

2. Концепція реалізації державної політики у сфері реформування загальної середньої освіти «Нова українська школа» на період до 2029 року : Розпорядження Кабінету Міністрів України від 14 грудня 2016 р. № 988-р. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/988-2016-%D1%80#Text>
3. Кодлюк Я. П. Теорія і практика підручникотворення в початковій освіті : підруч. для магістрантів та студ. пед. ф-тів. Київ : Наш час, 2006. 368 с.
4. Кодлюк Я. П. Теорія і практика підручникотворення у галузі початкової освіти України (1960–2000 рр.) : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня доктора пед. наук : спец. 13.00.01 «Загальна педагогіка та історія педагогіки». Київ, 2005. 36 с.

Олександр БЕЗРУКОВ

*Здобувач третього (освітньо-наукового) рівня вищої освіти,
Тернопільський національний педагогічний університет
імені Володимира Гнатюка,
Тернопіль, Україна
sashabezrukownmail@gmail.com*

СОЦІАЛЬНА ВІДПОВІДАЛЬНІСТЬ ЯК БАЗОВА ЦІННІСНА ЗАСАДА У ПРОФЕСІЙНІЙ ПІДГОТОВЦІ МАЙБУТНІХ ФАХОВИХ МОЛОДШИХ БАКАЛАВРІВ З КОМП'ЮТЕРНИХ НАУК

Стрімкий розвиток інформаційних технологій, впровадження систем штучного інтелекту та автоматизація процесів відкривають перед людством безпрецедентні можливості. Разом з тим вони створюють нові, раніше невідомі етичні та аксіологічні виклики. Світові глобальні кризи, а для нашого суспільства – ще й виклики повномасштабної російсько-української війни і майбутнього післявоєнного відновлення, можуть зробити технології як інструментом творення і захисту, так і зброєю чи засобом маніпуляції. Зважаючи на це, ціннісний вимір професійної підготовки ІТ-фахівців нині кардинально змінюється.

У сьогоденні фахівець з комп'ютерних наук – це не лише технічний фахівець, який володіє мовами програмування та навичками адміністрування мереж. Насамперед це архітектор нового цифрового середовища, рішення якого впливають на рівень інформаційної безпеки, конфіденційність даних, а також психологічний спокій мільйонів користувачів. Відтак, соціальна відповідальність трансформується з бажаної «soft skill» (м'якої навички) на базову ціннісну засаду професійної підготовки. Неабиякого значення ця проблема набуває при підготовці фахових молодших бакалаврів, оскільки вказаний освітньо-професійний ступінь є базисом, що створює первинну професійну ідентичність здобувача освіти. Очевидним є той факт, що саме у цей період має місце формування етичних норм та ціннісних орієнтирів, з якими молодий фахівець вийде на ринок праці.

У науковому дискурсі соціальна відповідальність визначається як психолого-педагогічна категорія, що «формується у процесі виховання та освіти, визначає поведінку особистості на основі особистого вибору, моральних норм та цінностей суспільства» [2, с. 229]. Дослідники О. Ляска та В. Голіней слушно зауважують, що вона становить «зовнішній шар, який ніби скріплює весь світ особистості фахівця... область відповідальності за професійно-творчу самореалізацію, за самовдосконалення та саморозвиток» [2, с. 229].

Оскільки соціальна відповідальність є глибоко етичною категорією, її формування нерозривно пов'язане із засвоєнням майбутніми фахівцями норм професійної етики. Як зазначає Г. Созикіна, «професійна етика виступає своєрідною перепорою, яка захищає соціум від імморальних та деструктивних вчинків як окремого спеціаліста, так і цілих професійних угруповань» [3, с. 26]. У сфері інформаційних технологій ця захисна функція є критично важливою, адже від етичного вибору програміста чи архітектора баз даних часто залежить безпека цілих цифрових екосистем конкретної організації чи установи.

Більше того, варто наголосити, що «професійна етика формується шляхом трансформації норм загальної моралі: змінюється їх масштаб та зміщуються смислові акценти» [3, с. 27]. Те, що в загальноприйнятих уявленнях про мораль (принцип «не нашкодь») могло бути абстрактним, в ІТ-галузі виходить на перший план і набуває нових професійних стандартів у вигляді захисту персональних даних, протидії кібербулінгу, створення інклюзивних інтерфейсів. Таким чином, формування соціальної відповідальності у студентів закладів фахової передвищої освіти (коледжів) – це процес переведення загальнолюдських цінностей у чітку систему координат їхньої майбутньої професійної діяльності.

Соціальна відповідальність майбутнього ІТ-фахівця розглядається нами як інтегральна ціннісна якість особистості, що проявляється в усвідомленні наслідків власної професійної діяльності для суспільства, дотриманні норм професійної етики, кібербезпеки та принципів цифрової інклюзії. До її складу входить розуміння необхідності створення соціально значущих та безпечних програмних продуктів, а також нетерпимість до використання технологій з метою заподіяння шкоди (поширення дезінформації, кібербулінг, порушення приватності).

Однак традиційні пояснювально-ілюстративні методи навчання (лекції, семінари) не завжди виявляються ефективними для студентів покоління Z та Альфа. Важливо враховувати, що «у розвитку соціальної відповідальності молодих людей, на відміну від старших поколінь, особливе значення має емоційний чинник» [2, с. 232]. Цінності неможливо просто «завчити» – їх

потрібно «прожити» через власний досвід у сприятливій психологічній атмосфері, що базується на суб'єкт-суб'єктному типі відносин.

