

## ВИКОРИСТАННЯ VR- ТА AR-ТЕХНОЛОГІЙ ЯК ЗАСОБУ РОЗВИТКУ СОЦІАЛЬНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ МАЙБУТНІХ СПЕЦІАЛІСТІВ ПЕДАГОГІЧНОГО СПРЯМУВАННЯ

**Губарєва Д. В.**

*кандидат педагогічних наук,*

*викладач кафедри початкової освіти*

*Український державний університет імені Михайла Драгоманова*

*вул. Тургенівська, 8/16, Київ, Україна*

*[orcid.org/0000-0002-4513-8586](https://orcid.org/0000-0002-4513-8586)*

*[kameta2014@ukr.net](mailto:kameta2014@ukr.net)*

**Ключові слова:** *віртуальна реальність, доповнена реальність, компетентність, педагогічна майстерність, освітній процес.*

Висвітлено теоретичні аспекти розвитку соціальної компетентності майбутніх спеціалістів педагогічного спрямування засобами віртуальної та доповненої реальності. Проведено опитування майбутніх спеціалістів педагогічного спрямування стосовно проблемних аспектів, які виникають у молодих педагогів на початку їхнього кар'єрного шляху. Встановлено, що виникає необхідність звернути увагу на розвиток навичок, які допоможуть у вирішенні проблемних ситуацій, та навичок саморегулювання. Обґрунтовано зв'язок високого рівня соціальної компетентності з педагогічною майстерністю для забезпечення організації високого рівня професійної діяльності на рефлексивній основі. Розглянуто важливість використання VR- та AR-технологій в освітньому процесі майбутніх спеціалістів, що включає в себе розвиток особистісних соціальних якостей, а також набуття досвіду, який дає змогу відпрацювати різноманітні поведінкові сценарії в освітньому процесі та приводить до зменшення негативних наслідків у ході педагогічної діяльності молодих спеціалістів, мотивує й допомагає краще розібратися у складних поняттях, що створює можливість зробити практико-орієнтоване навчання. У статті розкрито формулу соціальної компетентності (Я+ТІ=МІ) та аргументовано ефективність використання віртуальної і доповненої реальності для її сприятливого функціонування у процесі розвитку й становлення професійної успішної особистості. Окремо розглянуто актуальність розвитку соціальної компетентності як чинника, що сприяє здоровому психічному стану особистості.

Практична значущість статті відображена в розкритті можливості використання теоретичних аспектів стосовно успішності застосування віртуальної і доповненої реальності та змішаної форми не лише для розвитку професійних якостей майбутніх учителів, а й як ефективний інструмент для розвитку самої соціальної компетентності загалом.

У подальших дослідженнях планується розробити симулятори педагогічних спрямувань, використання яких буде відбуватися в освітньому процесі вищих навчальних закладів.

## THE USE OF VR- AND AR-TECHNOLOGIES AS A MEAN OF DEVELOPING THE SOCIAL COMPETENCE OF FUTURE SPECIALISTS IN PEDAGOGICAL GUIDANCE

**Hubarieva D. V.**

*Candidate of Pedagogical Sciences,  
Lecturer at the Department of Elementary Education  
Dragomanov Ukrainian State University  
Turgenivska str., 8/16, Kyiv, Ukraine  
orcid.org/0000-0002-4513-8586  
kameta2014@ukr.net*

**Key words:** *virtual reality, augmented reality, competence, pedagogical skill, educational process.*

The theoretical aspects of the development of social competence of future pedagogical specialists by the means of virtual and augmented reality are highlighted. A survey of future specialists in the field of pedagogy regarding the problematic aspects that arise for young teachers at the beginning of their career path was conducted. It was established that there is a need to pay attention to the development of skills that will help in solving problem situations and the development of self-regulation skills. The connection between a high level of social competence and pedagogical skill to ensure the organization of a high level of professional activity on a reflective basis is substantiated. Considered the importance of using VR and AR technologies in the educational process of future specialists, which includes: development of personal social qualities; gaining experience that allows working out various behavioral scenarios in the educational process and leads to a reduction of negative consequences in the course of the pedagogical activity of young specialists; motivates and helps to understand complex concepts more deeply, which creates an opportunity to do practice-oriented training. The article reveals the formula of social competence ( $I+YOU=WE$ ) and argues the effectiveness of using virtual and augmented reality for its favorable functioning in the development and formation of a professional successful personality. The relevance of the development of social competence as a factor contributing to a healthy mental state of the individual was considered separately.

