

МЕТОДОЛОГІЯ ВПРОВАДЖЕННЯ СИМУЛЯЦІЙНИХ ІГОР ПІД ЧАС ВИВЧЕННЯ ДИСЦИПЛІНИ «ГРОМАДЯНСЬКА ОСВІТА»

Наталя Ставнича¹, [orcid.org/ 0000-0002-3015-5834](https://orcid.org/0000-0002-3015-5834), e-mail: natastavnichaya@gmail.com
Світлана Нагорняк¹, orcid.org/0000-0002-5311-3303, e-mail: svitlanamnagor@gmail.com

1. Вінницький національний технічний університет, Вінниця
2. Вінницький державний педагогічний університет імені Михайла Коцюбинського, Вінниця

Стаття присвячена дослідженню та розробці методології впровадження симуляційних ігор як інноваційного методу навчання в контексті вивчення дисципліни «Громадянська освіта». У статті розглядаються переваги симуляційних ігор, їх роль у підвищенні активності та інтерактивності студентів, а також способи їх впровадження в освітній процес. Також надається аналіз практичних аспектів використання симуляційних ігор для досягнення цілої громадянської освіти та розвитку ключових компетенцій студентів.

Метою статті є обґрунтування методології впровадження симуляційних ігор під час вивчення дисципліни «Громадянська освіта».

Симуляційні ігри є потужним інструментом для підвищення якості навчання та підготовки студентів до активної громадянської участі. У статті розглядаються основні принципи впровадження симуляційних ігор у навчальний процес, а також їхні переваги, зокрема, по-перше, сприяють активному навчанню здобувачів освіти шляхом залучення їх до участі у вирішенні реальних проблемних ситуацій. Учасники вирішують завдання, приймають рішення та взаємодіють між собою, що сприяє глибокому засвоєнню матеріалу. По-друге, стимулюють до критичного аналізу та оцінки інформації. Учасники приймають обґрунтовані рішення, а це сприяє розвитку критичного мислення та аналітичних навичок. По-третє, учасники симуляційних ігор опановують навички ефективного спілкування, переконання та співпраці між собою. Це особливо важливо під час вивчення дисципліни «Громадянська освіта», де навички співпраці та обговорення є ключовими. По-четверте, створюють можливості для розробки сценаріїв, що відображають реальні ситуації та виклики в громадянському житті. Це дозволяє здобувачам освіти краще розуміти складні питання та приймати відповідні виважені та обґрунтовані рішення.

Ключові слова: симуляційні ігри, громадянська освіта, здобувачі освіти.

Постановка проблеми. Громадянська освіта є важливою складовою сучасного освітнього процесу, оскільки вона формує активних і свідомих громадян, здатних брати участь у соціальному та політичному житті суспільства. Однак, традиційні методи навчання не завжди можуть сприяти розвитку критичного мислення та громадянської компетентності у студентів (Ставнича, 2023). Впровадження симуляційних ігор у вивчення дисципліни громадянська освіта може стати ефективним рішенням для підвищення якості освіти та підготовки майбутніх громадян.

Аналіз наукових досліджень і публікацій. Основу компетентнісного підходу до застосування симуляційних ігор закладено у наступних наукових публікаціях. Бай С., Хью К.Ф. та Хуанг Б. (2020) вивчали вплив симуляційних ігор на покращення результатів навчання учнів. Dicheva, D., Dichev, S., Agre, G., & Angelova, G. (2015) описували геймофікацію та її роль в освіті. Саєнко Н. В., Новікова Є. Б. (2019). Вивчали потенціал гейміфікації як сучасної освітньої технології в умовах ЗВО. Ольга Ковальова охарактеризувала проблематику впровадження симуляційних технологій навчання в медичну освіту, Скідан В.В., Мительська О.В. вивчали використання гейміфікації в освітньому процесі закладів вищої освіти.

Метою статті є обґрунтування методології впровадження симуляційних ігор під час вивчення дисципліни «Громадянська освіта».

Виклад основного матеріалу. Симуляційні ігри - це спеціально створена ситуація, яка дозволяє учасникам відтворити реальні життєві ситуації та навчити здобувачів освіти приймати практичні рішення в режимі реального часу, опираючись на знання та навички, набуті в ході навчання. Вони забезпечують інтерактивний, практичний підхід до навчання та мають численні переваги (Переяславська, С., & Смагіна, О. 2019).

