

Тематика: педагогічні науки

УДК [378.091.212:656.61/62]:[794:004.775]

**Волошинов С.А.**

Херсонська державна морська академія, кандидат педагогічних наук,  
доцент кафедри інноваційних технологій та технічних засобів судноводіння

ORCID ID 0000-0001-9127-9999

s\_voloshinov@ukr.net

## **ІГРОВИЙ МЕТОД У ПІДГОТОВЦІ МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ МОРСЬКОГО ТРАНСПОРТУ**

***Анотація.** Розглянуто один аспектів підготовки майбутніх фахівців морського транспорту, який розкриває застосування методу ігор (гейміфікація). Зроблено огляд наукових праць щодо застосування ділових та рольових ігор у підготовці морських фахівців. Запропоновано приклади мобільних ігор, які можна використовувати у процесі навчання майбутніх фахівців морського транспорту.*

***Ключові слова:** ігровий метод, гейміфікація, морські фахівці, професійна підготовка, мобільні ігри.*

**Волошинов С. А.**

Херсонская государственная морская академия, кандидат педагогических наук, доцент кафедры инновационных технологий и технических средств

судовождения

ORCID ID 0000-0001-9127-9999

s\_voloshinov@ukr.net

## ИГРОВОЙ МЕТОД В ПОДГОТОВКЕ СПЕЦИАЛИСТОВ РЕЧНОГО И МОРСКОГО ТРАНСПОРТА

*Аннотация.* Рассмотрен один аспект подготовки будущих специалистов морского транспорта, который раскрывает применение метода игр (геймофикация). Сделан обзор научных работ по применению деловых и ролевых игр в подготовке морских специалистов. Предложено примеры мобильных игр, которые можно использовать в процессе обучения будущих специалистов морского транспорта.

*Ключевые слова:* игровой метод, геймофикация, морские специалисты, профессиональная подготовка, мобильные игры.

**Voloshynov S.A.**

Kherson State Maritime Academy, Candidate of Pedagogical Sciences,  
Associate Professor of the Department of Innovative Technologies and Technical  
Means of Navigation

<https://orcid.org/0000-0001-9127-9999>

s\_voloshinov@ukr.net

## GAMIFICATION METHOD FOR TRAINING OF RIVER AND SEA TRANSPORT PROPERTIES

*Summary.* One aspect of the training of future specialists in river and sea transport, which reveals the application of the gamification method, is considered. A review of scientific works on the application of business and role games in the training of marine specialists has been made. Examples of mobile games that can be used in the training of prospective specialists in river and sea transport are offered.

*Key words:* game method, gamification, marine specialists, professional training, mobile games.

**Постановка проблеми.** В останні десятиліття в педагогічній науці отримали значний розвиток дослідження в області методології формування професійних компетентностей фахівців у різних галузях (І.Б. Зарубінська, В.А. Петрук, Л.Є. Петухова, О.М. Спірін, В.В. Ягупов та ін.), зокрема у галузі морського транспорту (О.В. Гуренкова, О.О. Денденко, С.В. Козак, І.В. Сокол, В.В. Чернявський та ін.). Проте не всі з пропонованих науковцями методів знаходять застосування в практиці підготовки майбутніх фахівців річкового та морського транспорту, що можна пояснити їх загальнонауковим характером. Практико-орієнтована складова залишається не досить розробленою для практичної реалізації в навчальному процесі морського навчального закладу.

У практиці підготовки фахівців морського транспорту вирішуються завдання по боротьбі з водою, пожежею, зняттям судна з мілини та іншими аварійними чи кризовими ситуаціями. З цією метою використовуються різні тренажери, у роботі з якими навчання курсантів зводиться до відпрацювання деяких операцій ( боротьба за живучість судна, підготуватися до евакуації, погасити вогнище пожежі тощо). Проте не вирішуються такі важливі завдання як прогнозування аварійної ситуації, її наслідків, тобто не розглядається система причинно-наслідкових зв'язків. Слід зазначити, що такі завдання можна вирішувати на основі використання методу ігор.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Питання професійної підготовки майбутніх фахівців морського транспорту присвячено праці таких науковців: С.Л. Барсук, Л.Д. Герганов, С.В. Козак, Н.М. Пріміна, В.В. Чернявський та ін.. Ігрові методи у професійній підготовці майбутніх фахівців досліджували: М.І. Воровка, І.М. Куліш, І.М. Мельничук, О.М. Парубок, І.Ф. Полещук та ін.).