The practical significance of the article is reflected in the disclosure of the possibility of using theoretical aspects regarding the success of using virtual and augmented reality and mixed form for the development of not only the professional qualities of future teachers, but also as an effective tool for the development of social competence in general.

In further research, it is planned to develop simulators of pedagogical directions, which will be used in the educational process at higher educational institutions.

---

**Постановка проблеми.** Тенденції розвитку сучасного суспільства, прогрес комп'ютерних технологій, глобалізація та інформатизація торкаються всіх сфер суспільного життя, зокрема й вищої освіти. Сенс, мета та цілі сучасної освіти полягають не тільки в набутті базових знань і розвитку необхідних навичок, умінь, а й у вихованні культури самостійного підходу до здобуття нових знань, опануванні інших форм і видів діяльності. Поінформованість та використання інноваційних елементів доповненої реальності (AR-технологій)

або віртуальної реальності (VR-технологій) стає важливим складником у процесі навчання майбутніх фахівців. Адже використання можливостей AR- та VR-технологій в освіті може підтримати процес візуального сприйняття необхідної інформації і водночас залучити до цього процесу когнітивні й сенсорні системи особистості. І це надає можливість відтворення деяких процесів для наочного представлення комплексного сприйняття та цілісного занурення у практичну діяльність майбутніх педагогів.

Особливо це стосується спеціалістів педагогічного спрямування, у яких рівень соціальної компетентності відіграє ключову роль. Вони будуть працювати з причинно-наслідковим зв'язком у прямій пропорції з геометричною прогресією. Тобто рівень соціальної компетентності педагогів прямо впливає на розвиток особистості їхнього підопічного.

**Аналіз останніх досліджень та публікацій.** Проблемою соціальної компетентності майбутніх спеціалістів займаються вчені з усього світу, наприклад Н. Сівак, С. Архипова, С. Бахтєєва, О. Бодальов, Л. Божович, Д. Гонда, М. Гончарова-Горянська, І. Зверєва, М. Квейхаген, К. Скайе та інші. Дослідники доходять висновку, що саме ця компетентність відіграє важливу роль у професійному становленні особистості, адже від її рівня залежить соціальна успішність майбутнього педагога та його професійна майстерність.

Зауважимо, що дослідницький інтерес до симуляторів віртуальної та додаткової реальності в науковому світі з'явився не так давно. До представників цієї галузі належать Е. Полет, Дж. Постіл, Р. Берінгер, Г. Варіна, П. Доннеллі, С. Симоненко, С. Фейбра, С. Джульєр, В. Осадчий, С. Паркс та інші дослідники.

Інші вчені, зокрема Н. Гуаель, Е. Гінтерс, В. Симоненко, Х. Мартін-Гут'єррес, Д. Перес Лопес, Н. Зайцева, М. Рестиво, Т. Різова, підтвердили ефективність використання цього засобу в освіті та продемонстрували використання технології доповненої і віртуальної реальності як одного з найперспективніших засобів підвищення ефективності навчального процесу у вищих навчальних закладах [1; 2; 6]. Хоча науковий аналіз продемонстрував, що проблематиці розвитку соціальної компетентності засобами доповненої реальності (AR-технологій) або віртуальної реальності (VR-технологій) приділено не досить уваги.

**Мета статті** – висвітлити теоретичні аспекти розвитку соціальної компетентності майбутніх спеціалістів педагогічного спрямування засобами VR- та AR-технологій.

**Виклад основного матеріалу.** Одним із головних завдань, що покладається на вищу школу, є формування та розвиток особистості студента як професіонала. У Законі України «Про вищу освіту» від 17 січня 2002 р. № 2984-III (нині втратив чинність) стверджувалося, що результатами навчання є «знання, уміння, навички, способи мислення, погляди, цінності, інші особисті якості, які можна ідентифікувати, спланувати, оцінити і виміряти та які особа здатна продемонструвати після завершення освітньої програми або окремих освітніх компонентів» [11]. Тобто у вищому навчальному закладі відбувається професійне становлення та професійне зростання студента як спеціаліста, професіонала.

