

МІХЕСВА Людмила

Хмельницький національний університет

<https://orcid.org/0000-0003-0369-1129>e-mail: mikheieval@khmnu.edu.ua**КУЛЕШОВА Олена**

Хмельницький національний університет

<https://orcid.org/0000-0001-5428-2670>e-mail: kuleshovaO@khmnu.edu.ua**КОМАРТаїсія**

Хмельницький національний університет

<https://orcid.org/0000-0001-8957-0971>e-mail: komart@khmnu.edu.ua**ДІЛОВА ГРА У ЗМІСТІ ПРОФЕСІЙНОЇ ПІДГОТОВКИ ФАХІВЦІВ
СОЦІОНОМІЧНИХ ПРОФЕСІЙ**

Стаття присвячена впровадженню в освітній процес ділової гри як інноваційного методу в процесі професійної підготовки фахівців соціономічних професій. Автори підкреслюють, що сучасне суспільство вимагає від цих фахівців високого рівня компетентності, який включає як теоретичні знання, так і практичні навички. Особливу увагу приділено важливості формування у здобувачів освіти здатності до ефективної взаємодії, критичного мислення та вирішення проблем у реальних професійних ситуаціях через ділову гру. Проаналізовано переваги ділових ігор як інструменту для покращення навчального процесу, зокрема, в аспекті оновлення освітніх підходів відповідно до сучасних стандартів, орієнтованих на компетентнісний підхід. Вивчено різні типи ділових ігор та їх вплив на професійну підготовку студентів, зокрема рольову взаємодію, активне навчання та розвиток професійних компетенцій.

Ключові слова: гра, ділова гра, фахівці соціономічних професій, професійна підготовка, компетентнісний підхід, квазіпрофесійна діяльність.

[https://doi.org/10.31891/pcs.2025.1\(1\).88](https://doi.org/10.31891/pcs.2025.1(1).88)

**1. ПОСТАНОВКА ПРОБЛЕМИ У
ЗАГАЛЬНОМУ ВИГЛЯДІ ТА ЇЇ ЗВ'ЯЗОК ІЗ
ВАЖЛИВИМИ НАУКОВИМИ ЧИ
ПРАКТИЧНИМИ ЗАВДАННЯМИ**

Сучасне суспільство вимагає від фахівців соціономічних професій високого рівня професійної компетентності, що включає як теоретичні знання, так і практичні навички. Одним із ключових завдань професійної підготовки є формування здатності до ефективної взаємодії, прийняття рішень у складних ситуаціях, креативного підходу до вирішення проблем і розвитку комунікативних умінь.

У цьому контексті ділова гра виступає дієвим методом навчання, який дозволяє імітувати реальні професійні ситуації, моделювати взаємодію між учасниками та сприяти активному засвоєнню знань і навичок. Застосування ділових ігор у процесі підготовки фахівців соціономічних професій забезпечує інтеграцію теоретичних знань із практичною діяльністю, сприяє розвитку критичного мислення, командної роботи, лідерських якостей і професійної

саморефлексії. Окрім того, використання ділових ігор обумовлене необхідністю оновлення підходів до освітнього процесу відповідно до стандартів сучасної освіти, які орієнтовані на компетентнісний підхід, інтерактивність і практичну спрямованість. Отже, дослідження особливостей, переваг і перспектив застосування ділової гри в змісті професійної підготовки фахівців соціономічних професій є важливим як з наукової, так і з практичної точки зору.

**2. АНАЛІЗ ОСТАННІХ ДОСЛІДЖЕНЬ
ТА ПУБЛІКАЦІЙ**

Питання гри як філософсько-культурологічного явища та способу взаємодії людини зі світом досліджувалися в працях таких видатних філософів, як Аристотель, Платон, Ж.-Ж. Руссо, Я. Коменський, Ф. Шиллер, Г. Гегель, Г. Сковорода. Значну увагу ролі гри в освітньому процесі приділяли К. Ушинський, С. Русова, А. Макаренко, В. Сухомлинський. Серед сучасних науковців слід виокремити

праці А. Деркача, І. Зязюна, І. Іванова, П. Нечипоренка, П. Підкасистого, Г. Селевка, О. Хоменка, С. Шмакова, П. Щербаня та ін.