У цьому контексті одним із найбільш перспективних інструментів формування соціальної відповідальності у майбутніх фахових молодших бакалаврів з комп'ютерних наук є використання гейміфікованих освітніх платформ. Гейміфікація освітнього процесу – це не впровадження елементів розваги, це створення безпечного симуляційного середовища, у якому здобувач освіти може стикатися з реальними етичними дилемами та професійними викликами. Нам імпонує визначення, представлене Н. Волковою, яка розглядає гейміфікацію як «вирішення реальних проблем за допомогою ігрових елементів і технік» [1, с. 183]. Авторка доводить, що гейміфікація «сприяє самостійному, активному прагненню студентів до набуття знань, професійних навичок і вмінь, таких як критичне мислення, вміння приймати рішення» [1, с. 186].

Аксіологічний потенціал гейміфікованих платформ у контексті нашого дослідження розкривається через наступні механізми. Насамперед, симуляція наслідків вибору. До прикладу, під час розв'язання професійних кейсів у гейміфікованому середовищі (зі створення архітектури бази даних), здобувач освіти постає перед вибором, або знехтувати протоколами безпеки заради швидкості, або витратити більше ресурсів, але захистити дані користувачів. Платформа миттєво відображає наслідки безвідповідального вибору (імітація витоку даних, втрата ігрової репутації), а це дозволяє когнітивно та емоційно закріпити важливість соціально відповідальної поведінки. Наступне, командна взаємодія та емпатія. Багаторівнісні гейміфіковані проєкти вимагають від студентів спільного вирішення соціально значущих завдань (розробка застосунку для інклюзивних груп населення). Це формує розуміння того, що ІТ-продукт створюється для живих людей з їхніми потребами та обмеженнями. Далі, система мотивації та ціннісного заохочення. Нарахування балів, отримання бейджів чи підвищення рейтингу за прийнятті рішення, що базуються на етиці та соціальній відповідальності, формує у студента внутрішню необхідність діяти правильно і за межами гри.

Підсумовуючи, варто зазначити, що в сучасному світі, де технології розвиваються швидше за законодавство, саме внутрішні ціннісні орієнтири розробника стають головним запобіжником від цифрових загроз. Формування соціальної відповідальності як базової цінності у майбутніх фахових молодших бакалаврів з комп'ютерних наук є стратегічним завданням вітчизняної освіти. Використання гейміфікованих освітніх платформ виступає інноваційним та релевантним духу часу засобом, який дозволяє перетворити абстрактні етичні категорії на реальний, прожитий досвід та невід'ємну частину професійної культури молодого фахівця.

ЛІТЕРАТУРА

1. Волкова Н. П. Інтерактивні технології навчання у вищій школі: Навчально-методичний посібник. Дніпро: Університет імені Альфреда Нобеля, 2018. 360 с.
2. Ляска О., Голіней В. Формування соціальної відповідальності здобувачів вищої освіти: стратегії, механізми, умови. Інновації в сучасній освіті: методологія, технологія, дидактичні та виховні аспекти. Монографія. С. 227–235. DOI: <https://doi.org/10.30525/978-9934-26-300-2-26>
3. Созикіна Г. С. Формування соціальної відповідальності майбутніх інженерів автомобільно-дорожньої галузі у процесі професійної підготовки : дис. ... канд. пед. наук : спеціальність 13.00.04 – теорія і методика професійної освіти / Ганна Сергіївна Созикіна; Харків. нац. пед. ун-т ім. Г.С. Сковороди. Харків, 2018. 297 с.

Лілія КРИЛОВА

*Здобувач третього (освітньо-наукового) рівня вищої освіти,
Тернопільський національний педагогічний університет
імені Володимира Гнатюка,
Тернопіль, Україна
liliya08.45@gmail.com*

РОЛЬ ТЕАТРАЛЬНОЇ ПЕДАГОГІКИ У НАВЧАННІ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ В ЗАКЛАДАХ ЗАГАЛЬНОЇ СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ

У сучасний час освітньої реформи пошук ефективних методів викладання іноземних мов має особливу актуальність. Це не лише підтримує розвиток мовних навичок студентів на рівні навчання, але й їхню креативність, комунікативні навички та особистий потенціал. Сценічні вистави та імпровізація (наприклад, пантоміма) є кількома способами добре навчати англійської мови. Театральна педагогіка – це набір методів і технік, заснованих на театральному мистецтві як елементі освітнього процесу. Їх застосування створює умови для участі студентів у діяльності в освітньому полі та мотивації до вивчення англійської мови. Драма, як сказали А. Малі та А. Дафф, «залучає всю особистість при вивченні нової мови та створює умови для справжньої комунікації» [5, с. 7]. Саме тому театральні методи вважаються сучасними методистами однією з найефективніших технік для розвитку наших комунікативних навичок у вивченні іноземних мов.

Однією з найбільших переваг театральних методів є здатність розвивати природні комунікативні ситуації. Студенти можуть використовувати англійську мову в контексті реального світу, максимально наближеному до справжньої комунікації. Таким чином, мовний бар'єр зникає, і вони можуть спілкуватися з реальним життям, навчатися усної комунікації та розвивати власну вільність. Рольові ігри є найкращим способом практики, і ми бачимо, що вони добре працюють. Наприклад, у випадку теми «У ресторані» студенти грають