

**Висновки.** Формування потреби й здатності студентів до персоналізації шляхом персоналізації завдань для СРС з іноземних мов є одним з провідних завдань викладача іноземних мов вузу, вирішення якого дозволяє не тільки значно підвищити рівень володіння іноземною мовою для спеціальних цілей, але й розширити спектр особистісного вибору студента в умовах групового навчання, сприяє формуванню «Я-компетенції» та розвитку особистісної неповторності. Проте проведені дослідження має аспектний характер, і не дає вичерпної відповіді на проблему персоналізації навчання іноземних мов у вузі в цілому, що дає підстави для подальшого розгляду таких її складових як: персоналізація викладача іноземних мов як умова персоналізації студента; міжпредметна інтеграція як умова персоналізованого поглибленого навчання іноземної мови в немовному вузі тощо.

#### **Література:**

1. Грачев В.В. Теоретические основы персонализации образовательного процесса в высшей школе.. Автореф. дис... д. пед. наук. Специальность 13.00.01 – «Общая педагогика, история педагогики и образования/ Владимир Викторович Грачев. – Москва, 2007 – 36 с.
2. Калошина И.Н. Персонализированное обучение как фактор развития умений самообразовательной деятельности студентов (На материале высшего военно-учебного заведения). Автореф. дис... канд. пед. наук: 13.00.01- «Общая педагогика, история педагогики и образования» / И.Н. Калошина. – Оренбург, 2000. – 23 с.
3. Петровский А.В. Индивид и его потребность быть личностью / А.В. Петровский, В.А. Петровский. // Вопросы философии. – 1982. – № 3 – С.12.
4. Психологічний словник. [Електронний ресурс] – Режим доступу: [psychology.net.ru/dictionaries/psy.html?word=649](http://psychology.net.ru/dictionaries/psy.html?word=649).
5. Wikipedia, the free encyclopedia. Wikimedia Foundation, Inc., a U.S. registered 501(c)(3) tax-deductible nonprofit charity. [Електронний ресурс]. Режим доступу: 1). [en.wikipedia.org/wiki/Personalized\\_learning](http://en.wikipedia.org/wiki/Personalized_learning); 2). <http://ru.wikipedia.org/wiki/Эссе>; 3) <http://ru.wikipedia.org/wiki/Презентация>.

*Стаття посвящена проблеме формирования потребности и способности студентов к персонализации путем персонализации СРС по углубленному курсу иностранного языка в неязыковом вузе.*

*The article deals with the problem of building-up the need for personalization and personalization capability in the nonlanguage higher school students by means of personalizing their self-instruction on the advanced course in foreign language.*

**УДК 378.147:001.895:371.382**

**Будас Ю. О.**

### **ОСОБЛИВОСТІ КОНСТРУЮВАННЯ ДІЛОВИХ ІГОР ДЛЯ ФОРМУВАННЯ ІННОВАЦІЙНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ**

*У статті проаналізовано особливості конструювання ділових ігор для підготовки майбутніх учителів до інноваційної педагогічної діяльності. Для ефективного та позитивного впливу ділових ігор на формування інноваційної компетентності майбутніх вчителів слід враховувати їхнє цільове призначення в процесі конструювання.*

**Постановка проблеми.** Підготовка майбутніх учителів до інноваційної педагогічної діяльності залишається важливим питанням, що потребує як теоретичного, так і практичного розв'язання. Низька зацікавленість педагогів сучасними інноваційними ідеями, пасивне ставлення до необхідності їхнього впровадження у власну діяльність, неспроможність продукувати самостійні креативні шляхи подолання існуючих

педагогічних проблем виявляється головною перепоною до модернізації системи освіти України. Врахування цих проблем при конструюванні ділових ігор уможливить більш якісну підготовку майбутніх учителів до інноваційної педагогічної діяльності.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Діловим іграм як дієвому засобу підготовки фахівців присвячена достатньо велика кількість наукових праць та статей. Педагогічні можливості цього методу, його здатність впливати на мотиваційну зорієнтованість студентів, розвивати незалежність та критичність мислення виділяють Л.Ананьєва, А.Вербицький, Л.Волкова, Т.Воровка, Н.Захарченко, Ю.Друзь, І.Коротяєва та інші. Науковці, котрі ведуть пошуки щодо практичного розв'язання проблеми формування інноваційної компетентності майбутніх педагогів, зокрема І.Гавриш, О.Гончарова, Т.Демиденко, І.Дичківська, Л.Подимова, В.Сластьонін та інші, також вказують на дидактичний потенціал ділових ігор та підтримують необхідність їхнього використання в процесі підготовки студентів до майбутньої інноваційної педагогічної діяльності.

**Формулювання цілей статті.** Метою статті є визначення особливостей конструювання ділових ігор, призначених для формування готовності майбутніх учителів до інноваційної педагогічної діяльності.