3. ВИДІЛЕННЯ НЕВИРШЕНИХ РАНІШЕ ЧАСТИН

Незважаючи на значний інтерес науковців до питання використання ігрових моделей навчання, проблема її інтеграції в систему професійної підготовки фахівців соціономічних професій залишається недостатньо розкритою, а саме: 1) недостатньо розкрито, як саме ділова гра інтегрує філософські, психологічні та педагогічні аспекти у процес формування професійної компетентності; 2) потребує уточнення механізм створення сценаріїв ділових ігор, які максимально точно імітують реальні професійні виклики для фахівців соціономічних спеціальностей.

4. ФОРМУВАННЯ ЦІЛЕЙ СТАТТІ

Мета статті полягає у розкритті значення ділової гри як інноваційного методу навчання у процесі професійної підготовки фахівців соціономічних професій, обґрунтуванні її ролі у формуванні професійних компетентностей, комунікативних навичок, критичного мислення, а також у розвитку здатності ефективно вирішувати проблеми в реальних професійних ситуаціях.

5. ВИКЛАД ОСНОВНОГО МАТЕРІАЛУ ДОСЛІДЖЕННЯ З ПОВНИМ ОБґРУНТУВАННЯМ ОТРИМАНИХ НАУКОВИХ РЕЗУЛЬТАТІВ

Сучасний світ, на думку В. Ягоднікової, вимагає не лише висококваліфікованих фахівців, але й таких, які вміють самостійно, критично та креативно мислити, проявляють відповідальність, гнучкість, конкурентоспроможність і професійну компетентність, а також здатні до постійного саморозвитку та самореалізації [6]. Тому важливо залучати здобувачів вищої освіти до моделювання явищ і процесів довкілля, спрямовувати їх на пошукову діяльність, формувати нові ціннісні орієнтири, заохочувати розвиток комунікативних навичок і культури поведінки, а також спільно вирішувати проблеми, базуючись на аналізі обставин і ситуацій, використовуючи власний досвід як джерело знань. Цього можна досягти за допомогою ділової гри.

Український педагогічний словник визначає гру як «засіб фізичного, розумового та морального розвитку дітей»; інше трактування цієї ж енциклопедії подає гру як «форму вільного самовираження особистості, яка передбачає відкритість до можливостей світу та розгортається через змагання або відтворення певних ситуацій, смислів і станів» [1]. Згідно з Г. Селевко, «гра є видом діяльності, що відбувається в умовах спеціальних ситуацій, спрямованих на відтворення та засвоєння суспільного досвіду, де формується і вдосконалюється самоконтроль над поведінкою».

Сучасна вища освіта, орієнтована на особистість студента та професійну модель його майбутньої спеціальності, потребує впровадження більш інтенсивних технологій і методів в освітній процес. Ігрові форми та методи підготовки фахівців дозволяють ефективно враховувати професійні вимоги обраної студентами спеціальності. Завдяки ігровому характеру навчально-пізнавальної діяльності студенти мають змогу ознайомитися зі специфікою та особливостями майбутньої професії, а також відчувати власну роль у професійній діяльності. Крім того, такі методи сприяють закріпленню й поглибленню знань, отриманих під час лекцій, семінарів і практичних занять, вдосконаленню практичних навичок, їх застосуванню та творчому використанню у вирішенні професійних завдань, а також створюють умови для активного обміну досвідом. Серед різноманітних ігрових форм навчання особливу увагу привертає ділова гра. Термін «ділова гра» позначає технологію, засіб і метод професійної підготовки, що здійснюється через сукупність ситуацій професійної взаємодії та застосовується для навчання і контролю роботи в групі [3]. Згідно з В. Ортинським, ділова гра є складною, багатофункціональною діяльністю, що включає кілька взаємопов'язаних аспектів: аналіз і пошук рішень проблем, навчання, розвиток, дослідження, консультування та формування колективної роботи [5]. В. Яковлева зазначає, що навчальна ділова гра дає можливість створити як предметний, так і соціальний контекст майбутньої професійної діяльності, забезпечуючи таким чином більш ефективне моделювання умов для формування фахівця порівняно з традиційними методами навчання [7].