Нами на базі Українського державного університету імені Михайла Драгоманова було проведено опитування стосовно проблемних питань у практичній діяльності майбутніх педагогів. У дослідженні взяла участь 93 студенти. Найбільша кількість припадала на випускні курси (див. рис. 1).

Одне із запитань зосереджувало увагу на головних рисах, які, на думку майбутніх спеціалістів, є у пріоритеті в роботі педагога. Серед запропонованого переліку відповідей було встановлено, що найбільше студентів турбує розвиток умінь регулювання проблемних ситуацій (74,5%), розширення знань про свою справу (69,1%) та розвиток навичок саморегулювання (43,6%) (див. рис. 2).

Опитування продемонструвало, що найбільша кількість запитань стосовної своєї професійної майстерності припадає саме на навички, які входять до компонентів соціальної компетентності.

Зокрема, Л. Шнейдер стверджував, що рівень професійного становлення студента визначають такі критерії:

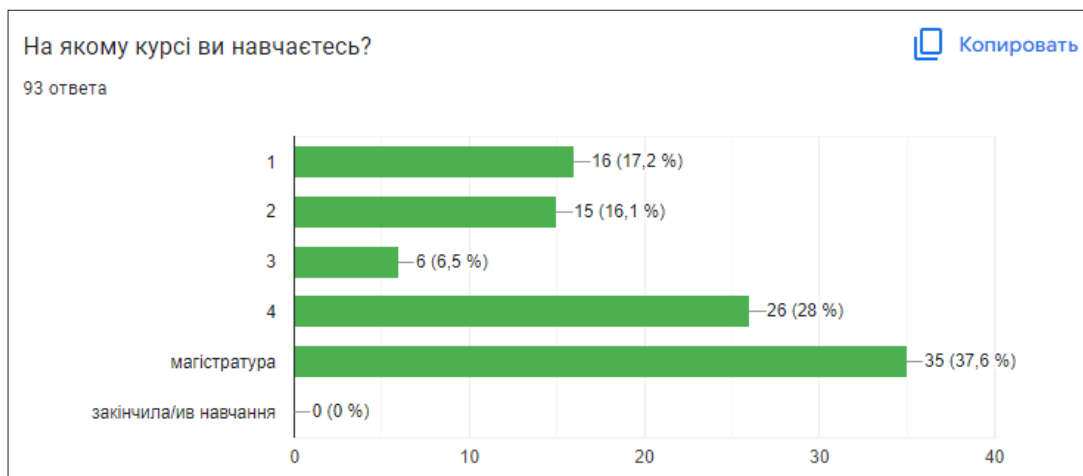


Рис. 1. Кількісна характеристика опитуваних



Рис. 2. Результати опитування майбутніх спеціалістів

1) усвідомлення цілей професійної діяльності, висока мотивація опанувати нею в повному обсязі, засвоєти всі професійні функції та розширити знання про свою справу;

2) засвоєння основних знань, вимог професії до фахівця, усвідомлення своїх можливостей, встановлення професійних контактів, входження у професійну спільноту;

3) практична реалізація вибраних професійних цілей, самостійне й усвідомлене виконання діяльності, формування свого індивідуального стилю, формування певного середовища професійних контактів, інтенсифікація процесу професійного спілкування;

4) вільне виконання професійної діяльності, підвищення рівня кар'єрного зростання, пошук складних професійних завдань, професійне вдосконалення, майстерність і творчість, відчуття значущості професійних контактів, усвідомлення своєї професійної неповторності, бажання передати досвід іншим [12, с. 311].

Успішність професійного становлення студента складається також із формування творчої, духовно багатой особистості з урахуванням її потреб, інтересів, бажань, здібностей та її успішної взаємодії з наведеною аудиторією. Це вказує на розвиток високого рівня соціальної компетентності особистості.

