

*such as HIV/AIDS, as well as teenager pregnancy, drug addiction and alcoholism in the professional training of Science teachers at the department of biology, Taurida National University by V.I.Vernadsky. The article analyses the experience, stages of project activities and pedagogical conditions that influence the efficacy of the students' project activities.*

**Keywords:** *professional training, future teachers, project activity, prophylaxis teacher support.*

УДК 37.014.6

**ТАРАСОВА С.М.**

*м. Миколаїв, Україна*

## **ПЕДАГОГІЧНІ ТЕХНОЛОГІЇ РОЛЬОВОГО ІГРОВОГО НАВЧАННЯ У ВИКЛАДАННІ ПЕДАГОГІКИ**

*У статті розкрито механізми технологій рольового ігрового навчання студентів при вивченні педагогіки. Наведені приклади застосування рольових ігор на заняттях у вищому навчальному закладі.*

**Ключові слова:** *педагогічна технологія, технологія рольового ігрового навчання, функції «діючої особи», розвиток практичних педагогічних навичок та умінь.*

Освіта в Україні, як зазначено в Законі України «Про освіту», має забезпечити всебічний розвиток людини. Для досягнення цієї мети необхідно науково перебудувати систему освіти у вищому навчальному закладі, використовуючи новітні педагогічні технології, поліпшуючи якість навчання за кредитно-модульною системою, в першу чергу у викладанні педагогіки.

Тому, наша мета як науковців, по-перше, підняти престиж випускника університету, що відповідає його професійній якості фахівця, особистість, яка здатна взяти на себе відповідальність за навчання дітей, толерантна, активна, кваліфікована, має широкі можливості для побудови професійної кар'єри, володіє педагогічними технологіями у рольовому ігровому навчанні. По-друге, необхідно мотивувати у студента інтерес до оволодіння обраною спеціальністю вчителя, викладача, з потужними знаннями фактичного матеріалу, високими культурними нормами та цінностями.

Як відомо, у зарубіжній літературі педагогічні технології пов'язані з іменами вчених: М. Ераута, Р. Кауфмана, С. Ведемейра, Б. Блума та ін. У російській педагогіці технологічний підхід заснований В. Безпальком, М.Кларінім, Н. Шурковою, В. Сластьоніним та ін. В українській теорії та практиці – І. Підласим, А. Алексюком, А. Нісімчуком, О. Смолюком та ін.

Автори по різному розглядають дану проблему. Розглянемо розуміння та сутності педагогічної технології В. Сластьоніним. Однією із вирішальних умов успішного педагогічного процесу він називає його конструювання, що включає в себе аналіз, діагностику, очікуваний прогноз і розробку проекту діяльності. Таким чином, В. Сластьонін виділяє наступні компоненти педагогічної технології: аналітична діяльність; прогностична, проєктивна, творча, розумова, діяльність; аналіз, прогноз і проєкт – нерозривна тріада під час розв'язування будь-якої педагогічної діяльності [5].

На наш погляд, найбільш вдалим визначенням педагогічної технології є визначення, яке запропоноване В. Безпалько. Він розкрив глибокий зміст технологій в педагогіці: відбувається попереднє проєктування навчально-виховного процесу; педагогічна технологія пропонує проєкт навчально-виховного процесу, який визначає структуру та зміст навчально-пізнавальної діяльності самого студента; в педагогічній технології цілеспрямована освіта є центральною проблемою, яка розглядається у двох аспектах. Перший – об'єктивний контроль якості засвоєння учнями навчального матеріалу. Другий – розвиток особистості в цілому, а принцип цілісності – розробка та практична реалізація педагогічної технології [2].

Таким чином, за В. Беспалько педагогічна технологія спрямована на формування особистості студента.

Виходячи з цього, ми можемо вважати, що базовим є таке визначення: педагогічна технологія – це система послідовних, взаємопов'язаних дій викладача, направлених на втілення на практиці заздалегіть спроектованого педагогічного процесу.

Під педагогічною «технологією рольового ігрового навчання» слід розуміти розробку і системне використання принципів організації навчального процесу на основі новітніх підходів, досягнень в педагогіці.