Згідно з концепцією контекстного навчання, ділова гра дозволяє створити у навчальному процесі предметний та соціальний контексти, які відповідають майбутній професійній діяльності, що забезпечує більш реалістичні й ефективні умови для формування особистості фахівця порівняно з традиційними методами навчання. Поєднання цих контекстів в освітньому процесі сприяє розвитку, оскільки створює умови для формування мотивації до навчання, підвищення активності студента у навчально-пізнавальній діяльності та розвитку міжособистісної діалогової взаємодії. Окрім цього, контекстне навчання сприяє вирішенню виховних завдань, адже здобувач освіти повинен не лише дотримуватись норм, пов'язаних із виконанням предметних дій, але й відповідати моральним нормам, прийнятим у студентському колективі.

У діловій грі здобувач освіти здійснює квазіпрофесійну діяльність, яка поєднує риси як навчальної, так і майбутньої професійної діяльності. Процес засвоєння знань і формування навичок відбувається безпосередньо в контексті професійної діяльності, враховуючи її предметні та соціальні аспекти. Ці знання не є абстрактними або теоретичними, а стають частиною реального процесу, що відбувається під час виконання ігрових дій, розгортання сюжету ділової гри та створення цілісної професійної ситуації. В умовах спільної роботи кожен студент також розвиває навички соціальної взаємодії, колективізму та формує ціннісні орієнтири й установки, які є необхідними для майбутньої професійної діяльності. Розвиток особистості фахівця в діловій грі відбувається через підпорядкування двом типам норм: нормам компетентної предметної діяльності та соціальним нормам, що регулюють взаємодію в колективі. В таких умовах дії здобувачів освіти набувають значення вчинків, що формують соціальні риси та характер майбутнього фахівця. Досягнення дидактичних і виховних цілей інтегрується в одну соціальну активність студентів, що проявляється в їхній ігровій діяльності. Мотивація, інтерес і емоційний стан учасників ділової гри залежать від широких можливостей для діалогу та взаємодії на

проблемному матеріалі гри, що сприяє розвитку професійного творчого мислення.

Н. Олійник виокремлює такі ознаки ділової гри: наявність учасників гри, загальним завданням яких є аналіз ситуації та прийняття рішень відповідно до призначеної ролі-посади; наявність керівника гри; у спільній діяльності акцент на навчання; переважує взаємодія; міжособистісний рівень спілкування з елементами міжгрупового; націленість на зміни в поведінці; наявність невизначеності, а подекуди і конфлікту; динамічність зміни ситуації від попередніх рішень учасників гри; включає в себе рольову гру як складову частину [4].

Науковці Я. Бельчиков та М. Бирштейн пропонують класифікувати ділові ігри як метод активного навчання за різними критеріями [4]:

1. За функціями та цільовою спрямованістю:

– **навчальні (тренінгові)** – спрямовані на підготовку та підвищення кваліфікації педагогів;

– **ігри для вирішення практичних завдань** – застосовуються для групового чи індивідуального ухвалення рішень з урахуванням різних варіантів розв'язання проблем;

– **проектні** – передбачають створення організаційних систем або їхніх змін;

– **пошукові** – аналізують поведінку фахівців чи колективів залежно від змін у зовнішніх або внутрішніх умовах.

2. За тематичними рамками:

– **комплексні** – спрямовані на вирішення складного завдання з урахуванням усіх його ключових аспектів;

– **часткові** – зосереджені на розв'язанні окремого завдання.

3. За ступенем свободи в ухваленні рішень:

– **жорсткі** – припускають лише заздалегідь визначені рішення та моделі поведінки.

– **м'які** – передбачають загальний сценарій, у межах якого учасники самі визначають свої дії.

4. За рівнем невизначеності ситуації:

– **детерміновані** – мають чітко визначені параметри та ситуацію;

– **ймовірні** – характеризуються невизначеністю, зміною параметрів, що створює ризики та потребу в оцінці ситуації.

5. За характером комунікацій між учасниками:

– **інтерактивні** – залежність дій учасників є критично важливою.

– **неінтерактивні** – учасники діють автономно та приймають рішення незалежно.

6. За сферою застосування:

– **загальні** – моделюють діяльність усієї організації у змінних умовах;

– **функціональні** – спрямовані на виконання конкретних функцій організації.

7. За відкритістю:

– **відкриті** – допускають взаємодію між учасниками;

– **закриті** – забороняють будь-які контакти між гравцями.

