

Дерев'янюк С. П. STEAM-технології у викладанні психології. *Актуальні аспекти розвитку STEAM-освіти в умовах євроінтеграції: матеріали Міжнар. наук.-практ. інтернет-конф. (м. Кропивницький, 21 квітня 2023 р.) / Академія Державної пенітенціарної служби. Кропивницький: ДонДУВС, 2023. С. 361-363.*

## **STEAM-ТЕХНОЛОГІЇ У ВИКЛАДАННІ ПСИХОЛОГІЇ**

Проблема STEAM-технологій навчання в закладах вищої освіти є важливою у кількох аспектах. Перш за все це підготовка кваліфікованих кадрів: STEAM-технології включають інноваційні методи навчання, що дозволяють формувати у студентів креативні та аналітичні навички, вміння розв'язувати складні проблеми, критично мислити та працювати в команді. Ці навички є важливими вимогами сучасного ринку праці, де зростає попит на фахівців, здатних впроваджувати у свою діяльність новітні технології та вирішувати складні завдання.

Також це розвиток інноваційного мислення: STEAM-технології сприяють розвитку інноваційного мислення у студентів, що стає основою для розробки новаторських рішень та технологій. Це важливо в умовах стрімкого змінення технологічного ландшафту та потреб суспільства.

Зазначеній проблематиці присвячена низка робіт [1; 2], проте недостатньо конкретизованими залишаються питання, пов'язані з застосуванням STEAM-технологій у викладанні психології в закладах вищої освіти.

Мета даної роботи – конкретизувати та узагальнити STEAM-технології, які використовуються у процесі викладання психології.

STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics) – це підхід до освіти, який поєднує різні дисципліни, включаючи науку, технологію, інженерію, мистецтво та математику, з метою розвитку

творчого мислення, інноваційного підходу та розуміння взаємозв'язків між різними галузями знань. У процесі викладання психології також можна використовувати ряд STEAM-технологій, які можуть збагатити навчальний досвід студентів [3].

*Віртуальна реальність (VR).* Використання VR може допомогти студентам досліджувати різні аспекти психології, такі як сприйняття, емоції, поведінку та когнітивні процеси, в зовнішньому середовищі. Студенти можуть взаємодіяти з віртуальними ситуаціями, спостерігати за реакціями людей та вивчати психологічні явища в контрольованих умовах.

*Комп'ютерне моделювання.* Використання комп'ютерних моделей може допомогти студентам вивчати різні психологічні явища, такі як когнітивні процеси, міжособистісні стосунки та ін. Вони можуть створювати власні моделі на основі психологічних теорій та проводити експерименти з використанням комп'ютерного моделювання для дослідження різних аспектів психіки.

*Сенсорні технології.* Використання сенсорних технологій, таких як сенсорні платформи, електроенцефалографія (ЕЕГ) та інші, може допомогти студентам вивчати фізіологічні аспекти психології, такі як реакції на стрес, емоції та фізіологічні показники поведінки. Студенти можуть проводити власні експерименти, збирати дані за допомогою сенсорів та аналізувати отримані результати, щоб зрозуміти більше про взаємодію між фізіологією та психологічними процесами.

*Інтерактивні навчальні платформи.* Інтерактивні навчальні платформи, такі як онлайн-симуляції, інтерактивні вправи та веб-додатки, можуть бути використані для залучення студентів до процесу навчання психології. Вони можуть надати студентам можливість взаємодії з віртуальним середовищем, приймати участь в рольових іграх, що може підвищити рівень їх зацікавленості в психологію.

*Мобільні додатки.* Ряд мобільних додатків може бути використаний для вивчення психології, зокрема це додатки для трекінгу настрою, медитації, вправ для релаксації, когнітивних тренажерів та ін. Це може допомогти студентам розвивати навички саморегуляції, підтримувати психічне здоров'я та вчитися впроваджувати психологічні стратегії у повсякденне життя.

Узагалі, використання різноманітних STEAM-технологій може в значній мірі збагачувати процес викладання психології, забезпечувати інноваційний підхід до навчання та допомагати студентам розвивати важливі навички, необхідні для виживання у сучасному світі.

Отже, у процесі викладання психології в закладах вищої освіти можуть використовуватися такі STEAM-технології, як віртуальна реальність, комп'ютерне моделювання, сенсорні технології, інтерактивні навчальні платформи, мобільні додатки.

### Список джерел

1. Кожухарова Д. STEM в навчанні по інформаційним технологіям. *Педагогический форум*. 2022. № 4. С. 22 – 28.
2. STEM-освіта: сучасні підходи та перспективи впровадження : бібліогр. покажч. (2017–2022 рр.) / уклад.: В. П. Балюк, Н. Н. Кузьміна, С. В. Спірякова (відп. за вип.), О. В. Токміленко; Полтавський національний педагогічний університет імені В. Г. Короленка, Бібліотека імені М. А. Жовтобрюха. Полтава, 2023. 22 с.
3. Huang X. D., Qiao C. C. Enhancing Computational Thinking Skills Through Artificial Intelligence Education at a STEAM High School. *Science & Education*. 2022. URL: <https://doi.org/10.1007/s11191-022-00392-6> (дата звернення: 16.04.2023)