

Педагогічна взаємодія – невід’ємний і дуже важливий елемент педагогічного процесу.

Аналіз досвіду талановитих педагогів свідчить про те, що, незважаючи на різноманітність форм організації і методики проведення занять, у них є й спільне: вміння побудувати і так провести заняття, що на них панує атмосфера піднесення, зацікавленості, високої активності, взаєморозуміння викладача й учнів, ділової доброзичливості. При цьому заняття перетворюється із заходу з передання інформації на дружню спільну роботу, спрямовану на високоефективне досягнення навчальної мети. Замість зорового й слухового контакту між вчителем та учнями функціонує міжособистісна взаємодія, якій властиві:

- прагнення і викладача, і студента до єдиної мети, що породжує співробітництво;
- взаєморозуміння викладачем і студентами один одного, усвідомлення спільності інтересів і необхідності взаємної підтримки;
- доброзичливе, довірливе ставлення один до одного, задоволення від спілкування й спільної роботи;
- взаємна доброзичливість, наполегливість, самовіддача;
- “культ навчання”, емоційне піднесення, зацікавленість, гарний настрій, захопленість заняттям, наполегливість у вирішенні завдань заняття;
- взаємодопомога в подоланні труднощів;
- об’єктивність у взаємних оцінках, справедливість, культура відносин і спілкування.

Висновки. Взаємодія викладача і студентів, яка відзначається згаданими вище особливостями, дістала назву педагогічного співробітництва. Це вищий рівень педагогічної взаємодії, який забезпечує високі освітні результати.

Освіта не може залишатися острівцем старого світу в новому світі. Вона розвивається й може не відставити від вимог життя, що стрімко розвивається, обов’язково використовуючи інтенсивні педагогічні технології.

Література

1. Сущенко Т.І. Позашкільний педагогічний процес як унікальне явище організації дитячої життєтворчості / Т.І. Сущенко // Педагогіка і психологія формування творчої особистості: проблеми і пошуки : зб. наук. пр. – Запоріжжя, 2005. – Вип. 36. – С. 3.
2. Сущенко А.В. Розвиток гуманістичного потенціалу майбутнього педагога вищої школи в процесі магістерської підготовки / А.В. Сущенко // Педагогіка і психологія формування творчої особистості: проблеми і пошуки : зб. наук. пр. – Запоріжжя, 2006. – Вип. 40. – С. 410.
3. Сущенко Л.О. Характеристика реального стану професійного самовдосконалення вчителів в умовах сучасної школи / Л.О. Сущенко // Педагогіка і психологія формування творчої особистості: проблеми і пошуки : зб. наук. пр. – Запоріжжя, 2006. – Вип. 40. – С. 415.
4. Галузинський М.Б. Педагогіка: теорія та історія : навч. посіб. / М.Б. Галузинський, М.Б. Євтух. – К. : Вища школа, 1995. – 237 с.

ТОПЧІЙ Г.С.

ЗАСТОСУВАННЯ ІГРОВИХ ПЕДАГОГІЧНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ПРИ ПІДГОТОВЦІ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ

Сьогодні, як показують педагогічні дослідження, багато майбутніх учителів виявляють стійкі стереотипи майбутньої діяльності, що слабо орієнтовані на саморозвиток, причиною чого є недостатній рівень технологічного забезпечення викладання навчальних дисциплін, використання традиційних форм навчання. Такий пі-

дхід в організації підготовки майбутнього вчителя приводить до конформізму, прагнення діяти лише за алгоритмами, що освоєні, відсутності самостійності у виборі напрямів і засобів навчання та виховання, що не дає змоги створювати умови для успішного саморозвитку власної особистості й особистості учня.

Мета статті – охарактеризувати стан застосування ігрових педагогічних технологій у навчальному процесі ВНЗ.

Аналіз психолого-педагогічної літератури з проблеми дослідження доводить, що реалізація структурно-функціональної моделі саморозвитку професійно значущих якостей майбутнього вчителя вимагає відповідної технології для досягнення необхідного результату в професійно-педагогічній підготовці.

