

Сілко О.В., Козубцова Л.М., Саєнко О.Г. Козубцов І.М., Огнева Л.Г.

## ПЕРСПЕКТИВА ЗАСТОСУВАННЯ КІБЕРОНТОЛОГІЧНОГО ПІДХОДУ ТА ГЕЙМОФІКАЦІЇ У МОДЕЛІ ПРОФЕСІЙНОЇ ПІДГОТОВКИ ОФІЦЕРІВ СЕКТОРУ БЕЗПЕКИ ТА ОБОРОНИ

*Анотація.* В роботі запропоновано розглянути перспективність застосування кіберонтологічного підходу та геймофікації у моделі професійної підготовки офіцерів сектору безпеки та оборони.

**Постановка завдання.** З появою комп'ютерної техніки парадоксально у всьому світі, так і в нашій країні, стрімко почала знижуватися мотивація студентів та курсантів до традиційних методів навчання. Держава витрачає чималі кошти на фінансування системи освіти, тому проблема підвищення ефективності процесу навчання особливо у підготовці майбутніх офіцерів сектору безпеки та оборони є дуже актуальною. На перший рубіж вийшли ігрові методи навчання.

**Аналіз останніх досліджень.** Новатором розробки кіберонтологічного належить В. Плешакову [1]. В наукових дослідженнях [2 – 4], кіберонтологічний підхід є не що інше, як феноменом психолого-педагогічної науки. Він започатковує основи кіберпедагогіки, яка покликана до узагальнення та систематизації наукових знань у галузі застосування сучасних інформаційно-комунікаційних, комп'ютерних, цифрових, електронних та інтернет-технологій у системі освіти.

**Метою доповіді** є огляд перспективності застосування кіберонтологічного підходу та геймофікації у моделі професійної підготовки офіцерів сектору безпеки та оборони.

**Результат дослідження.** Феномен гри полягає в тому, що, будучи розвагою, відпочинком, вона здатна перерости в навчання, у творчість, у модель типу людських відносин і проявів у праці. Саме через поступове впровадження кіберонтологічного підходу в практику сприяв переосмисленню гри під кутом зору методу навчання. Педагогічна гра має чітко сформовану мету навчання курсантів й відповідні їй педагогічні результати, які можуть бути обґрунтовані, виділені в явному вигляді й характеризуються навчально-пізнавальною спрямованістю.

Практика застосування кіберонтологічного підходу в освіті розвивалася на інтуїтивному рівні, через геймофікацію [5]. Першою спробою їх поєднаного застосування знайшло відображення у концепції самостійного навчання курсантів Сухопутних військ на навчально-тренувальних засобах методом гри на віртуальному комп'ютері [6]. Важливо правильно визначати мотивацію гравців та її скеровувати в русло навчання, а не на розваги.

Якщо метод педагогічної гри перетворити на педагогічну технологію, то можна одержати широке практичне застосування. Зважаючи на цю обставину, гейміфікацію почали розглядати під кутом ігрової педагогічної технології в освіті маючи величезний потенціал позитивного впливу на результативність навчального процесу почали привертати все більше уваги дослідників [5; 7; 8].

Публікація [9] засвідчує, що автор отримав значних успіхів від гейміфікації онлайн-вищої освіти.

Подальшу практику застосування кіберонтологічного підходу та геймофікації пропонується як перспективним напрямком досліджень у моделі професійної підготовки офіцерів сектору безпеки та оборони (рис. 1).

