицю, вираховував загальний рейтинг. На наступному етапі кожна група поділялася на «оптимістів» та «песимістів» і отримувала завдання оцінити перші п'ять методів, визначених за рейтингом як найуживаніші, вписавши якомога більше щодо зазначених методів позитивного (оптимісти) і негативного (песимісти). Наприкінці слово надавалося спочатку «оптимістам», а потім «песимістам». Підгрупи по черзі висловлювали свою колективну точку зору щодо методів аналітичної діяльності.

Етап аналізу та узагальнення передбачав підбиття підсумків і рефлексію (Чим сподобалась гра? Чим не сподобалась? Що було корисним? та ін.), організацію та проведення самооцінювання та оцінювання роботи груп загалом.

Слід зазначити, що успішність роботи майбутніх фахівців з ІнБАС у групах залежала від чіткого розподілу обов'язків між усіма її членами, взаємоперевірки результатів роботи кожного, постійної підтримки викладача, його оперативної допомоги.

«**Коло**». Гру можна проводити під час вивчення будь-якої дисципліни.

Підготовчий етап. Викладач оголошував правила гри, проводив інструктаж щодо виконання завдання, визначав регламент.

Етап проведення. Викладач називав на ім'я когось зі студентів і ставив йому запитання за темою практичного заняття (*дайте визначення поняттю..., назвіть характерні ознаки..., кого вважають основоположником... тощо*). Той повинен був відповісти і, назвавши іншого студента, сформулювати й поставити своє запитання йому. Названий студент також повинен був надати відповідь і, водночас, назвавши ім'я третього студента, поставити запитання йому і т. д. по колу. Виконання завдання вважалося закінченим, коли всі студенти по колу надали відповіді і поставили свої запитання.

Етап аналізу та узагальнення передбачав аналіз відповідей студентів, їхньої невербальної поведінки (*Які невербальні сигнали свідчили про те, що студент невпевнений у правильності відповіді, не знає відповіді взагалі тощо*), самооцінювання та оцінювання викладачем роботи групи загалом, висновки та рекомендації.

Успішність організації навчального процесу із використанням методу дидактичної гри зумовлює необхідність дотримання певних вимог, які свого часу сформулював Р. Тарп (Tharp, 1989, р. 51–66): 1) спільна рецептивно-продуктивна діяльність викладача і студентів, спрямована на досягнення кінцевої мети, за це несуть відповідальність усі учасники процесу комунікації; 2) допомога в оволодінні навчальним матеріалом і забезпечення постійного, цілеспрямованого розвитку студентів на всіх етапах навчального процесу; 3) контекстне використання результатів навчання, тобто застосування набутого досвіду в конкретних життєвих ситуаціях; 4) навчання комплексного мислення; 5) залучення учасників навчального процесу до постійної взаємодії.

Аналіз результатів тестування оцінювання готовності студентів до ефективного спілкування, визначення того, наскільки майбутні фахівці з ІнБАС упевнені у власних комунікативних силах, засвідчив, що на початковому етапі експерименту тих, хто мали високий рівень, виявилось 13% студентів ЕГ та 15% студентів КГ — це ініціатори стосунків, люди, які мають активну життєву позицію, впевнені в собі, ерудовані, обізнані в різних сферах суспільної діяльності, легко входять у контакт, уміють скеровувати спілкування в потрібне для себе русло; низький рівень мали

48% ЕГ та 46 % КГ — це студенти, у яких виникають певні проблеми під час спілкування, їм для ефективної комунікації не вистачає впевненості у власних силах, активності, ініціативи, лексичного запасу, знань мовних норм, невербальних засобів комунікації тощо; більшість опитаних виявили результат середнього рівня готовності до спілкування й впевненості у власних комунікативних силах. Ці студенти (таких виявилось 39% в ЕГ та стільки ж у КГ) можуть бути ініціаторами спілкування, але не завжди і не в усіх ситуаціях. Після експерименту кількість студентів з високим рівнем в ЕГ збільшилась на 10%, а в КГ — тільки на 4%, із середнім рівнем відповідно на 18% та 8%. Кількість студентів із низьким рівнем в ЕГ зменшилась на 28%, а в КГ — на 12%.

Рівень умінь уважно слухати також змінився. На початку експерименту в 10% опитаних ЕГ і 9% опитаних КГ виявлено високий рівень сформованості вміння слухати (характерний для студентів, які вміють слухати, зосереджуються на словах партнера й постійно стежать за міркуваннями співрозмовника, підтримують з учасником діалогу зоровий контакт, уміють вербально й невербально показати співрозмовникові, що вони дійсно чують і розуміють його). У 46% і 42% відповідно — середній (загалом це гарні співрозмовники, але інколи такі люди відмовляють партнеру в повній увазі). 44% і 49% мали низький рівень (критично ставляться до висловлювань, інколи монополізують розмову, не завжди правильно розуміють почуття співрозмовника, інколи виявляють негативну реакцію на слова партнера зі спілкування). Наприкінці експерименту ці показники стали такими: в ЕГ високий рівень сформованості вміння слухати виявлено у 22% студентів, середній — у 60%, низький — у 18%. У контрольній групі показники були такі: високий рівень мали 13% опитаних, середній — 50%, низький — 37%.

