

ти наукових досліджень затребуваними, забезпечуючи стабільний зв'язок набутих теоретичних і практичних знань. З приводу питання оптимізації наукової складової в освітньому процесі опубліковано значну кількість праць вітчизняних і зарубіжних дослідників. Досвід та думки авторів щодо цього питання, безперечно, заслуговують уваги. Досить цікавими в даному контексті є матеріали статті «Опыт интеграции образования и науки на примере программы «Фундаментальные исследования и высшее образование», опублікованої в журналі «Университетское управление» (автор — Дежина І. Г.). Дослідниця аналізує головні засади інтеграції науки і освіти, приділяючи особливу увагу проблемам фінансування та законодавчого забезпечення діяльності науково-дослідницьких центрів. І. Дежина дотримується думки про те, що інтеграція науки і освіти має стати державним пріоритетом [1].

Отже, враховуючи особливості інтеграції науки і освіти, оптимізація впровадження наукової складової в освітній процес має сприяти функціонуванню гнучкої системи меж, а не обмежень у структурі стандартів освіти і науки. За таких умов якість і продуктивність науково-дослідницької роботи зростатиме.

Література

1. Дежина І. Г. Фундаментальные исследования и высшее образование // Университетское управление. — 2007. — №1. — С. 45—51.
2. Котляров И. Д. Управление продуктивностью научной работы профессорско-преподавательского состава // Университетское управление. — 2009. — №5. — С. 41—48.

*Манелюк Ю. М., канд. політ. наук, доцент
кафедри політології і соціології*

ФОРМУВАННЯ ПРАКТИЧНИХ КОМПЕТЕНЦІЙ НА ОСНОВІ ДІЯЛЬНІСНОГО ПІДХОДУ (ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ В НАВЧАЛЬНОМУ ПРОЦЕСІ)

Сьогодні багато викладачів відзначають зниження пізнавальної активності студентів, чому сприяють усе ще домінуючі репродуктивні методи навчання. Крім того, при збільшенні обсягу

навчального матеріалу механічного запам'ятовування вже недостатньо, щоб відтворити на практичному занятті все те, що необхідно засвоїти. Очевидно, що студенти очікують якісних нововведень, сучасних технологій навчання, інноваційної організації навчально-виховного процесу, розуміючи, що ринок праці вимагає висококваліфікованих спеціалістів.

Компетентністний підхід вимагає не тільки засвоєння інформації про що-небудь, але й уміння ефективно застосовувати отримані знання на практиці, оцінюючи своєчасність, доречність, доцільність, що приведе до формування знаннєвих та практичних компетенцій.

На цій основі у навчальному процесі активно використовуються діяльнісні методики, а також технології, спрямовані на візуалізацію інформації, методика укрупнення дидактичних одиниць, ігрові методики. Дослідження різних форм і методів викладання свідчать, що засвоєння матеріалу лекції складає 20 %, лекції з використанням наукових джерел підвищує даний показник до 30 %, лекція з використанням аудіовізуальних засобів до 50 %, дискусія — 70 %, гра — 90 %.

У вітчизняній педагогіці проблему ігрової діяльності розробляли К. Д. Ушинський, П. П. Блонський, С. Л. Рубінштейн, Д. Б. Ельконін, у закордонній — З. Фрейд, Ж. Піаже та ін. У їхніх працях досліджена і обґрунтована роль гри в онтогенезі особистості, у розвитку основних психічних функцій, у самоврядуванні і саморегулюванні особистості, нарешті, в процесах соціалізації — у засвоєнні і використанні людиною суспільного досвіду.

Мотивація ігрової діяльності забезпечується її добровільністю, можливостями вибору і елементами змагальності, задоволення потреб, самоствердження, самореалізації.

Як феномен педагогічної культури гра виконує такі важливі *функції*: соціалізації, самореалізації, комунікативну і терапевтичну функцію.

Широке застосування гра знаходить у сучасній вищій школі, що зумовлено активізацією та інтенсифікацією навчального процесу. Ігрова діяльність використовується: 1) як самостійні технології для засвоєння змісту навчального предмету; 2) як елемент комбінованої навчальної технології; 3) як заняття або його частина; 4) як різновид поза аудиторної роботи.

Поняття «ігрові педагогічні технології» включає велику групу методів і прийомів організації педагогічного процесу у формі різних педагогічних ігор. Педагогічна гра характеризується істотною ознакою — чітко поставленою метою навчання і відповід-

ним педагогічним результатом, що можуть бути обґрунтовані і характеризуються навчально-пізнавальною спрямованістю.

Реалізація ігрових прийомів і ситуацій відбувається за такими основними напрямками: дидактична мета ставиться перед студентами у формі ігрової задачі; навчальна діяльність підпорядковується правилам гри; навчальний матеріал використовується в якості її засобу, у навчальну діяльність вводиться елемент змагання, що переводить дидактичну задачу в ігрову; успішне виконання дидактичного завдання пов'язується з ігровим результатом.

Місце і роль ігрових технологій у навчальному процесі, сполучення елементів гри та навчання багато в чому залежать від розуміння викладачем функцій і класифікацій педагогічних ігор.

Розглянемо більш детально технологію ділової гри. Ділова гра належить до активних методів навчання, що забезпечують активну творчу діяльність особистості, створюють умови для підвищеної мотивації та емоційності, розвивають критичне мислення. Ігрове моделювання використовується тоді, коли необхідно вирішити проблемну ситуацію, сформувати множинність та пріоритетність завдань, визначити критерії вибору.

У навчальному процесі застосовуються різні модифікації ділової гри: імітаційні, операційні, рольові, діловий театр і т.д.