Поняття “технологія” привнесене в педагогіку з технічних дисциплін, однак в умовах підготовки майбутніх учителів застосовується в навчальному процесі.

Так, Ф. Фрадкін зазначає, що педагогічна технологія в історії педагогіки – це системний, нормативний опис діяльності вчителя й учня, спрямований на досягнення освітньої мети. Відмінність педагогічних технологій від сфер матеріально-технологічної або інженерної діяльності полягає в тому, що сфера педагогічної діяльності не може бути охарактеризована чітким наочним полем, однозначним набором функцій, відокремленістю власне професійних дій від спонтанного спілкування, переживання. Операційна сторона педагогічної діяльності не може бути відокремлена від її особистісно-суб’єктивних параметрів, раціональна регуляція – від емоційної. Суб’єктивність, варіативність результату не дають змоги забезпечити такий самий рівень його передбачуваності, як в інженерно-технічних галузях.

Педагогічна технологія як комплексний інтеграційний процес розглядається у працях А. Белкіна, В. Беспалька, Т. Ільїної, Д. Космодем’янської, М. Кларіна, І. Лернера, О. Пехоти, Г. Селевка та інших дослідників.

Н. Щуркова визначає педагогічну технологію як набір різних прийомів педагогічної дії як природної й гармонійної поведінки педагога в контексті сучасної культури, на рівні його високої духовності та психолого-педагогічного розуміння ситуації, що розгортається. Це операційне забезпечення гуманних, психологічно виправданих функцій дорослого щодо дитини, яка входить у світ [1].

А. Пітюков розглядає педагогічну технологію як оптимально організовану взаємодію дитини з навколишнім світом, від якої залежить характер її відносин як з педагогом, так і з іншими людьми [2].

Педагогічна технологія відображає тактику реалізації освітніх технологій і будується на знанні закономірностей функціонування системи “педагог – середовище – учень” у визначених умовах навчання (індивідуального, групового, колективного, масового тощо). Їй притаманні загальні риси та закономірності реалізації навчально-виховного процесу незалежно від конкретного навчального предмета.

Педагогічна технологія може містити в собі інші спеціалізовані технології, що застосовуються в інших галузях науки і практики – електронні й нові інформаційні технології, поліграфічні, валеологічні тощо.

Технологія навчання відображає шлях освоєння конкретного навчального матеріалу в межах визначеного предмета, теми, питання й у межах цієї технології [3].

Для вирішення завдань нашого дослідження вважаємо за доцільне застосовувати при підготовці майбутніх учителів ігрові педагогічні технології.

Для виявлення сутності ігрових педагогічних технологій важливо розмежування гри й ігрових технологій. Аналізуючи поняття “гра”, “ігрова технологія”, “іг-

рова педагогічна технологія”, ми можемо виділити ряд відмінностей цих понять (див. табл.). Гра є як окремим структурним елементом, так і складеним компонентом ігрових технологій, у її процесі розвиваються конкретні якості особистості. Цінується чіткість у діях, що проводяться, пропонуються конкретні механізми та алгоритми дій.

Таблиця

Структура “гри”, “ігрової технології”, “ігрової педагогічної технології”

Структура діяльності	“Гра”	“Ігрова технологія”	“Ігрова педагогічна технологія”
Цілепокладання	Визначено основні цілі, ретельно розроблено структуру гри	Чітко сформовано цілі, визначено структуру дій, спрогнозовано результат діяльності	Визначено тільки напрям ігрового процесу, відпрацьовуються уміння спільного моделювання педагогічних ситуацій
Зміст	Відпрацювання конкретних умінь, доведення їх до навичок. Розробка алгоритмів ігор	Відпрацювання конкретних умінь, певних типів комунікацій, дотримання чіткої послідовності виконання операції	Корекція саморозвитку у структурі особистості, формування певних цінностей та ціннісних відносин. Варіативність при обиранні відпрацьованих умінь
Операції	Дії використовуються на прикладі, за аналогією чи шаблоном. Дії мають чіткий характер, уміння та навички відпрацьовані до автоматизму	Прояв творчості в межах заданої проблематики на репродуктивному рівні. Відпрацьовуються дії діяльності, що змодельована, та дається її оцінка	Варіативність у процесі ігрової діяльності, наявність елементів ігрового моделювання ситуації. Вільне входження в роль і оперування ігровими прийомами
Результат, що очікується	Можливо багаторазове повторення однієї й тієї самої структури, ланцюга	При досягненні результату, що запланований, можливий перехід на інший рівень	Основним є не результат, а сам процес ігрової діяльності, можливо повторення форми, але з новими змінами та змістом, що змінений