В. Шахрай стверджує, що соціальна компетентність особистості є цілісним інтегративним утворенням, сукупністю соціальних знань, умінь і досвіду, що забезпечують результативну взаємодію людини із суспільством шляхом засвоєння основних соціальних ролей, її самореалізації в соціумі, а також із відображенням ступеня соціалізованості індивіда [14, с. 40]. О. Субіна вважає, що розвинена соціальна компетентність – це здатність людини до ефективної взаємодії з іншими

людьми, щоб вирішувати професійні й особисті питання [13, с. 73–74].

У попередніх дослідженнях нами було виведено формулу соціальної компетентності, що включає в себе зміст тлумачень цього терміна:  $Я+ТИ=МИ$  [10; 5].

Елемент «Я» розкриває психічний, інтелектуальний стан самої особистості, розуміння правил, норм соціального середовища та своєї психічної культури, індивідуальності.

Елемент «Ти» представляє розуміння відокремленості від інших, розуміння відмінностей у якісних і кількісних показниках іншої особи (переконаннях, думках, поведінкових стратегіях та загальному світогляді особистості), що можуть не співпадати з особистісними.

У результаті взаємодії утворюється елемент «Ми», що вказує на командну роботу та сумісний результат досягнення загальних цілей.

Якщо проаналізувати поняття «професійне становлення майбутнього педагога» та «соціальна компетентність», то вбачаємо, що перше є підмножиною високого рівня соціальної компетентності. Учитель взаємодіє з іншими особистостями та має прямий вплив на розвиток їхньої соціальної компетентності. Зокрема, варто зауважити, що соціальна компетентність включає в себе м'які навички, які стають також підґрунтям для успішності особистості [9].

Особливість цієї компетентності полягає в тому, що є думка, що вона розвивається впродовж усього життя. Ми згодні із цим твердженням, проте вважаємо, що виникають життєві «мертві точки». Наприклад, людина може приходити до прояву великої депресії або мати певні розлади особистості, що проявляються у сформованих негативних когніціях, тобто неправильно генеровані певні правила та норми життя, які впливають

суттєво на спотворення соціальної реальності (що відповідає низькому рівню соціальної компетентності). Наслідком цього стає прямий вплив на поведінковий компонент (відбуваються порушення у прояві ініціативності, невмінні вирішувати проблемні ситуації). Зокрема, проявляється низький рівень емоційно-рефлексивного компоненту, що включає в себе відсутність саморегуляції, надання негативного зворотного зв'язку.

Відповідно, індивід, який потрапив до життєвої «мертвої точки», транслює у світ суб'єктивну стратегію поведінки та тактики, що може призвести до породження нової «мертвої точки» в іншій особистості. Якщо акцентувати на майбутніх спеціалістах педагогічної спрямованості, які мають прямий вплив на несформовану свідомість дітей, що тільки починають накопичення соціального досвіду, то виникає питання інструментарію розвитку соціальної компетентності майбутніх педагогів з урахуванням професійної діяльності.

Саме доповнена реальність (AR-технології) або віртуальна реальність (VR-технології) стають ефективним інструментом, який поєднує в собі два аспекти та дає можливість створити умови для розвитку соціальної компетентності з педагогічним спрямуванням.

Привабливість симуляцій полягає в тому, що вони можуть забезпечити таке саме або майже таке саме навчання, як і практика з реальними освітніми системами, проте за меншими втратами стосовного психічного здоров'я дітям і з більшою безпекою. Системи віртуальної та доповненої реальності дають змогу занурити майбутнього педагога в освітній процес для адаптації до різноманітних факторів, сприймати присутність в освітньому середовищі та спробувати різноманітні стратегії взаємодії. Це дає можливість проаналізувати особистісну діяльність, сприйняття самої ситуації та порівнювати ефективність усвідомленого вибору майбутніми спеціалістами з накопиченням професійного досвіду. Адже кожна професійна діяльність включає в себе майстерність, яка приходить із часом активної роботи, проходження проблемних ситуацій та доведення до автоматизації прийняття правильного рішення.