Висновки. Отже, метод дидактичної гри є одним із найефективніших нетрадиційних методів формування в майбутніх працівників сфери ІнБАС професійно-комунікативної компетентності як важливої умови їхнього професіоналізму й конкурентоздатності на сучасному ринку праці. Важливими характеристиками зазначеного методу є моделювання процесу діяльності, взаємодія учасників гри, розподіл ролей між ними, спільна мета, наявність елементів змагання тощо.

Результати проведеного експерименту засвідчили, що, порівняно зі студентами КГ, студенти ЕГ, яких активно залучали під час занять до ігрової діяльності, наприкінці експерименту виявили вищий рівень сформованої професійно-комунікативної компетентності — важливої умови фахової підготовки.

Перспективою подальших досліджень вважаємо вивчення і практичну презентацію інших інтерактивних методів (тренінгів, дискусій,

брейнстормінгу тощо) у процесі викладання майбутнім фахівцям з ІнБАС дисциплін циклу професійної підготовки з метою формування професійно-комунікативної компетентності як важливого складника їхнього професіоналізму.

Список посилань

- Александрова, Л. Г., & Гвоздецька, К. О. (2019). Рольова гра як ефективний засіб формування комунікативної компетентності у діалогічному мовленні студентів. *Наукові записки*, 143, 13–22. Видавництво НПУ імені М. П. Драгоманова.
- Слагіна, Н. І. (2017). Рольова гра як аспект мотивації у викладанні іноземних мов студентам-медикам. *Наукові записки Національного університету «Острозька академія». Серія «Психологія і педагогіка»*. Вип. 26, 66–69. Острозька академія.
- Куліш, І. М. (2003). *Дидактична гра як засіб активізації навчальної діяльності студентів університету*. [Автореферат дисертації кандидата педагогічних наук, Нац. пед. ун-т ім. М. П. Драгоманова].
- Максименко, С. Д., & Забродський, М. М. (2018). *Технологія спілкування (комунікативна компетентність учителя: сутність і шляхи формування)*. Главник.
- Решетченко, С., & Скубарєва, Т. (2021). Інтерактивні методи навчання як засіб успішної навчальної діяльності учнів. *Проблеми безперервної географічної освіти і картографії*, 33, 62–68. <https://doi.org/10.26565/2075-1893-2021-33-07>
- Семенов, О. (2018). Формування комунікативної компетентності майбутніх економістів: аксіологічний підхід. *Педагогіка вищої та середньої школи*, 38, 266–270.
- Федчишин, Н. О. (2017). Використання дидактичної гри при вивченні німецької мови в умовах університету. *Наукові записки Національного університету «Острозька академія». Серія «Психологія і педагогіка»*. Вип. 26, 132–135. Острозька академія.
- Фіцула, М. М. (2016). *Педагогіка вищої школи*. Академвидав.
- Tharp, R. G. (1989). Culturally compatible education: A formula for designing effective class-rooms. In H. T. Trueba, G. Spindler & L. Spindler. *What do anthropologists have to say about dropouts?* (pp. 51–66). The Palmer Press.

References

- Alexandrova, L. G., & Hvozdetzka, K. O. (2019). Role play as an effective mean of forming communicative competence in students' dialogic speech. *Naukovi zapysky*, 143, 13–22. Drahomanov National Pedagogical University Publishing House. [In Ukrainian].
- Fedchyshyn, N. O. (2017). The use of didactic games in the study of German at the university. *Naukovi zapysky Natsionalnoho universytetu "Ostrozka akademiia". Serii "Psykhohiia i pedahohika"*. Issue 26, pp. 132–135. Ostroh Academy Publishing House. [In Ukrainian].

- Fitsula, M. M. (2016). *Pedagogy of high school*. Akademydav. [In Ukrainian].
- Kulish, I. M. (2003). *Didactic game as a mean of activating the educational activities of university students*. [Author's abstract: Candidate of Pedagogical Sciences, Drahomanov National Pedagogical University]. [In Ukrainian].
- Maksymenko, S. D., & Zabrodskyi, M. M. (2018). Communication technology (communicative competence of the teacher: the essence and ways of formation). Hlavnyk. [In Ukrainian].
- Reshetchenko, S., & Skubarieva, T. (2021). Interactive teaching methods as a means of successful learning activities of students. *Problemy bezpererвної heohrafichnoi osvity i kartohrafi*, 33, 62–68. <https://doi.org/10.26565/2075-1893-2021-33-07>. [In Ukrainian].
- Semenoh, O. (2018). Formation of communicative competence of future economists: axiological approach. *Pedahohika vyshchoi ta serednoi shkoly*, 38, 266–270. [In Ukrainian].
- Tharp, R. G. (1989). Culturally compatible education: A formula for designing effective class-rooms. In H. T. Trueba, G. Spindler & L. Spindler. *What do anthropologists have to say about dropouts?* (pp. 51–66). The Palmer Press. [In English].
- Yelahina, N. I. (2017). Role play as an aspect of motivation in teaching foreign languages to medical students. *Naukovi zapysky Natsionalnoho universytetu "Ostrozka akademiia". Seriia "Psykhohiia i pedahohika"*. Issue 26, 66–69. Ostroh Academy Publishing House. [In Ukrainian].

Надійшла до редколегії 15.01.2022