**Виклад основного матеріалу.** Залучення ділових ігор у навчальний процес ВНЗ відбувається у декілька етапів: конструювання гри, підготовчий етап, проведення гри та підбиття підсумків, обговорення. Ефективно вплинути на розвиток інноваційної компетентності студентів здатна не будь-яка гра, а лише та, в якій ще на етапі розробки вироблена певна стратегія впливу на мотиваційну сферу студента, бажання долучатись до інноваційних освітніх процесів; передбачена можливість вияву креативності, ініціативності; розроблені засоби взаємодії учасників, здатні позитивно позначитись на необхідних для здійснення інноваційної діяльності особистісних рисах студентів; продумані обставини обговорення результатів гри, за яких учасники не будуть зосереджуватись на недоліках та помилках одне одного, а звертатимуть увагу на шляхи їхнього уникнення або подолання в майбутньому.

Теоретичний аналіз психолого-педагогічної та методичної літератури з проблеми дослідження, особистий досвід створення ділових ігор зумовили виокремлення першої умови використання ДІ для формування готовності майбутніх учителів до ППД: *урахування цільового призначення ділових ігор (підготовка до ППД) у процесі конструювання.*

За зовнішньою оболонкою ігрової взаємодії майбутні вчителі мають бачити глибинні психологічні механізми, доцільність власних ігрових зусиль. Специфічні ігрові цілі та завдання повинні зумовлювати такі дії гравців, які б призводили до вирішення головної мети – формування компетентності студентів щодо сприйняття, моніторингу, розповсюдження та створення інновацій, розвитку їхніх особистісних рис. Тобто, зміст ділових ігор має всіляко сприяти формуванню компонентів готовності майбутніх учителів до інноваційної педагогічної діяльності, а саме: мотиваційного (прагнення займатись інноваційною діяльністю), рефлексивного (самоаналіз, осмислення результатів власної професійної діяльності), особистісно-креативного (творча активність, нестандартне вирішення педагогічних завдань, здатність до створення та сприйняття нового, професійно значущі якості особистості), технологічного (знання, вміння й навички, необхідні для освоєння, розповсюдження і створення освітніх інновацій).

Саме вибудовуючи стратегію гри, ігрову взаємодію, розробник повинен чітко уявляти, для вирішення яких педагогічних завдань ця гра створюється. Без конкретних психологічних уявлень, певної концепції навчання, без усвідомлення й обґрунтування мети майбутньої ігрової діяльності, її доцільності, ДГ втрачає свій сенс, перетворюється в дозвілєво-розважальну діяльність. Усе це потрібно брати до уваги саме на етапі конструювання ДГ, під час якого обов'язковим виявляється взаємозв'язок мети навчально-виховного процесу та ділової гри: формування особистості вчителя з

інноваційним стилем мислення, викладання, ставлення до учнів; здатного креативно вирішувати професійні проблеми.

На необхідності урахування цільового призначення ділових ігор у процесі конструювання зауважує і А.Вербицький, оскільки для того, щоб професійна навчальна гра сприймалася студентами як природна форма навчання, необхідне психологічне обґрунтування здійснюваних ним дій – виробничих, навчальних та ігрових. “Неможливо зрозуміти цілі використання гри за межами навчально-виховного процесу в цілому” [2,с.128]. Водночас учений вважає, що використовувати такі методи потрібно для досягнення цілей, які не можуть бути реалізованими більш простими, звичними та надійними методами.

Дослідники акцентують увагу на необхідності визначення місця гри в навчальному процесі, відповідно до програми фахової підготовки вчителів. Ми погоджуємось із Є.Хруцьким, що, перш ніж відповідати на запитання, як буде проходити гра, потрібно відповісти на запитання, чому ми збираємося навчати. “Причому ціль гри повинна бути сформульована настільки чітко, щоб бути надійним орієнтиром не тільки для конструкторів гри та викладачів, але й для всіх учасників гри, включаючи самих гравців”[7,с.23]. Конструювання й подальше використання ДІ «наосліп», без чіткого усвідомлення цільової спрямованості, призводить до зниження пізнавального, виховного ефекту, перетворює гру в розвагу замість навчання.

Цілі є структурним компонентом ДГ. Науковцями [2; 4; 5; 7] вони трактуються як діалектично протилежні у своїй сутності. Науковці підіймають питання про їх багатомірність, вказують на можливість використання однієї й тієї самої гри з різною метою. Двоєкий характер гри зумовлює її двоєкі цілі та двоєку поведінку гравців. Цілі ділової гри поділяють на:

- ігрові, дидактичні й виховні [2];
- ігрові, психолого-педагогічні, дослідницькі (окремо викладача і студентів) [5];
- мотиваційні та дидактичні[7];
- рольові (до яких відносять функціональні та ігрові) та особисті інтереси учасників[4].