8. За використанням засобів і інструментів:

– **мультимедійні або комп'ютерні.**

– **прості ігри.**

Більшість науковців зазначає, що ділова гра, як складова контекстного навчання, привносить в освітній процес низку нових аспектів завдяки таким характеристикам:

– наближення освітнього процесу до реальних умов, що стимулює потребу в знаннях та їх практичному застосуванні, сприяючи активності студентів і переходу від пізнавальної мотивації до професійної;

– відтворення структури і функцій майбутньої професійної діяльності в ігровій навчальній моделі;

– поєднання навчальних і виховних ефектів, оскільки спільна ігрова діяльність вимагає дотримання норм колективної роботи;

– широкі можливості для використання навчальної інформації як інструменту регулювання квазіпрофесійної діяльності, що перетворює її на практичні знання;

– забезпечення поступового переходу від організації та регулювання діяльності викладачем до саморегуляції та самоорганізації студентів у їхніх діях і діяльності.

Зазначені вище характеристики дидактичної ділової гри дозволяють зробити висновок, що в її рамках реалізуються такі основні психолого-педагогічні принципи:

1. Принцип імітаційного моделювання конкретних умов та ігрового моделювання змісту професійної діяльності фахівців, тобто розгортання цих двох моделей ділової гри в освітньому процесі створює предметний і соціальний контексти засвоєння нового, розвитку професіонала.

2. Принцип проблемності змісту навчальної ділової гри та процесу його розгортання в пізнавальній діяльності студентів, який створює умови для дискусії, суперечок, альтернативних варіантів пошуку і доказів їх розв'язання.

3. Принцип спільної діяльності учасників в умовах рольової взаємодії, тобто студенти вступають у спілкування та взаємодію з метою обговорення позицій і прийняття рішень. За цих умов реалізується система суб'єкт-суб'єктних відносин, яка виступає умовою зародження та розвитку мислення фахівця, емоційних процесів, формування відповідальності й інших моральних якостей особистості.

4. Принцип діалогічного спілкування – необхідна умова розв'язання навчальних проблем і завдань, підготовки та прийняття узгоджених рішень, розвиток пізнавальної активності студентів у навчанні і майбутній професійній діяльності. Діалог передбачає мисленнєву і мовленнєву активність здобувачів освіти, і тільки за цієї умови досягаються результати спільної діяльності, формується професійне мислення.

5. Принцип двоплановості ігрової навчальної діяльності – досягнення ігрових цілей слугує засобом реалізації цілей розвитку особистості спеціаліста, цілей навчання та виховання. Викладач створює такі об'єктивні умови проведення гри, при яких перед здобувачами освіти виникає два типи цілей: ігрові цілі (вивчити, бути першим, отримати залік та ін.) і педагогічні цілі (навчання та виховання, формування професійно і соціально важливих рис особистості фахівця) [2].

Система активного навчання включає п'ять модифікацій ділової гри:

1. Імітаційна гра – відтворення діяльності організації, де імітуються прості дії, що відображають реальні явища.

2. Операційна гра – виконання конкретних операцій та моделювання робочих процесів, включаючи дискусії,

конференції та інші методи, що імітують реальну ситуацію.

3. Метод інсценування – «діловий театр», де розігруються ситуації та поведінка людини в них.

4. Виконання ролей – відпрацювання тактики поведінки та виконання функцій учасниками, що займають конкретні ролі у ситуації.

5. Психодрама і соціограма – соціально-психологічний театр для розвитку навичок оцінки та зміни стану інших людей, а також взаємодії з ними [4].

У процесі гри діалогічна структура міжрольової взаємодії розширює мотиви навчання, сприяє готовності до спільного пошуку рішень і дозволяє виявити позиційні переваги учасників. Це допомагає кожному усвідомити, що групова міжрольова взаємодія є ефективним методом здобуття нових знань. Під час колективного пошуку рішень студенти усвідомлюють як свою роль, так і роль інших учасників. Якщо гра реалізується згідно з вищезазначеними психолого-педагогічними принципами, то створюються умови для глибшого самопізнання: учасники пізнають «себе через інших» і «інших через себе». Творча активність учасників у діловій грі зумовлюється тим, що гра дозволяє усвідомити важливість власного «Я», особливо коли студент знаходить оригінальне рішення проблеми, яке оцінюється як викладачем, так і іншими учасниками. Крім того, поступово знижується напруга, нерішучість і тривожність, натомість зростає мобілізуюча напруга через збільшення інтересу до ігрового процесу. Інтерес виступає як потужний стимул дій учасників, спрямовує їх творчість, викликає позитивні емоції, що сприяють прискоренню пошуку рішень і стимулюють евристичне мислення. Цей інтерес має як пізнавальний, так і професійний характер.