Для успішного впровадження симуляційних ігор у вивченні дисципліни «Громадянська освіта» необхідно дотримуватися певних методологічних принципів. Розглянемо їх детальніше у таблиці 1.

Таблиця 1 – Методологія впровадження симуляційних ігор під час вивчення дисципліни «Громадянська освіта»

Аналіз цілей і завдань	Окреслення основних цілей і завдань, які потрібно досягти за допомогою впровадження симуляційних ігор під час вивчення дисципліни «Громадянська освіта».
Вибір сценарію симуляційної гри	Розробка та апробація сценарію симуляційної гри, який складається з практичного кейсу та відображає реалістичні ситуації та завдання, пов'язані з вивченням дисципліни «Громадянська освіта».
Залучення здобувачів освіти до активної участі та подальшої рефлексії	Розробка сценарію та вибору стратегій рішення завдань педагогом спільно із здобувачами освіти.
Рефлексія	Докладний аналіз результатів гри та обговорення з метою окреслення сформованих компетенцій та робота над недоліками.

Симуляційні ігри можуть бути впроваджені в різні форми навчання, такі як лекції, семінари або практичні завдання. Важливо забезпечити належну технічну підтримку та освітнє середовище для проведення гри.

Охарактеризуємо симуляційні ігри в контексті вивчення дисципліни «Громадянська освіта». Симуляційні ігри – це інтерактивні, часто рольові, навчальні інструменти, які дають учасникам можливість вивчити реальний кейс, прийняти рішення та спільно зробити висновки. Вони можуть бути використані для симуляції політичних процесів, громадських обговорень, виборів, розробки стратегій та багато іншого (Сасенко Н. В., Новікова Є. Б. 2019).

Розглянемо основні форми організації симуляційних ігор з дисципліни громадянська освіта в таблиці 2.

Таблиця 2 – Види симуляційних ігор під час вивчення дисципліни «Громадянська освіта»

Симуляція проведення виборів	Здобувачі освіти грають ролі кандидатів, обранців, виборців та інших учасників виборчого процесу. Ця гра допомагає зрозуміти важливість демократичного голосування, окреслити політичні погляди та механізм виборів.
Симуляція роботи парламенту	Здобувачі освіти створюють, розглядають та обговорюють проекти законів. Гра розвиває навички співпраці та формує принципи прийняття рішень демократичним шляхом.
Симуляція громадських обговорень	Здобувачі формують навичок висловлювання власних поглядів. Вони можуть грати ролі активістів, журналістів, представників уряду та інших учасників громадського діалогу.
Симуляція парламентських дебатів	Здобувачі освіти приймають безпосередню участь в імітації процесу обговорення законів, вирішують важливі громадянські питання та розвивають навички співпраці. Покращують ораторське мистецтво, формують критичне мислення.

Ці симуляції створюють інтерактивне середовище для вивчення громадянської освіти, сприяють розвитку навичок співпраці, критичного мислення та прийняття обґрунтованих рішень. Такі ігри можуть стати ефективним інструментом для формування громадянської свідомості здобувачів освіти і підготовки їх до активної участі в суспільстві (Бай, Хью, & Хуанг, 2020).

Застосування симуляційних ігор під час вивчення дисципліни «Громадянська освіта» має ряд переваг, що позитивно впливають на ефективність навчання та створення якісного освітнього середовища. Розглянемо основні із них:

–сприяють активному навчанню здобувачів освіти шляхом залучення їх до участі у вирішенні реальних проблемних ситуацій. Учасники вирішують завдання, приймають рішення та взаємодіють між собою, що сприяє глибокому засвоєнню матеріалу.

– стимулюють до критичного аналізу та оцінки інформації. Учасники приймають обґрунтовані рішення, а це сприяє розвитку критичного мислення та аналітичних навичок;

– учасники симуляційних ігор вчаться ефективно спілкуватися, переконувати та співпрацювати між собою. Це особливо важливо під час вивчення дисципліни «Громадянська освіта», де навички співпраці та обговорення є ключовими;

– дають можливість створювати реалістичні сценарії, які відображають реальні ситуації та виклики в громадянському житті. Це дозволяє здобувачам освіти краще розуміти складні питання та приймати відповідні рішення (Смідерле, Ріго, Маркес та ін., 2020).