Можливе багаторазове повторення ланцюга дій. Ігрова технологія дає можливість моделювати конкретний аспект професійної діяльності, при цьому можливе своєчасне корегування дій. У процесі ігрових педагогічних технологій піддаються саморозвитку спеціальні професійно значущі якості. Важливим є механізм варіативності, можливості ігрового моделювання, а також розвитку творчих здібностей. У їх процесі відбувається корекція структури особистості, ціннісних відносин та інтеріоризації набутих знань і вмінь із зовнішньої сфери у внутрішню структуру особистості.

Під час організації гри студент виконує квазіпрофесійну діяльність, тобто діяльність професійну за формою, але навчальну за своїм результатом і змістом.

Ефективність використання гри досягається за рахунок повного відтворення реальних умов професійної діяльності та за рахунок включення студента в ігрову ситуацію. До змісту навчальної ігрової діяльності доцільно включати елементи проблемності, певні суперечності.

Гра є основою для побудови комплексу ігрових педагогічних технологій. У структурі ігрової діяльності ми виділяємо п'ять етапів: підготовчий; введення в гру; ігрова взаємодія; вихід з гри; аналіз гри.

Характеристика змісту діяльності на різних етапах гри:

- підготовчий етап – постановка цілей – визначення предмета гри і предметного поля;
- введення в гру – вибір ролей – визначення повноважень – визначення механізму інтегрування подій у гри;
- ігрова взаємодія – контроль і корекція ігрового процесу – реалізація ігрової ідеї;
- вихід з гри – завершення рольової взаємодії – досягнення ігрової мети;
- аналіз гри – підбиття підсумків – ігрове моделювання.

На *першому етапі* домінує діяльність координатора, яким може бути педагог або студент, котрий організує безпосередньо сам процес гри. Пряма взаємодія координатора з учасниками гри починається з *етапу введення* в гру, де через діяльність координатора здійснюється емоційний настрій учасників, задається темп і характер гри, а також визначаються ролі та рівень свободи діяльності учасників гри. Пояснення гри має бути коротким, образним, чітким і супроводжуватися показом окремих елементів, зміною місць, технікою руху й тактикою переміщення. Якщо в грі багато правил, які відразу засвоїти важко, деякі можна умисне упустити та пояснити їх по ходу гри.

На *третьому етапі* відбувається реалізація ігрової ідеї, координаторові відводиться контрольна і корегувальна функції, які дають змогу досягти поставлених цілей гри.

На *завершальному етапі* учасники гри можуть проводити рефлексію, якщо це відповідає завданням координатора, і підбивають підсумки. За наслідками гри координатор моделює подальшу діяльність (спільно або самотійно). Таким чином, діяльність координатора впродовж усіх етапів гри визначає цілеспрямованість ігрової взаємодії та перспективи розвитку учасників.

Теоретичний аналіз джерел дав змогу зробити висновок, що для саморозвитку професійно значущих якостей майбутнього вчителя необхідно розробити комплекс ігрових педагогічних технологій на основі системного, особистісно орієнтованого та моделювально-діяльнісного підходів.