Поєднання знань і досвіду в діловій грі дозволяє здобувачам освіти чітко усвідомлювати цілісність майбутньої професійної діяльності, краще розуміти мету навчання, виявляти свої помилки й оцінювати здобуті досягнення. Видимість процесу пошуку та досягнення кінцевого результату сприяє глибшому розумінню навчального матеріалу, допомагає набратися впевненості в своїх силах і розкриває інтелектуальний потенціал студентів.

Ділова гра активізує резерви розумової діяльності, оскільки студенти вчаться не тільки помічати помилки, але й аналізувати їх причини та наслідки. Мислення здобувачів освіти стає як ретроспективним, так і прогностичним. Це є однією з переваг ділової гри як методу навчання, оскільки майбутній фахівець навчається працювати на випередження, прогнозувати можливі ситуації, успіхи та втрати. Важливою функцією гри є навчання через дію, і чим ближче ігрова діяльність до реальних умов професійної діяльності, тим ефективніше її навчально-пізнавальний вплив.

Все вищевикладене дає підстави стверджувати, що ділову гру слід використовувати під час професійної підготовки майбутніх фахівців соціономічних професій насамперед для вирішення наступних педагогічних завдань: формування у майбутніх фахівців соціономічного напрямку цілісного уявлення про професійну діяльність; набуття проблемно-професійного та соціального досвіду, в тому числі й прийняття індивідуальних і колективних рішень; розвитку теоретичного та практичного мислення в професійній сфері; формування пізнавальної мотивації, забезпечення умов появи професійної мотивації.

6. ВИСНОВКИ З ДАНОГО ДОСЛІДЖЕННЯ І ПЕРСПЕКТИВИ ПОДАЛЬШИХ РОЗВІДОК У ДАНОМУ НАПРЯМКУ

Таким чином, ділова гра, як метод навчання, є важливим інструментом для розвитку професійних навичок і компетенцій здобувачів вищої освіти, оскільки вона створює умови для імітації реальних ситуацій майбутньої професійної діяльності. Це дозволяє студентам не лише здобувати знання, але й вдосконалювати практичні вміння, що необхідні для їх подальшої професійної діяльності. Вона стимулює активність студентів, допомагає їм усвідомити важливість самопізнання та самооцінки, а також сприяє розвитку комунікативних навичок і вміння працювати в команді. Ділова гра також має великий потенціал для розвитку творчого мислення й евристичних здібностей, оскільки інтерес до процесу пошуку рішення завжди є сильним стимулом для учасників гри. Важливою

особливістю є те, що в умовах ділової гри студенти не лише отримують нові знання, але й проходять шлях самоусвідомлення, а також активно взаємодіють з іншими учасниками гри, що дозволяє їм краще усвідомити свою роль у майбутній професійній діяльності. Це дає змогу здобувачам освіти сформувати інтелектуальні та соціальні навички, які є

критичними для ефективної діяльності в професійному середовищі.

Перспективи подальших досліджень вбачаємо у вивченні впливу ділової гри на психоемоційний розвиток студентів, їх стійкість до стресу та адаптацію до професійних вимог.

Література

1. Гончаренко С. У. Український педагогічний словник. К., 1997. 376 с.
2. Інновації у сучасних методиках викладання [Електронний ресурс]. Режим доступу: <http://book.net/index>.
3. Конопленко Л. О. Методичні рекомендації щодо організації ділової гри для навчання усного англійського спілкування у технічних ВНЗ. *Вісник Дніпропетровського університету імені Альфреда Нобеля*. Серія «Педагогіка і психологія». Педагогічні науки. 2014. № 2 (8). С. 152-158
4. Олійник Н. Ю. Ділова гра як ефективна модель пізнавальної діяльності студентів при вивченні економічних дисциплін. *Інноваційна педагогіка*. 2020. № 22, т. 2. С. 141-144.
5. Радченко І. Б., Михайлова Л. З. Контекстна ділова гра як форма навчання іншомовного професійного спілкування. *Актуальні питання гуманітарних наук : міжвуз. зб. наук. пр. мол. вчен. Дрогоб. держ. пед. ун-ту ім. І. Франка*. Дрогобич : Вид. дім «Гельветика», 2021. Вип. 35. Том 5. С. 218-224.
6. Ягоднікова В. В. Інтерактивні форми і методи навчання у вищій школі : навч.-метод. посіб. К. : ДП «Вид. дім «Персонал», 2009. 80 с.
7. Яковлева В. А. Застосування ділових ігор в навчальному процесі у майбутніх бакалаврів соціальної педагогіки. *Молодий вчений*. № 11 (51). 2017. С. 488-491.