Разом з тим, впровадження симуляційних ігор в освітній процес не позбавлене і певних викликів та недоліків:

– розробка та проведення симуляційних ігор являється досить ресурсовитратним завданням. Адже підготовка матеріалів та забезпечення якісного моніторингу гри вимагає часу та зусиль;

– для досягнення найкращих результатів необхідно правильно обирати сценарії ігор та адаптувати їх до освітніх потреб здобувачів освіти. Невдала симуляція може бути неефективною;

– для визначення успішності здобувачів освіти у симуляційних іграх необхідно розробити об'єктивні критерії оцінювання та нестандартні засоби діагностики (Фаєлла, & Ріккарді, 2015).

Незважаючи на ряд особливостей впровадження, симуляційні ігри відкривають багато можливостей для збагачення курсу «Громадянська освіта».

Розглянемо приклад симуляційної гри з дисципліни громадянська освіта на тему «Маніпуляції в медіапросторі» в таблиці 3.

Таблиця 3. Навчальна картка симуляційної гри на тему: «Маніпуляції в медіапросторі»

Назва гри: «Медіа-Детектор»	
Мета гри	Навчання учасників розпізнавати маніпуляції та фейки в медіапросторі, розвиток критичного мислення та формування навичок перевірки інформації.
Час гри	1,5 - 2 години.
Кількість учасників	10 - 30 осіб.
Підготовка до гри	Підготуйте питання та завдання на картках, які відносяться до медійної грамотності та розпізнавання маніпуляцій у медіа.
Правила гри	<i>Раунд 1:</i> Колективне обговорення. Учасники розглядають проблему і обговорюють її, намагаючись виявити ознаки маніпуляції або фейку. Кожна група має 5 хвилин на обговорення. <i>Раунд 2:</i> Відповіді на запитання. Після обговорення кожна група дає свої відповіді та аргументи щодо того, чому вони вважають, що ця інформація є маніпуляцією або фейком. <i>Раунд 3:</i> Результати та обговорення. Ведучий оголошує правильні відповіді та дає пояснення щодо того, чому дана інформація є маніпуляцією або фейковою. Учасники обговорюють важливість критичного мислення в медіапросторі. <i>Раунд 4:</i> Дискусія та ролева гра. Учасники грають ролі медійних активістів, редакторів або громадських діячів та обговорюють, як можна боротися з маніпуляціями в медіа та сприяти медійній грамотності.
Рефлексія	Гравці оцінюють свою здатність розпізнавати маніпуляції та фейки в медіапросторі.

Використання описаної вище симуляційної гри сприяє розвитку критичного мислення та медійної грамотності серед учасників, створює інтерактивне освітнє середовище, покращує ефективність навчання та допомагає здобувачам освіти краще усвідомити важливість перевірки інформації в медіа та захисту від маніпуляцій (Lee, & Hammer, 2011).

Впровадження симуляції парламентських дебатів під час вивчення дисципліни громадянська освіта є ефективним методом, який допомагає здобувачам освіти розвивати критичне мислення, аналітичні навички, ораторське мистецтво та здатність до обговорення складних проблемних питань. Розглянемо приклад симуляційної гри на тему «Демократична держава» в таблиці 4.

Ця симуляційна гра дозволяє здобувачам освіти активно брати участь у дискусіях щодо плюсів та мінусів демократії, розвивати навички аргументації та критичного мислення, а також виявляти їхню здатність до обговорення складних громадських питань.

Таблиця 4. Навчальна картка симуляційної гри на тему: «Демократична держава»

Назва гри: «Демократичні дебати»	
Мета гри:	За допомогою парламентських дебатів учасники обговорюють та висловлюють свої позиції щодо переваг та недоліків демократії як форми управління.
Час гри	60 хвилин.
Правила гри	<p>Підготовка: Розділіть учасників на дві команди: «За» і «Проти». Кожній команді надається час для підготовки своїх аргументів (наприклад, 15 хвилин).</p> <p><i>Дебати:</i> розпочинаються з виступу команди «За». Кожен учасник команди має право висловити свою позицію та аргументи в підтримку демократії. Після завершення виступів команди «За», команда «Проти» представляє свої аргументи щодо недоліків демократії.</p> <p><i>Запитання та відповіді:</i> після виступів обох команд учасники мають можливість поставити одне запитання або висловити заперечення. Запитання мають бути обґрунтованими і пов'язаними з висловленими аргументами.</p> <p><i>Рефлексія:</i> після завершення дебатів введіть коротку рефлексію. Попросіть учасників висловити свої враження від гри та подумати про те, чи змінилися їхні погляди на тему після обговорення.</p>
Оцінювання	<p>Оцінка може бути проведена за такими критеріями:</p> <p>Зміст і обґрунтування аргументів.</p> <p>Здатність до діалогу та аргументованого заперечення.</p> <p>Якість виступу та виразність мовлення.</p> <p>Зміна поглядів після дебатів.</p>