За О. Січкарук гра визначається як непродуктивна діяльність, заняття з метою розваги, що відбувається на відомих умовах та за певними правилами [1, с. 63]. Використання ігор у навчанні, призвело до виокремлення імітаційних, дидактичних, рольових та ділових ігор, які не можна вважати непродуктивними

і лише розважальними, адже, по-перше, вони сприяють комунікації тих, хто навчається, по-друге, набуттю ними певного досвіду, знань, умінь та навичок, та формуванню професійних компетентностей.

Доцільність застосування ігор у вищій школі доведено низкою вітчизняних та зарубіжних науковців. Зокрема Куліш І.М., розглядає ділову гру як засіб активізації навчальної діяльності студентів, зазначаючи, що «дидактична гра – це навчальна гра, яка застосовується у процесі навчання, виконує певні навчальні функції, має певну навчальну мету і завдання» [2, с.10].

Воронка М.І., підтримуючи цю думку, наголошує на тому, що ділова гра є технологію активного навчання, основні переваги якої полягають зміщенні акценту з «системи знань» на «систему формування навичок, умінь, способів поведінки», тобто на значущу діяльність для конкретної професії [3, с. 9]. Важливою є думка І.М. Мельничук про те, що дидактичні ігри є “навчальним полігоном” для відпрацьовування практичних умінь і навичок, що надає змогу наперед, ще до безпосередньої практики в установах та організаціях, трансформувати отримані знання під час вивчення окремих дисциплін у системний комплекс професійних дій, з якими майбутніх фахівець може приступати до професійної діяльності, удосконалюватися, професійно зростати, а не навчатися азів професіоналізму методом спроб і помилок на реальному робочому місці [4].

**Мета і завдання статті** полягають у з’ясуванні ролі ігрового методу та зокрема комп’ютерних ігор у підготовці майбутніх фахівців річкового та морського транспорту.

**Виклад основного матеріалу.** Науковці розглядали різні аспекти застосування ігрових методів у процесі навчання морських фахівців. Зокрема Безлущка О.П. як метод розвитку лідерських компетентностей у майбутніх судових офіцерів розглядає метод рольової гри, який, на її думку, дозволяє моделювати ситуації майбутньої професійної діяльності, занурюватись в ділові

взаємовідносини, відпрацьовувати професійно важливі якості [5, с. 6]. С. Мойсеєнко і Л. Мейлер запропонували методологічні підходи до розробки проектів професійних ділових ігор для моряків та метод визначення вмісту навчання та розвитку професійної компетентності морських фахівців як безпосередньо під час ігор, так і після аналізу ігор. Вони наголошують, що розробка ділових ігор для морських фахівців вимагає високого професіоналізму як від самих розробників, так і від вчителів / експертів, які ведуть гру та генерують ситуації в іграх [6].

Зарубіжні науковці Рондон С., Ф., Сасі Ф.К., Андраде К. акцентуючи увагу на змінах у сучасному цифровому суспільстві протягом останніх десятиліть, зазначають, що студенти нинішнього покоління очікують широкого використання нових технологій у навчанні, вимагаючи необхідності змінити традиційні методології пасивного навчання на активні. Тому на їх думку освітні комп'ютерні ігри – це приклади навчальної взаємодії з комп'ютером, що являють собою освітню стратегію для підвищення інтересу студентів до вивчення дисциплін [7].

Частково морська галузь вже використовує ігри: у багатьох морських закладах вищої освіти навчання за багатьма напрямками відбувається за допомогою симуляторів, тренажерів або відеігор. Нині ІТ-індустрія зробила крок вперед і додала до цього списку гри, здатні урізноманітнити часом нудну і важку теорію ігровою практикою. Як приклад спеціальної гри, яку можна використовувати у навчанні майбутніх фахівців річкового та морського транспорту, можна назвати гру для смартфонів «Risk Ahoу!», яка була випущена Британським Клубом взаємного страхування UKP&IClub. Вона покликана нагадати морякам про ризики в рейсі: гравцеві потрібно проходити рівні, долаючи потенційні труднощі – від гасіння пожежі до управління судном.

