

5. У системі освіти та виховання України наразі відбувається перехід до нової парадигми, центральне місце в якій належить особистості.

6. Духовність розглядається як одна з найважливіших складових гармонійно розвиненої особистості. Не випадково в усі часи розвитку педагогічної науки і практики видатні освітяни підкреслювали значущість такої риси педагога, як духовність.

7. Духовний потенціал педагога розкриває його спроможність до подальшого духовного саморозвитку, забезпечуючи вдосконалення особистих можливостей для налагодження духовної взаємодії зі студентами, а також надання своїм учням допомоги у визначенні тих чи інших напрямів самостійної або колективної діяльності.

#### Література

1. Андрущенко В. Духовна сутність освіти / Віктор Андрущенко // Вища освіта України. – 2007. – № 1. – С. 5–10.
2. Бердяев Н.А. Философия свободного духа / Н.А. Бердяев. – М. : Республика, 1994. – 247 с.
3. Бех І.Д. Духовний розвиток особистості: поступ у незвідане / І. Бех // Педагогіка і психологія. – 2007. – № 1. – С. 5–27.
4. Власова Т.И. Духовно ориентированная парадигма воспитания в отечественной педагогике / Т.И. Власова // Педагогіка. – 2006. – № 10. – С. 36–42.
5. Медушевский В.О. О закономерностях и средствах художественного воздействия музыки / В. Медушевский. – М. : Музыка, 1976. – 254 с.
6. Северинова М.Ю. Художньо-світоглядні традиції у творчості українських композиторів 80–90-х років ХХ ст. : автореф. дис. ... канд. мистецтвознав. : 17.00.01 теорія та історія культури / М.Ю. Северинова ; Київ. нац. ун-та культури і мистецтв. – К., 2002. – 20 с.

КАЛАШНИКОВА Т.В.

### ПІДГОТОВКА МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ ДО РОБОТИ З ІГРОВИМИ ТЕХНОЛОГІЯМИ

Вступ дитини до школи спонукає вчителя забезпечити наступність між дошкільною й початковою ланкою освіти. Сучасні науковці (В.Г. Гульчевська, Т.М. Давиденко, В.С. Кукушин, Г.К. Селевко, В.Т. Фоменко та ін.) ведуть пошук ефективних педагогічних технологій, методик, за допомогою яких усі позитивні якості й уміння шестирітчної дитини, формування яких не завершилося, органічно розвивались у школі й тим самим сприяли поступовому розвитку навчальної діяльності. Якнайкраще цьому сприяють ігрові технології. Існує чимало напрацювань з теорії гри, але на практиці вчителі стикаються з реальними проблемами при підготовці та застосуванні ігрових технологій. Сьогодні значно зросла потреба в дослідженні проблеми теоретико-методичної та практичної підготовки майбутніх учителів початкової школи до використання ігрових технологій.

Стаття відображає результати роботи, яка ведеться відповідно до комплексної наукової теми кафедри теорії й методики викладання філологічних дисциплін у початковій школі ХНПУ імені Г.С. Сковороди “Шляхи оптимізації теорії та методики викладання філологічних дисциплін у початковій школі”.

**Мета статті** – проаналізувати стан підготовки майбутніх учителів до використання ігрових технологій у практиці початкової школи.

З метою з'ясування рівня теоретичних знань та практичних навичок щодо роботи з ігровими технологіями нами було розроблено анкету. Анкетування було проведено зі студентами третього курсу факультету початкового навчання ХНПУ імені Г.С. Сковороди та вчителями початкової школи м. Харкова та Харківського району.

Результати анкетування показали, що ігрові технології як засоби навчання визначили 22% опитаних; як вид навчання – 15%. Більшість опитаних студентів (38%) замість визначення назвали функції гри; 8% визначили ігрові технології новітніми, хоча ігрова теорія почала розроблятися з кінця XIX ст.; 15% опитаних взагалі не змогли дати означення ігровим технологіям. Г.К. Селевко визначає ігрову технологію, як вид діяльності в умовах ситуацій, спрямованих на відтворення та засвоєння суспільного досвіду, в якому складається та вдосконалюється самоуправління поведінкою [3, с. 50–60]. У своїй статті ми розглядаємо поняття “ігрова технологія” як спеціально вибудовану систему чітких ефективних дій (ігор), спрямованих на формування, розвиток, розширення, узагальнення знань у процесі навчання.