Висновки та перспективи подальших наукових досліджень. Впровадження симуляційних ігор у вивчення дисципліни «Громадянська освіта» може сприяти підвищенню якості навчання та розвитку ключових громадянських компетенцій у студентів. Важливо дотримуватися методологічних принципів та забезпечити належні умови для проведення симуляційних ігор, щоб досягти найкращих результатів у навчанні громадянської освіти. Симуляційні ігри можуть стати інструментом у формуванні громадянської свідомості та активної громадянської позиції у здобувачів освіти.

Симуляційні ігри, безперечно, є ефективним інструментом громадянської освіти. Вони дають можливість студентам не просто знати теорію, але й набувати практичний досвід необхідний в реальному житті. Симуляційні ігри сприяють розвитку активного громадянства, формуванню відповідних громадян та підготовці молодого покоління до участі в суспільному житті.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

- Бай, С., Хью, К.Ф., & Хуанг, Б. (2020). Чи покращує гейміфікація результати навчання учнів? Докази метааналізу та синтезу якісних даних в освітніх контекстах. Огляд освітніх досліджень. URL: <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100322>.
- Переяславська, С., & Смагіна, О. (2019). Гейміфікація як сучасний напрям вітчизняної освіти. Відкрите освітнє е-середовище сучасного університету, 250-260.

- Саєнко, Н. В., Новікова, Є. Б. (2019). Потенціал гейміфікації як сучасної освітньої технології в умовах ЗВО. Вісник Національного університету «Чернігівський колегіум» імені Т. Г. Шевченка. Серія: Педагогічні науки, 5 (161), 187–191. Чернігів: НУЧК.
- Смідерле, Р., Ріго, С. Х., Маркес, Л. Б. та ін. (2020). Вплив гейміфікації на навчання, залучення та поведінку студентів на основі їх особистісних риси. Розумне середовище навчання, 7, 3. URL: <https://doi.org/10.1186/s40561-019-0098-x>.
- Ставнича, Н. О. (2023). Застосування проєктивних технологій в процесі підготовки фахівців з міжнародного права: інтеграція інтерактивності та мотивації. Наука і техніка сьогодні. Серія «Педагогіка», 9(23), 460-475.
- Фаселла, Ф., Ріккарді, М. (2015). Гейміфікація та навчання: огляд проблем і досліджень. Журнал електронного навчання та суспільства знань, 11 (3), 13–21. URL: <https://doi.org/10.20368/1971-8829/1072>.
- Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G., & Angelova, G. (2015). Gamification in education: Asystematic mapping study. *Journal of educational technology & society*, 18(3), 75-88.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons.
- Lee, J. J., & Hammer, J. (2011). Gamification in education: What, how, why bother? *Academic exchange quarterly*, 15(2), 146.