Ще у 2011 р. директором Організації економічного співробітництва та розвитку був підготовлений звіт із питань науки, технологій і промисловості (STI), у якому зазначалося, що освіта та навчання здаються найбільш перспективними сферами застосування віртуального світу. На той

час понад 150 університетів долучилися до віртуального світу Second Life або інших віртуальних світів [3]. У наступні роки було проведено аналіз прогресу VR-технології в освітніх дослідженнях та практичних заняттях у класі, що продемонструвало успішне використання цього інструментарію [4]. Технології не стоять на місці, з кожним роком ми бачимо тісну їх інтеграцію в життя суспільства. Проте особлива увага припадає на розвиток професійних навичок.

Наприклад, у дослідженні Д. Пессінга, П. Клейна та Т. Неймана 2001 р. VR-технологія використовувалася для моделювання досвіду малюка протягом перших декількох днів у дитячому садку та покращення розуміння вихователем його психічного стану [7]. Також було здійснено дослідження стосовно обізнаності вчителя щодо когнітивного досвіду, з яким стикаються учні з дислексією під час намагань читати [8].

Тобто вбачається саме акцент на розвитку професійних якостей, проте не на розвитку соціальної компетентності загалом. Це породжує перспективу створення інструментарію, який був би спрямованим саме на вдосконалення професійної майстерності майбутніх педагогів з урахуванням розвитку соціальної компетентності особистості. Це має бути інструмент, який допоміг би проаналізувати та синтезувати особистісне «Я», простежити й усвідомити «Ти» та накопичити досвід соціальних стратегій для успішної реалізації «Ми».

**Висновки.** Сьогодні AR- та VR-технології готові доповнити способи демонстрації інформації; знайомити студентів зі складними для пояснення знаннями, що набуваються у процесі досвіду; надавати відповіді на запитання, які виникають під час багатогранного процесу практики. Виникають потреби для стимулювання й інформування про подальше впровадження в освітній процес цих інструментів, що дає змогу об'єднати на одному полі дослідників різних галузей, комерційних розробників (бізнес + освіта) та всі інші зацікавлені сторони.

Це дає можливість створити дієвий інструмент із рушійною силою для прискорення еволюції людства, адже здійснюється навчальний і виховний вплив на всіх суб'єктів освітнього процесу. А головне в цьому процесі – активний розвиток соціальної компетентності, яка відіграє важливу роль у становленні особистості як майстра своєї педагогічної діяльності.

#### ЛІТЕРАТУРА

1. Burov O., Tsarik O. Educational workload and its psychophysiological impact on the student body. *Work*. 2012. Vol. 41. Suppl. 1. P. 896–899.
2. A Lifelogging Platform Towards Detecting Negative Emotions in Everyday Life using Wearable Devices / C. Dobbins, S. Fairclough, P. Lisboa, F. González Navarro. 2018 *IEEE International Conference on Per-*