Відповіді на друге запитання “У якому класі початкової школи, на Вашу думку, найчастіше використовуються ігрові технології і чому?” були такими: 50% опитаних визначили, що найчастіше ігрові технології використовуються у 1, 2 класах; 35% – у 1 класі; 12% – у початковій школі (1–4 класи). При цьому пояснити, чому саме обрали такі відповіді, змогли 60%, а 38% взагалі не дали пояснення. Тільки 8% опитаних мають сформовані знання з психології й пояснили, що за допомогою ігрових технологій діти краще опановують навчальний матеріал, швидше адаптуються до умов шкільного життя, оскільки у шестирічному віці відбувається перехід від ігрової до навчальної провідної діяльності.

Серед видів ігор, що назвали анкетовані, маємо такі: 70% – рухливі; 58% – інтелектуальні (логічні); по 35% – рольові, навчальні (дидактичні); 24% – розвивальні; 12% – колективні; по 8% – спортивні, групові, за партами; по 8% – ділові, імітаційні, пізнавальні, розважальні, в парах, мотиваційні, ігри, спрямовані на розвиток зв'язного мовлення, ігри на свіжому повітрі. Аналізуючи ці відповіді, ми дійшли висновку, що в опитаних не сформовано чіткої системи видів ігор.

На запитання “Скільки ігрових технологій можна використати на уроці навчання грамоти?” 35% опитаних сказало, що не більше ніж дві, 12% – не більше ніж три, 6% – на розсуд учителя, проте більшість опитаних – 42% – не змогла відповісти.

З приводу тривалості однієї ігрової технології нами отримано такі відповіді: 9% опитаних зазначило, що один урок; 24% – півуроку; 54% – 3–4 хвилини; 6% – не змогли визначитися з відповіддю. Тільки 6% наблизилися до правильної відповіді, зазначивши, що одна ігрова технологія може тривати і 3–4 хвилини, і півуроку, і цілий урок.

Зауважимо, що О.Я. Савченко в статті “Дидактичні вимоги до підготовки і проведення уроків” дає рекомендації щодо місця та тривалості гри в навчально-виховному процесі першого класу: “У структурі уроку... тривалість гри визначаються завданням уроку і змістом самої гри. Протягом уроку вчитель може ввести 2–3 короткочасні ігрові ситуації різної тривалості, а може весь урок побудувати у вигляді сюжетно-рольової гри” [2, с. 48].

Грунтовний аналіз праць учених-методистів М.І. Микитинської та Н.Д. Мацько [1, с. 5–11] дав змогу окреслити шляхи подолання труднощів, з якими стикалися опитувані під час підготовки та проведення ігрових технологій.

1. За яким принципом відбирати навчальний матеріал для створення ігрових технологій? Для цього вчителю слід врахувати дидактичну мету та завдання уроку, рівень підготовленості учнів; визначити місце ігрових технологій у системі інших видів діяльності на уроці, а також доцільність використання їх на різних етапах вивчення різноманітного за характером навчального матеріалу. Буде доцільним урахування основних принципів організації ігрової технології, які виділив С.А. Шмаков:

- відсутність примусу включення в ігрову технологію;
- розвиток ігрової динаміки;
- підтримка ігрової атмосфери (реальних почуттів дітей);
- зв'язок ігрової та неігрової діяльності;
- перехід від найбільш простих ігор до складних ігрових форм [4, с. 211–213].

2. Як одному вчителю справитися з класом учнів під час проведення ігрової технології? Учителі розуміють, що в основі будь-якої ігрової технології лежить гра. І керувати стихійною поведінкою дітей під час гри зазвичай досить важко. Відповіддю на це запитання є рівень професійно-педагогічної майстерності вчителя. Знання вчителя звернені, з одного боку, до дисципліни, яку він викладає, а з іншого – до учнів, психологію яких мусить добре знати. Дії учнів слід контролювати, своєчасно виправляти, спрямовувати, оцінювати. Ігрова технологія на уроці не повинна проходити стихійно, вона має бути чітко організованою та цілеспрямованою. Учні мають засвоїти правила, крім того, зміст ігрової технології, форма якої повинна бути доступною для учнів. Надзвичайно важливе значення в ігровій ситуації мають правила. Якщо вони заздалегідь не продумані, чітко не сформульовані, то це ускладнює пояснення ходу ігрової технології, осмислення учнями її змісту викликає втому та байдужість учнів. Правила зобов'язують учнів діяти суворо по черзі чи колективно відповідати за викликом, уважно слухати відповідь товариша, щоб вчасно виправити його й не повторювати сказаного, бути дисциплінованими, не заважати іншим, чесно визнавати свої помилки.