References

1. Honcharenko S. U. Ukrainskyi pedahohichniy slovnyk. K., 1997. 376 s.
2. Innovatsii u suchasnykh metodykakh vykladannia [Elektronnyi resurs]. Rezhym dostupu: <http://book.net/index>.
3. Konoplenko L. O. Metodychni rekomendatsii shchodo orhanizatsii dilovoi hry dlia navchannia usnogo anhlovnoho spilkuvannia u tekhnichnykh VNZ. Visnyk Dnipropetrovskoho universytetu imeni Alfreda Nobelia. Seriiia «Pedahohika i psykhohohiia». Pedahohichni nauky. 2014. № 2 (8). S. 152-158
4. Oliinyk N. Yu. Dilova hra yak efektyvna model piznavalnoi diialnosti studentiv pry vyvchenni ekonomichnykh dystsyplin. Innovatsiina pedahohika. 2020. № 22, t. 2. S. 141-144.
5. Radchenko I. B., Mykhailova L. Z. Kontekstna dilova hra yak forma navchannia inshomovnoho profesiinoho spilkuvannia. Aktualni pytannia humanitarnykh nauk : mizhvuz. zb. nauk. pr. mol. vchen. Drohob. derzh. ped. un-tu im. I. Franka. Drohobych : Vyd. dim «Helvetyka», 2021. Vyp. 35. Tom 5. S. 218-224.
6. Iahodnikova V. V. Interaktyvni formy i metody navchannia u vyshchyi shkoli : navch.-metod. posib. K. : DP «Vyd. dim «Personal», 2009. 80 s.
7. Iakovleva V. A. Zastosuvannia dilovykh ihor v navchalnomu protsesi u maibutnykh bakalavriv sotsialnoi pedahohiky. Molodyi vchenyi. № 11 (51). 2017. S. 488-491.

Abstract

MIKHEIEVA Liudmyla, KULESHOVA Olena, KOMAR Taisiia

Khmelnytskyi National University

BUSINESS GAME IN THE CONTENT OF PROFESSIONAL TRAINING SPECIALISTS OF SOCIONOMIC PROFESSIONS

One of the key tasks of professional training is to develop the ability for effective interaction, decision-making in complex situations, a creative approach to problem-solving, and advanced communication skills. In this context, the business game serves as an effective teaching method that simulates real professional situations, models interaction among participants, and facilitates the active acquisition of knowledge and skills.

The use of business games in the training specialists of socionomic professions integrates theoretical knowledge with practical activities, fostering critical thinking, teamwork, leadership qualities, and professional self-reflection. Additionally, employing business games aligns with the need to modernize educational approaches in line with contemporary competency-based, interactive, and practice-oriented educational standards. Studying the features, advantages, and prospects of applying business games in the content of professional training for specialists of socionomic professions is important from both scientific and practical perspectives.

The article aims to highlight the significance of business games as an innovative teaching method in the professional training specialists of socionomic professions. According to scholars, modern education not only requires highly qualified specialists but also those capable of independent, critical, and creative thinking, demonstrating responsibility, flexibility,

competitiveness, and continuous self-development. Business games provide an opportunity to model environmental phenomena and processes, encourage exploratory activities, develop new value orientations, and enhance communication skills and behavior culture. This method creates a dynamic educational environment where students can collectively analyze circumstances, solve problems, and draw from personal experiences as a source of knowledge, thus bridging the gap between theory and practice.

Keywords: game, business game, specialists of socio-economic professions, professional training, competence approach, quasi-professional activity.

Стаття надійшла до редакції 18.01.2025 р.