REFERENCES

- Bai, S., Khiu, K.F., & Khuanh, B. (2020). Czy pokrashchuie heimifikatsiia rezultaty navchannia uchniv? Dokazy metaanalizu ta syntezy yakisnykh danykh v osvitnikh kontekstakh [Does gamification improve student learning outcomes? Evidence from meta-analysis and synthesis of qualitative data in educational contexts]. Ohliad osvitnikh doslidzhen. URL: <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100322>. [in Ukrainian].
- Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G., & Angelova, G. (2015). Gamification in education: Asystematic mapping study. *Journal of educational technology & society*, 18(3), 75-88.
- Faiella, F., Rikardi, M. (2015). Heimifikatsiia ta navchannia: ohliad problem i doslidzhen [Gamification and learning: A review of issues and research]. Zhurnal elektronnoho navchannia ta suspilstva znan, 11 (3), 13–21. URL: <https://doi.org/10.20368/1971-8829/1072>. [in Ukrainian].
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons..
- Lee, J. J., & Hammer, J. (2011). Gamification in education: What, how, why bother? *Academic exchange quarterly*, 15(2), 146.
- Pereiaslavskaya, S., & Smahina, O. (2019). Heimifikatsiia yak suchasnyi napriam vitchyznianoї osvity [Gamification as a modern direction of national education]. Vidkryte osvितnie e-seredovyshe suchasnoho universytetu, 250-260. [in Ukrainian].
- Saienko, N. V., Novikova, Ye. B. (2019). Potentsial heimifikatsii yak suchasnoi osvitnoi tekhnolohii v umovakh ZVO [The potential of gamification as a modern educational technology in higher education]. *Visnyk Natsionalnoho universytetu "Chernihivskiy kolehium" imeni T. H. Shevchenka. Serii: Pedagogichni nauky*, 5 (161), 187–191. Chernihiv: NUChK. [in Ukrainian].
- Smiderle, R., Riho, S. Kh., Markes, L. B. ta in. (2020). Vplyv heimifikatsii na navchannia, zaluchennia ta povedinku studentiv na osnovi yikh osobystisnykh rysy [The impact of gamification on learning, engagement and behavior of students based on their personality traits]. *Rozumne seredovyshe navchannia*, 7, 3. URL: <https://doi.org/10.1186/s40561-019-0098-x>. [in Ukrainian].
- Stavnycha, N. O. (2023). Zastosuvannia proiektivnykh tekhnolohii v protsesi pidhotovky fakhivtsiv z mizhnarodnoho prava: intehratsiia interaktyvnosti ta motyvatsii [Application of projective technologies in the process of training specialists in international law: integration of interactivity and motivation]. *Nauka i tekhnika sohodni. Serii "Pedagogika"*, 9(23), 460-475. [in Ukrainian].

Наталія Ставнича – аспірант кафедри безпеки життєдіяльності та педагогіки безпеки, Вінницький національний технічний університет, Вінниця, e-mail: natastavnichaya@gmail.com

Світлана Нагорняк – к. пед. н., доцент, доцент кафедри педагогіки, професійної освіти та управління освітніми закладами, Вінницький державний педагогічний університет імені Михайла Коцюбинського, Вінниця, e-mail: svitlanamnagor@gmail.com

METHODOLOGY OF IMPLEMENTATION OF SIMULATION GAMES DURING THE STUDY OF THE DISCIPLINE “CIVIC EDUCATION”

Natalya Stavnycha – graduate student of the Department of Life Safety and Safety Pedagogy, Vinnytsia National Technical University, Vinnytsia, e-mail: natastavnichaya@gmail.com.

Svitlana Nagornyak – Candidate of Sciences (Pedagogy), associate professor, associate professor of the Department of Pedagogy, Professional Education and Management of Educational Institutions, Mykhailo Kotsiubynskyi Vinnytsia State Pedagogical University, Vinnytsia, e-mail: svitlanamnagor@gmail.com.

The article is devoted to the research and development of the methodology of implementing simulation games as an innovative teaching method in the context of studying the discipline “Civic Education”. The article considers the advantages of simulation games, their role in increasing the activity and interactivity of students, as well as ways of their implementation in the educational process. An analysis of the practical aspects of using simulation games to achieve a whole civic education and the development of students' key competencies is also provided.

The purpose of the article is to justify the methodology of implementing simulation games during the study of the discipline “Civic Education”.

Simulation games are a powerful tool for improving the quality of education and preparing students for active civic participation. The article discusses the main principles of introducing simulation games into the educational process, as well as their advantages, in particular, firstly, they contribute to the active learning of students by involving them in solving real problem situations. Participants solve tasks, make decisions and interact with each other, which contributes to deep learning of the material. Secondly, they stimulate critical analysis and evaluation of information. Participants make informed decisions, which promotes the development of critical thinking and analytical skills. Thirdly, participants of simulation games master the skills of effective communication, persuasion and cooperation among themselves. This is especially important when studying Civics, where collaboration and discussion skills are key. Fourth, create opportunities for developing scenarios that reflect real situations and challenges in civil life. This allows students to better understand complex issues and make appropriate balanced and informed decisions.

Key words: simulation games, civic education, education seekers.

Дата надходження статті до редакції: 29 жовтня 2022 р.