- vasive Computing and Communications Workshops (PerCom Workshops)*, Athens, March 19–23, 2018. Piscataway : Institute of Electrical and Electronics Engineers, 2018. P. 306–311. URL: <https://doi.org/10.1109/PERCOMW.2018.8480180>.
3. Getso M., Bakon K. Virtual reality in education: the future of learning. *International Journal of Information Systems and Engineering*. 2017. Vol. 5. № 2. P. 30–39. URL: [https://www.researchgate.net/publication/323717453\\_VIRTUAL\\_REALITY\\_IN\\_EDUCATION\\_THE\\_FUTURE\\_OF\\_LEARNING](https://www.researchgate.net/publication/323717453_VIRTUAL_REALITY_IN_EDUCATION_THE_FUTURE_OF_LEARNING).
  4. Lege R., Bonner E. Virtual reality in education: The promise, progress, and challenge. *JALT CALL Journal*. 2020. Vol. 16. № 3. P. 167–180. URL: [https://www.researchgate.net/publication/348136839\\_Virtual\\_reality\\_in\\_education\\_The\\_promise\\_progress\\_and\\_challenge](https://www.researchgate.net/publication/348136839_Virtual_reality_in_education_The_promise_progress_and_challenge).
  5. Матвієнко О., Губарева Д. Діагностика рівня соціальної компетентності в учнів молодшого шкільного віку. *Intellectual Archive*. 2021. Vol. 10. № 2. P. 114–129. DOI: 10.32370/IA\_2021\_06\_15.
  6. Use of AR/VR Technologies in the Development of Future Specialists' Stress Resistance: Experience of STEAM-Laboratory and Laboratory of Psychophysiological Research Cooperation / V. Osadchyi, H. Varina, E. Prokofiev, I. Serdiuk, S. Shevchenko. *ICTERI 2020. ICT in Education, Research and Industrial Applications. Integration, Harmonization and Knowledge Transfer 2020* : proceedings of the 16<sup>th</sup> International Conference on ICT in Education, Research and Industrial Applications. Integration, Harmonization and Knowledge Transfer, Kharkiv, October 6–10, 2020. URL: <https://lib.iitta.gov.ua/727245/1/20200634.pdf>.
  7. Passig D., Klein P., Neyman T. Awareness to toddlers' initial cognitive experiences with virtual reality. *Journal of Computer Assisted Learning*. 2001. Vol. 17. № 4. P. 332–344.
  8. Shavit M. The impact of virtual reality on the teacher's understanding of the cognitive, emotional and social experiences of the reading impaired pupil : master's thesis ; School of Education, Bar Ilan University. Ramat-Gan, 2005. 100 p.
  9. Губарева Д. Соціальна компетентність в умовах сучасної початкової школи України. *Вісник Університету імені Альфреда Нобеля. Серія «Педагогіка і психологія»*. 2020. № 1(19). С. 27–32.
  10. Матвієнко О., Губарева Д. Діагностика соціальної компетентності та її компонентів у дітей молодшого шкільного віку. Київ : Ліра-К, 2021. 113 с.
  11. Про вищу освіту : Закон України від 17 січня 2002 р. № 2984-III / Верховна Рада України. URL: <http://zakon2.rada.gov.ua/laws/show/2984-14/page>.
  12. Козирев М., Козловська Ю. Професійне становлення фахівця в умовах вищого навчального закладу. *Науковий вісник Львівського державного університету внутрішніх справ. Серія психологічна*. 2013. № 1. С. 305–313.
  13. Субіна О. Формування соціальної компетентності майбутніх викладачів гуманітарних спеціальностей в умовах магістратури : дис. ... канд. пед. наук ; Національний педагогічний університет імені М.П. Драгоманова. Київ, 2015. 248 с.
  14. Шахрай В. Теоретико-методичні засади формування соціальної компетентності учнів основної і старшої школи засобами театрального мистецтва : дис. ... докт. пед. наук. Київ, 2016. 534 с.

#### REFERENCES

1. Burov, O., & Tsarik, O. (2012). Educational workload and its psychophysiological impact on the student body. *Work*, vol. 41, suppl. 1, pp. 896–899 [in English].
2. Dobbins, C., Fairclough, S., Lisboa, P., & González Navarro, F. (2018). A Lifelogging Platform Towards Detecting Negative Emotions in Everyday Life using Wearable Devices. *2018 IEEE International Conference on Pervasive Computing and Communications Workshops (PerCom Workshops)* (Athens, March 19–23, 2018). Piscataway: Institute of Electrical and Electronics Engineers, pp. 306–311. Retrieved from: <https://doi.org/10.1109/PERCOMW.2018.8480180> [in English].
3. Getso, M., & Bakon, K. (2017). Virtual reality in education: the future of learning. *International Journal of Information Systems and Engineering*, vol. 5, no. 2, pp. 30–39. Retrieved from: [https://www.researchgate.net/publication/323717453\\_VIRTUAL\\_REALITY\\_IN\\_EDUCATION\\_THE\\_FUTURE\\_OF\\_LEARNING](https://www.researchgate.net/publication/323717453_VIRTUAL_REALITY_IN_EDUCATION_THE_FUTURE_OF_LEARNING) [in English].
4. Lege, R., & Bonner, E. (2020). Virtual reality in education: The promise, progress, and challenge. *JALT CALL Journal*, vol. 16, no. 3, pp. 167–180. Retrieved from: [https://www.researchgate.net/publication/348136839\\_Virtual\\_reality\\_in\\_education\\_The\\_promise\\_progress\\_and\\_challenge](https://www.researchgate.net/publication/348136839_Virtual_reality_in_education_The_promise_progress_and_challenge) [in English].
5. Matviienko, O., & Hubarieva, D. (2021a). Diahnostyka rivnia sotsialnoi kompetentnosti v uchniv molodshoho shkilnoho viku [Diagnosis of the Levels of Social Competence Among Elementary School Pupils]. *Intellectual Archive*, vol. 10, no. 2, pp. 114–129. DOI: 10.32370/IA\_2021\_06\_15 [in Ukrainian].