Всім відомо, що лекція з педагогіки дає знання, але виконанню студентом функції «діючої особи» не завжди допомагає.

Тому, тільки за допомогою ділової гри можливо формування професійних умінь та навичок майбутнього вчителя. У свою чергу рольова гра вимагає дотримання ряду обов'язкових методологічних передумов.

По-перше, розвиток у студентів умінь аналізу й систематизації знань, оперативного прийняття рішення, які необхідні майбутньому педагогу. Організаційно-методичний інструментарій до основного етапу гри складають: педагогічна, психологічна, науково-методична література; наочність, порівняльні анкети студентських груп в динаміці.

Підготовка до гри передбачає велику кропітку роботу студентів та викладачів.

По-друге, міжособистісні стосунки між гравцями та викладачем, які формують основи професійних взаємовідносин в педагогічному колективі та з колективом учнів.

Як приклад, пропонуємо елементи рольової гри «Шольц-методика». На попередньому занятті студенти знайомляться з правилами ділової гри, повторюють необхідний теоретичний матеріал та обмірковують можливі питання до обговорення проблеми і практичного застосування цих знань при вирішенні педагогічних ситуацій.

Гра проводиться як підсумкове заняття під час закріплення навчального матеріалу теми, модулю і ставить за мету: закріпити вивчений матеріал, активізувати пізнавальну діяльність студентів перед контрольною роботою; виявити рівень засвоєння студентами вивченого матеріалу та усунути незрозумілі питання; навчити студентів умінню коректної постановки питання, вислуховування та аналізувати відповіді; формувати культуру професійного спілкування, розвивати практичні педагогічні уміння та навички, поважні відносини, взаємопорозуміння та співробітництва в колективі.

Під час проведення рольової гри студенти академічної групи поділяються на мікрогрупи. Серед студентів кожної мікрогрупи розподіляються ролі: спікер, керівник, вчитель, фіксатор часу тощо.

Викладач ставить перед студентами завдання: за певний час (викладач визначає його згідно загального навчального заняття, контингенту студентів тощо) продумати по три запитання недискусійного характеру з вивченого матеріалу.

Форми запису, як контролю, пропонуємо у вигляді: назва мікрогрупи, бали за відповідь (за п'ятибальною системою); бали за доповнення; за витрачений час; за організованість; загальна сума балів.

За правилами гри, брати участь у відповіді на кожне запитання мають усі члени мікрогрупи. Після почутої відповіді студенти іншої мікрогрупи мають право на доповнення. Студенти групи, чиє питання було розглянуто, проводять аналіз виступів кожної мікрогрупи, за необхідністю доповнюють та оцінюють за п'ятибальною системою. Наприклад, оцінювання відповідей та доповнень студентів мало вигляд: відповідь повна – 5 балів; відповідь часткова – від 1 балу до 4; відповідь відсутня 0 балів; незначне доповнення – 1 бал; змістовне доповнення – від 2 балів до 4; доповнення повністю розкрило питання – 5 балів.

Після обговорення всіх питань, викладач готує студентів до завершення рольової гри. Перед мікрогрупами ставиться завдання: визначити найзмістовніші запитання; найповнішу наукову відповідь; найактивнішого студента. Всі позиції викладач оцінює окремо. Під час роботи студентів над завданнями, викладач підводить підсумки у таблиці. Оцінки отримують всі студенти груп: за підготовку до гри, змістовні питання та відповіді, активну участь. На такому практичному занятті студенти отримують декілька оцінок за реалізовану діяльність.

На практичних заняттях з педагогіки впроваджуємо досвід роботи викладачів кафедри освітніх технологій: д.п.н., проф. Пехота О.М., к.п.н., доцента Середи І.В., к.п.н., доцента Нор К.Ф., викладача Кузнецової І.О.

Разом підготували презентацію сучасних освітніх технологій рольового ігрового навчання. Розподілили ролі: президент асоціації спілки вчених, науковці з освітніх технологій, магістранти тощо. Основною метою рольового ігрового заняття зі студентами факультету іноземної філології, військової кафедри, магістрантів природничого факультету є ознайомлення з теоретичними положеннями сучасних освітніх технологій та презентація їх практичного застосування в різних закладах освіти.