3. Де брати навчальний час, який можна використати для ігрових технологій? Якщо залишитися в межах традиційних форм і методів навчання, то у структурі занять навчального часу для ігрових технологій не знайдеться. Але якщо відмовитись від деяких застарілих компонентів уроку, наприклад, тривалих нудних опитувань, мікролекцій на уроці, навчальних розмов, то ігрова технологія не лише органічно впишеться в структуру уроку, а й дасть змогу економно використати навчальний час.

4. Як оцінювати результати ігрових технологій? Якщо після проведення ігрової технології вміння й навички учнів не зростають, це означає, що вона неефективна й результати її впровадження негативні. Тоді треба шукати причини негативних наслідків. Їх може бути дві: перша – якість самої ігрової технології низька та не відповідає вимогам; друга – методика проведення ігрової технології має серйозні відхилення від належного рівня. Позитивний ефект від використання ігрових технологій для навчання має виявитися одразу ж після проведення.

Усе викладене вище дає нам змогу дійти висновку, що успішне вирішення навчальних завдань початкової школи неможливе без використання в педагогічній діяльності сучасних технологій. Пошук і розробка ефективних технологій навчання є характерними для всієї сучасної педагогіки та суміжних з нею дисциплін. Однією з таких технологій є ігрова. Незважаючи на частоту використання ігрових технологій, в учителів все ж таки виникають проблеми щодо їх упровадження в навчально-виховний процес початкової школи. З метою виявлення причин цих проблем і з'ясування стану теоретико-методичної підготовки майбутніх учителів початкової школи нами було розроблено та проведено анкетування. Аналіз результатів анкетування показав, що існують прогалини як теоретичного, так і практичного характеру, що зумовлює введення нових курсів з фахової підготовки.

Перспективу дослідження вбачаємо у вивченні та створенні класифікації лінгвістичних ігрових технологій, які б могли застосовуватися у практиці початкової школи.

#### Література

1. Микитинська М.І., Мацько Н.Д. Математичні ігри / М.І. Микитинська, Н.Д. Мацько. К., 1980. – С. 5–11.
2. Савченко О.Я. Дидактика початкової школи / О.Я. Савченко. – К. : Генеза, 1999. – 389 с.
3. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии / Г.К. Селевко. – М. : Народное образование, 1998. – 256 с.
4. Шмаков С.А. Игры учащихся – феномен культуры / С.А. Шмаков. – М. : Новая школа, 1994. – 219 с.

КАМОЗИНА Н.В.

### УПРАВЛІННЯ КОЛЕДЖАМИ У ФРАНЦІЇ

Зміни в суспільно-політичній структурі нашої країни зумовлюють актуальність державно-громадського управління освітою. Стрімкі зміни політичної, економічної, соціальної та культурної сфер людської діяльності вимагають суттєвої перебудови системи державного управління освітою.

Стратегічні цілі, завдання, пріоритетні напрями й основні шляхи радикальних перетворень в управлінні системою освіти визначені Конституцією України, законами України “Про освіту”, “Про професійно-технічну освіту”, “Про загальну середню освіту”, “Про позашкільну освіту”, “Про дошкільну освіту”, “Про вищу освіту”, Указом Президента України “Про національну програму “Діти України”, Національною доктриною розвитку освіти України в ХХІ ст. та іншими актами, що спрямовують на пошук нових, відкритих і демократичних моделей управління освітою, які мають утверджуватися як державно-громадські та орієнтувати освітні процеси на постійний розвиток. При цьому важливо передбачити органічне поєднання засобів державного впливу з громадським управлінням, що розширюватиме управлінські можливості громадської думки.

**Аналіз наукових досліджень** свідчить про наявність значної кількості праць вітчизняних і зарубіжних авторів (Л. Зязюн, К. Корсак, Н. Лавриненко, Е. Покладюк, А. Шевченко, П. Сікорський, А. Жоель, Б. Гранже, А. Карпофф, Т. Марченко), що стосуються державної освітньої політики й управління осві-