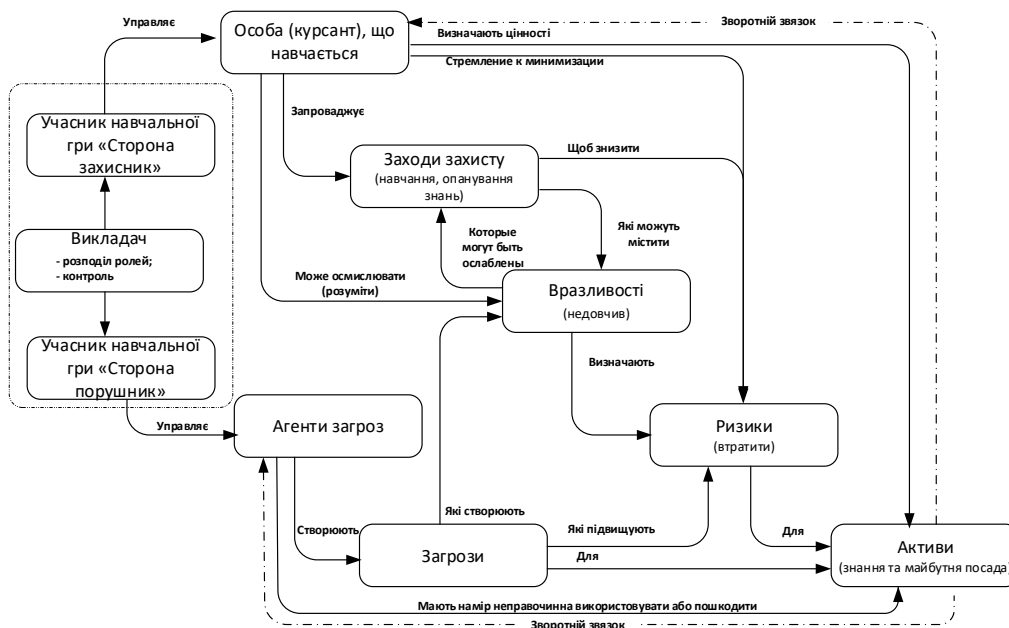


Рис. 1. Функціональна кібернологічна модель залежності та протікання інформаційних процесів в освітній діяльності вищого військового навчального закладу

**Висновки.** Таким чином, на підставі розглянутого вважаємо перспективним застосування кібернологічного підходу та геймофікації у моделі професійної підготовки офіцерів сектору безпеки та оборони. Кібернологічний та ігровий підходи в освіті ставлять за мету створити такі навчальні умови щоб людина, навчаючись у ході комп'ютерної гри, і не підозрює про те, що відбувається навчання, отримання нових знань. У комп'ютерній грі немає джерела знань, що пізнається легко студентами. Процес навчання розвивається мовою дій в результаті активних контактів один з одним ненав'язливим.

### Список використаних джерел

1. Воинова О.И., Плешаков В.А. Кибернологический подход в образовании: Монография. Норильск: НИИ. 2012. 244 с.
2. Беспалько В.П. Киберпедагогика. Педагогические основы управляемого компьютером обучения (E-Learning). М.: Народное образование. 2018 240 с.
3. Козубцов І.М. Кібернологічний підхід у професійній підготовці майбутніх викладачів закладів вищої освіти: теорія та практика. Освіта дорослих: теорія, досвід, перспективи: збірник наукових праць. 2022. Вип. 2 (22). С. 87 – 97.
4. Майер Р.В. Кибернетическая педагогика: Имитационное моделирование процесса обучения. Глазов: ГППИ. 2013. 138 с.
5. Рибка Н.М. Граїзація та досвід використання комп'ютерних ігор у навчанні філософії у технічних закладах вищої освіти. Інформаційні технології і засоби навчання. 2018. Т. 67. № 5. С. 213-225.
6. Козубцов І.М. Концепція самостійного навчання курсантів Сухопутних військ на навчально-тренувальних засобах методом гри на віртуальному комп'ютері. Перспективи розвитку озброєння і військової техніки Сухопутних військ. Збірка тез доповідей Другої Всеукраїнської науково-технічної конференції (Львів, 28-29 квітня 2009). 2009. С. 77.
7. Tseas, K., Katsioulas, N., Kalandaridis, T. Gamification in higher education. M.S. Thesis, Dept. Electrical and Computer Engineering, University of Thessaly. Volos, Greece. 2014.
8. Петренко С.В. Gamification як інноваційна освітня технологія. Інноватика у вихованні. 2018 Т. 2. № 7. С. 177-185.
9. Kaufmann D.A. Reflection: Benefits of Gamification in Online Higher Education. Journal of Instructional Research. 2018. Vol. 7. Pp. 125-132.