Сучасні розробники ігор роблять ставку на створення мобільних ігор. Для підготовки майбутніх фахівців річкового та морського транспорту доцільними будуть ігри-симулятори. Наприклад, гра «Ship Simulator 2018» (Рис. 1) являє

собою реалістичний тренажер, де можна подорожувати в екзотичні місця та перевозити пасажирів судна. Розробники втілили у грі реальні ситуації з динамічними океанськими хвилями та реалістичними круїзними рухами у великих портах, що наповнені іншими кораблями. У грі користувач має бути обережним, щоб не стикатися з судами чи перилами, стежите за іншими суднами й човнами та атаками акул.



Рис. 1. Графічне зображення гри «Ship Simulator 2018»

Гра «Cargo Ship Simulator: Car Transporter in 3D» являє собою тренажер і корабельний симулятор з реалістичною морською фізикою. Вона дозволяє студентам приміряти на себе роль капітана величезного порому, що перевозить вантаж. Завдання у грі цілком відповідають реаліям майбутньої професійної діяльності студентів морського навчального закладу: прибути у порт, щоб завантажувати товари, вибрати пункт призначення, доставити товари по морю, зберегти вантаж у безпеці, не забуваючи про термін його доставки.

**Висновки та перспективи подальшого розвитку.** Таким чином, ігри створюють взаємодію, яка є наріжним каменем будь-якого позитивного досвіду навчання. Зі зростаючою популярністю цифрових ігор й ігрових інтерфейсів,

важливо, щоб ігрофікація стала частиною професійного навчання майбутніх фахівців річкового та морського транспорту. Для цього у розпорядженні морських навчальних закладів є як педагогічні методи ділових, імітаційних та рольових ігор, використовуваних під час навчання, такі і тренажерні центри та комп'ютерні і мобільні навчальні ігри, що можуть застосовуватися у процесі практичної й самостійної підготовки студентів. Перспективи подальшого розвитку проблеми вбачаємо у дослідженні ефективності застосування методу ігор у професійній підготовці майбутніх фахівців річкового та морського транспорту.

### **Список літератури:**

1. Січкарук О. Інтерактивні методи навчання у вищій школі: навч-метод. посіб. Київ : Таксон, 2006, 88 с.
2. Куліш І.М. Дидактична гра як засіб активізації навчальної діяльності студентів університету : автореф. ... к.пед.н.: 13.00.09. Київ, 2003. 25 с.
3. Воровка М.І. Ділова гра як засіб підготовки майбутніх учителів до професійної діяльності : автореф. ... к.пед.н.: 13.00.04. Тренопіль, 2007. 22 с.
4. Мельничук І. М. Особливості застосування інтерактивних ігор у вищому навчальному закладі. Вісник Національної академії Державної прикордонної служби України. 2010. Вип. 4. URL: [http://irbis-nbuv.gov.ua/cgi-bin/irbis\\_nbuv/cgiirbis\\_64.exe?C21COM=2&I21DBN=UJRN&P21DBN=UJRN&IMAGE\\_FILE\\_DOWNLOAD=1&Image\\_file\\_name=PDF/Vnadps\\_2010\\_4\\_11.pdf](http://irbis-nbuv.gov.ua/cgi-bin/irbis_nbuv/cgiirbis_64.exe?C21COM=2&I21DBN=UJRN&P21DBN=UJRN&IMAGE_FILE_DOWNLOAD=1&Image_file_name=PDF/Vnadps_2010_4_11.pdf).
5. Безлуцька О.П. Методи і форми розвитку лідерських компетентностей у майбутніх суднових офіцерів у процесі вивчення дисципліни «Менеджмент морських ресурсів». International Scientific and Practical Conference “WORLD SCIENCE”. 2017, № 1(17), Vol.3, С. 4-7.
6. Moysenko S., Meyler L. Methodological approaches to the design of business games and definition of marine specialists training. Proceedings of the

TransNav 2011 Symposium - Marine navigation And safety of sea transportation, Gdynia, Poland, June 2011. C.91-95.

7. Rondon S., Sassi F. C., Andrade C. Computer game-based and traditional learning method: a comparison regarding students' knowledge retention. BMC medical education. 2013. URL: <https://bmcmededuc.biomedcentral.com/articles/10.1186/1472-6920-13-30>.