Для виявлення стану застосування ігрових педагогічних технологій було проведено констатувальний експеримент. В експерименті взяли участь студенти Харківського національного педагогічного університету імені Г.С. Сковороди (студенти II–IV курсів, 167 осіб). Їм було запропоновано інтерв'ювання з метою виявлення застосування ігрових форм у навчальному процесі у вищому навчальному закладі. Всіх респондентів просили відповісти на такі запитання:

1. Чи застосовуються при проведенні практичних занять ігри?
2. Назвіть дисципліни, у яких викладачі використовують ігрові елементи, фрагменти або в повному обсязі ігри.
3. Чи здійснюється засвоєння нового матеріалу більш доступно із застосуванням ігор (ділових, рольових та ін.)?
4. Чи стимулює гра вивчення цієї навчальної дисципліни?
5. Які професійно значущі якості необхідні під час ігри більшою мірою?
 - наполегливість;
 - самостійність;

- ініціативність;
- активність + заповзятливість + мобільність + відповідальність;
- ініціативність + відповідальність + самостійність.

6. Чи задовольняють Ваші потреби у професійних знаннях лекції, семінари, практичні заняття?

7. Чи потребують розвитку ігрові методи навчання?

8. Оберіть форми навчання, яким Ви віддаєте перевагу: ігрові форми, розбір конкретних ситуацій, семінар, лекції, практичні заняття.

Так, при відповіді на перше запитання лише 26,7% підтвердили, що при проведенні практичних занять використовуються ігри. При відповіді на друге запитання 36,7% студентів зазначили, що використовуються ігрові елементи при вивченні таких дисциплін: англійська мова, ділова українська мова, педагогіка. Серед опитаних 27,8% зазначили, що вивчення фахових дисциплін буде більш ефективним (економічного профілю) при застосуванні ігрових фрагментів або ігор у повному обсязі. Студенти зазначають (запитання 5), що під час гри їм необхідні такі професійно значущі якості: самостійність (12%), ініціативність (26%), активність + заповзятливість + мобільність + відповідальність (37,8%), ініціативність + відповідальність + самостійність (29,4%).

Таким чином, отримані дані свідчать про необхідність застосування ігрових педагогічних технологій у навчальному процесі вищих педагогічних навчальних закладів.

Висновки. Отже, у статті проаналізовано сутність ігрових педагогічних технологій; визначено особливості понять “гра”, “ігрова технологія”, “ігрова педагогічна технологія”. Спостереження за процесом навчання майбутніх учителів у вищих навчальних закладах дає змогу зробити висновок про те, що робота із застосування ігрових педагогічних технологій проводиться недостатньо повно. Все це вимагає розробки комплексу ігрових педагогічних технологій та їх запровадження у процес навчання майбутніх учителів.

Література

1. Щуркова Н.Е. Педагогическая технология / Н.Е. Щуркова. – М., 2002. – 224 с.
2. Питюков В.Ю. Основы педагогической технологии: учебно-практ. пособ. / В.Ю. Питюков. – М., 1997. – 174 с.
3. Освітні технології: навч.-метод. посіб. / О.М. Пехота, А.З. Кітенко, О.М. Любарська та ін.; за заг. ред. О.М. Пехоти. – К.: А.С.К., 2002. – 255 с.
4. Панфилова А.П. Игровое моделирование в деятельности педагога: учеб. пособ. для студ. высш. учеб. заведений / А.П. Панфилова. – М., 2007. – 368 с.
5. Борисова Н.В. Новые технологии активного обучения / Н.В. Борисова. – М.: ИЦПСКПС, 2000. – 146 с.
6. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии / Г.К. Селевко. – М.: Народное образование, 1998. – 256 с.

ТЮРИНА В.О., СВЕТОЧЕВА І.І.

ПЕДАГОГІЧНА ТЕХНОЛОГІЯ ФОРМУВАННЯ ПРОФЕСІЙНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ МЕНЕДЖЕРА ФАРМАЦЕВТИЧНОЇ ГАЛУЗІ

Динамічний розвиток економічного суспільства України, зумовлений особливостями людського фактора, актуалізував проблему пошуку і впровадження педагогічних технологій, які забезпечують передачу позитивного досвіду в освітній