Основним етапом рольової гри є: підготовка, ознайомлення з технологіями в освіті з досвіду роботи вчителів та викладачів різних держав, підготовка наочності та мультимедійних проектів.

Кожна група вибирає одну з технологій, яку вони вивчали та презентує її за планом: науковці, які займаються вивченням педагогічної технології, її зміст та значення, показники ефективності. Студенти інших мікрогруп готують запитання для дискусії за змістом кожної педагогічної технології. У грі обов'язково працює експертна група з числа досвідчених викладачів та вчителів, які оцінюють зміст викладеного матеріалу.

Викладач дисципліни «Освітні технології» виставляє оцінки всім студентам за критеріями практичного заняття кредитно-модульної системи.

Проведені заняття у формі рольових ігор довели свою дієвість у підготовці майбутнього педагога, надають кожному студенту можливість при підготовці та участі у рольових іграх ознайомитися з сучасними технологіями, проговорити їх зміст, виконати якусь роль, проявити зацікавленість, ознайомитись з європейським досвідом з цього питання, з науково-практичною методичною літературою та практичними викладками новаторів.

Основні позитивні результати – під час складання державних іспитів, написанні дипломних робіт з педагогіки, значна більшість студентів отримують оцінки добре та відмінно. Активні студенти стають членами студентського самоврядування, а у подальшому починають займатися науковою діяльністю.

Таким чином, впроваджені нами педагогічні технології рольових ігор на заняттях із педагогічних дисциплін, є ефективним засобом активізації пізнавальної діяльності студентів у процесі їх загальнопедагогічної підготовки.

## ЛІТЕРАТУРА

1. Аникеева Н.П. Воспитание игрой: Книга для учителя. – Новосибирск, 1991.
2. Беспалько В.П. Слагаемые педагогической технологии. – М., 1989. – с. 89.
3. Вайсбурд М., Аппотова С. Игра в учебном процессе // Народное образование. – 1996. – №8.
4. Пехота О.М. Индивидуальность учителя: Теория и практика. – ТОВ «Фірма «Іліон», Миколаїв. – 2009.
5. Сластенин В.А. Педагогика: Учебное пособие. – М., 1997. – 56 с.
6. Шевцова А. Активізація пізнавальної діяльності за допомогою ситуативних завдань // Дивослово. – 2001. – № 12.
7. Щербань П.Н. Навчально-педагогічні ігри: Навч. посібник. – К.: Вища школа, 1993.

ТАРАСОВА С.М.

### ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ РОЛЕВОГО ИГРОВОГО ОБУЧЕНИЯ В ПРЕПОДАВАНИИ ПЕДАГОГИКИ

*В статье раскрыты механизмы технологий ролевого обучения студентов при изучении педагогики. Приведены примеры применения деловых игр на занятиях в высшем учебном заведении.*

*Ключевые слова: педагогическая технология, технология ролевого игрового обучения, функции «деятельного человека», развитие практических педагогических навыков и умений.*

TARASOVA S.M.

### THE MECHANISMS OF STUDENTS ROLE STUDYING TECHNOLOGY DURING STUDYING PEDAGOGICS

*The article exposes the mechanisms of students role studying technology during studying pedagogics. The examples of usage of business plays on the classes in academy are given.*

*The key words: «role studying» technology, business relations in a students collective, student psychophysiological development, the practical pedagogical skills and abilities, «the acting person» functions.*

УДК 378.147

РОМАНЧУК Н.О.

м. Миколаїв, Україна

### ОРГАНІЗАЦІЯ САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ МАЙБУТНІХ ІНЖЕНЕРІВ-ПЕДАГОГІВ В УМОВАХ ОСОБИСТІСНО ОРІЄНТОВАНОГО ОСВІТНЬОГО СЕРЕДОВИЩА

*У статті розкриваються особливості організації самостійної роботи майбутніх інженерів-педагогів у контексті особистісно орієнтованого освітнього середовища.*

*Ключові слова: інженер-педагог, самостійна робота майбутніх інженерів-педагогів, особистісно орієнтоване освітнє середовище.*