6. Osadchyi, V., Varina, H., Prokofiev, E., Serdiuk, I., & Shevchenko, S. (2020). Use of AR/VR Technologies in the Development of Future Specialists' Stress Resistance: Experience of STEAM-Laboratory and Laboratory of Psychophysiological Research Cooperation. *Proceedings of the 16<sup>th</sup> International Conference on ICT in Education, Research and Industrial Applications. Integration, Harmonization and Knowledge Transfer "ICTERI 2020. ICT in Education, Research and Industrial Applications. Integration, Harmonization and Knowledge Transfer 2020"* (Kharkiv, October 6–10, 2020). Retrieved from: <https://lib.iitta.gov.ua/727245/1/20200634.pdf> [in English].
7. Passig, D., Klein, P., & Neyman, T. (2001). Awareness to toddlers' initial cognitive experiences with virtual reality. *Journal of Computer Assisted Learning*, vol. 17, no. 4, pp. 332–344 [in English].
8. Shavit, M. (2005). The impact of virtual reality on the teacher's understanding of the cognitive, emotional and social experiences of the reading impaired pupil. *Master's thesis*. Ramat-Gan: School of Education, Bar Ilan University, 100 p. [in English].
9. Hubarieva, D. (2020). Sotsialna kompetentnist v umovakh suchasnoi pochatkovoї shkoly Ukrainy [Social competence in the conditions of a modern primary school in Ukraine]. *Visnyk Universytetu imeni Alfreda Nobelia. Seriiia "Pedahohika i psykhohohiia" – Bulletin of Alfred Nobel University. Series "Pedagogy and psychology"*, no. 1(19), pp. 27–32 [in Ukrainian].
10. Matviienko, O., & Hubarieva, D. (2021b). *Diahnastyka sotsialnoi kompetentnosti ta yii komponentiv u ditei molodshoho shkylnoho viku [Diagnosis of social competence and its components in children of primary school age]*. Kyiv: Lira-K, 113 p. [in Ukrainian].
11. Verkhovna Rada of Ukraine (2002). Pro vyshehu osvitu: Zakon Ukrainy vid 17 sichnia 2002 r. № 2984-III [On higher education: Law of Ukraine dated January 17, 2002 № 2984-III]. Retrieved from: <http://zakon2.rada.gov.ua/laws/show/2984-14/page> [in Ukrainian].
12. Kozryriev, M., & Kozlovskya, Yu. (2013). *Profesiine stanovlennia fakhivtsia v umovakh vyshchoho navchalnoho zakladu [Professional formation of a specialist in the conditions of a higher educational institution]*. *Naukovyi visnyk Lvivskoho derzhavnogo universytetu vnutrishnikh sprav. Seriiia psykhohohichna – Scientific bulletin of Lviv State University of Internal Affairs. Psychological series*, no. 1, pp. 305–313 [in Ukrainian].
13. Subina, O. (2015). Formuvannia sotsialnoi kompetentnosti maibutnikh vykladachiv humanitarnykh spetsialnostei v umovakh mahistratury [Formation of social competence of future teachers of humanitarian specialties in the conditions of the master's degree]. *Candidate's thesis*. Kyiv: National Pedagogical Drahomanov University, 248 p. [in Ukrainian].
14. Shakhrai, V. (2016). *Teoretyko-metodychni zasady formuvannia sotsialnoi kompetentnosti uchniv osnovnoi i starshoi shkoly zasobamy teatralnoho mystetstva [Theoretical and methodological principles of formation of social competence of elementary and high school students by means of theatrical art]*. *Doctor's thesis*. Kyiv, 534 p. [in Ukrainian].