Технологію ділової гри можна представити в такий спосіб:

Етап підготовки починається з розробки сценарію — умовного відображення ситуації та об'єкта. У сценарій входять: навчальна мета заняття, опис досліджуваної проблеми, обґрунтування поставленої задачі, план ділової гри, загальний опис процедури гри, зміст ситуації і характеристика діючих осіб.

Наступний етап — введення в гру, орієнтація студентів і експертів. Визначається режим роботи, формується головна мета заняття, обґрунтовується постановка проблеми і вибору ситуації. Роздаються пакети матеріалів, інструкцій, правил, установок. Збирається додаткова інформація. При потребі студенти звертаються до ведучого й експертів за консультацією. Допускаються попередні контакти між учасниками ділової гри. Негласні правила забороняють відмовлятися від отриманої за жеребом ролі, виходити з гри, пасивно відноситись до гри, порушувати регламент і етику поведінки.

Етап проведення — процес гри. З початком гри ніхто не має права втручатися і змінювати її хід. Тільки ведучий може корегувати дії учасників, якщо вони відхиляються від узгодженого плану гри. Розрізняють три способи розвитку ігрового процесу: детермінований, спонтанний, змішаний. Залежно від модифікації ділової гри можуть

бути введені різні типи рольових позицій учасників: а) стосовно змісту роботи в групі — генератор ідей, розробник, імітатор, ерудит, діагност, аналізатор; б) за організаційними позиціями — організатор, координатор, інтегратор, контролер, тренер, маніпулятор; в) стосовно новизни — ініціатор, обережний критик, консерватор; г) за методологічними позиціями — методист, критик, проблематизатор, програміст; д) за соціально-психологічними позиціями — лідер сприйнятий, незалежний, неприйнятий.

Етап аналізу, обговорення й оцінки результатів гри передбачає виступ експертів, обмін думками, захист учасниками своїх рішень і висновків. На закінчення викладач констатує досягнуті результати, відзначає помилки, формулює остаточний підсумок заняття. Звертається увага на зіставлення використаної імітації з відповідною ситуацією в реальному житті, встановлення зв'язку гри зі змістом навчального предмета.

Таким чином, ігрові технології допомагають у вирішенні багатьох проблем, які виникають у навчальному процесі.

Метою ігрових технологій є вирішення ряду завдань:

— *дидактичних* (розширення кругозору, пізнавальна діяльність, формування умінь і навичок, необхідних у практичній діяльності та ін.);

— *розвиваючих* (розвиток мислення, ідей, умінь встановлювати закономірності, знаходити оптимальні рішення та ін.);

— *виховних* (виховання самостійності, волі, формування моральних і світоглядних позицій, виховання співробітництва, колективізму та ін.);

— *соціалізуючих* (залучення до норм і цінностей суспільства, адаптація до умов середовища та ін.).

Реалізація в навчальному процесі ігрових технологій ґрунтується на наступних *принципах*:

- у грі викладач може працювати на паритетних засадах зі студентами, виконуючи одну з ігрових ролей;

- гра стимулює пізнавальну активність, «провокує» до самостійного пошуку відповіді на запитання;

- гра дозволяє використовувати життєвий досвід студентів, включаючи їх повсякденні уявлення про суспільно-політичні процеси;

- ігровий процес варіативний, він не може бути детально спрогнозованим, тому вимагає від викладача гнучкості мислення й готовності разом із студентами проходити освітній шлях;

- ігрові технології створюють широкі можливості для формування інформаційної культури завдяки використанню в навчальному процесі інформаційно-комунікативних технологій.

У якості основних *механізмів впливу* рольових ігор можна виділити:

- моделювання системи відносин у наочно-діючій і наочно-образній формі в ігрових умовах;
- зростання соціальної та інформаційної компетентності, здатності до розв'язання проблемних ситуацій;
- формування поряд з ігровими реальних відносин як рівноправних партнерських відносин співробітництва й кооперації;
- крім спеціальних освітніх завдань, гра допомагає у вирішенні комунікативних проблем, гармонізує відносини викладача і студента;
- організація поетапного відпрацьовування у грі нових, більш адекватних способів орієнтації в проблемних ситуаціях (використання в навчальному процесі мультимедійних засобів дозволяє підібрати індивідуальний режим засвоєння того або іншого матеріалу);
- формування у студента здатності корегувати діяльність на основі підпорядкування поведінки системі існуючих правил, які регулюють виконання певної ролі у грі.

Отже, впровадження ігрових технологій є особливо актуальним за умов модернізації навчального процесу. Цей аспект вимагає готовності викладачів до впровадження інновацій у свою діяльність, освоєння інформаційних технологій і на їхній основі розробки ігрових технологій. Звичайно, використання ігрових технологій в освітньому процесі не може бути повністю регламентованим, що залишає місце для прояву індивідуальності педагога, реалізації його творчого потенціалу.

Література

1. Нетрадиционные методы преподавания социологии: Учебно-методическое пособие для преподавателей социологических дисциплин / Под ред. И. Д. Ковалевой. — Харьков, ХГУ. 1997. — 243 с.
2. <http://www.psylist.net/pedagogika/00345.htm>
3. Ермолаева Т. И., Логинова Л. Г. Педагогические технологии в сфере дополнительного образования. — Самара, 1998. — 36 с.
4. Селевко Г. К. Социально-воспитательные технологии. — М.: НИИ школьных технологий, 2005. — 176 с.
5. Сусь Б. А., Павелко Т. М. Діяльнісний метод як спосіб активного залучення студентів до творчої роботи в процесі навчання // Вісник НТУУ «КПІ»: Філософія. Психологія. Педагогіка: 2004. — № 2(11). — С. 207—210.