Зосередження на *ігрових* цілях створює мотивацію до гри, необхідне емоційне тло. Вони спрямовані на успішне виконання ролі, реалізацію ігрових дій. Проте вони відіграють лише роль засобу досягнення цілей педагогічних, власне, мети створення йієї гри. За допомогою *мотиваційних* цілей організатори прагнуть вплинути на мотиваційну сферу гравців, спрямованість та застосування їхніх здібностей. Гра уможливує зміну ставлення студентів до дій товаришів та власних зусиль, змушує замислитись над відповідністю своїх нахилів та інтересів майбутній професії, зумовлює необхідність прогнозування й аналізу діяльності. *Дидактичні* цілі зосереджують увагу на формуванні певних навичок, досвіду вирішення професійних ситуацій, а також утілюють на практиці вміння студентів синтезувати знання, одержані під час вивчення різних предметів педагогічного циклу. *Дослідницькі* цілі викладача й майбутніх учителів в ДГ різняться між собою. Студенти пізнають закономірності впровадження педагогічних інновацій, осягають передумови їхнього створення та чинники, які впливають на успіх впровадження нововведень. Викладач досліджує ставлення учасників до майбутньої професії, зацікавленість інноваційними процесами, сформованість необхідних вмінь та навичок, особистісних якостей гравців (рівень креативності, критичності мислення), відносини в колективі, тощо. *Виховні* впливають на особисті якості студентів, культуру спілкування, відносини в колективі, допомагають зрозуміти вчинки інших. *Рольові* цілі нав'язують учасникам правила гри, а *функціональні* рольові цілі обумовлені специфікою обов'язків фахівця, діяльність якого моделюється в грі. Щоб не перетворити ДГ в гру на бали, перед розробником постає завдання співвіднести певні цілі, оскільки досягнення ігрових цілей можливе за умови достатньої реалізації функціональних. Не вирішеним питанням у методиці конструювання та проведення ДІ зостається управління особистими інтересами

гравців, які можуть збігатися або повністю відрізнятись від рольових цілей, що може призвести до створення конфліктної ситуації між учасниками.

Під час конструювання ділових ігор ми спрямовували увагу на вирішення ігрових, мотиваційних, дидактичних та виховних цілей. Для прикладу наведемо систему цілей ДГ «Банк інноваційних технологій».

Ігровим завданням цієї гри учасникам приписується: презентація та захист «власної» інноваційної технології (студентам пропонується відібрати з науково-методичної літератури розробку певної технології або створити власну).

Мотивація ігрової діяльності передбачала формування позитивного ставлення до інноваційних технологій, пробудження бажання до творчості, оригінальності, самобутності при вирішенні іноді банальних, звичайних, щоденних шкільних проблем.

До дидактичних цілей гри ми відносимо: освоєння алгоритму залучення нововведень у навчально-виховний процес загальноосвітніх закладів; розвиток критичності мислення; удосконалення комунікативних навичок, вміння вести полеміку.

До виховних цілей належать: формування толерантності й інноваційної вихованості майбутніх учителів; розвиток особистісних якостей студентів, необхідних для сприйняття та запровадження педагогічних інновацій; культура полеміки.

Створюючи ділову гру, важливим виявляється осмислити форму, в якій вона буде проводитись. У літературі [1] існує розподіл ділових ігор на ігри першого та другого покоління, або «жорсткі» та «вільні». Якщо в перших послідовність та зміст кожного кроку, дії є суворо зафіксованим при конструюванні, а прийняття рішень зводиться до вибору із наперед заданих альтернатив, то ігри з вільною імітацією вказують лише напрямок та логіку розвитку подій. Від гравців залежить послідовність та результат дій. Для розвитку інноваційної компетентності майбутніх учителів більш корисними та прийнятними виявляються ігри другого покоління, оскільки приділяють більшу увагу «людському» чиннику, дозволяють учасникам вільно поводитися із вихідними даними, чим водночас пробуджують і стимулюють прагнення студентів до творчості, самостійності.

Процес створення ДГ виявляється досить відповідальним, трудомістким та кропітким. Не завжди сам викладач береться за цю справу. Частіше він відбирає вже існуючі методичні розробки (яких дуже мало з цієї проблеми) або звертається по допомогу до спеціалістів, які осмислюють завдання та розробляють структуру ДГ. Над проектом ДГ може співпрацювати колектив із декількох осіб, кожний з яких відповідає за певний етап та обсяг роботи. Саме від усвідомлення розробниками мети, залежить вплив гри на майбутню інноваційну компетенцію студентів. Слід наголосити, що ділові ігри для формування готовності майбутніх учителів до ППД відрізняються від інших педагогічних, імітаційних ігор. Хоча вони імітують умови майбутньої професійної діяльності студентів, у той самий час їхньою метою не є повна імітація дій вчителів, а швидше навпаки. Формування інноваційної компетентності майбутніх учителів відбувається за рахунок ігрових дій гравців, які спрямовані на подолання стандартної поведінки, порушення стереотипів роботи вчителя. Цю ідею слід закласти в ДГ на етапі конструювання та спробувати донести до «реципієнтів» – учасників гри.

Усвідомлення та визнання студентами своїх здібностей до вчителювання здатні змінити їх ставлення до професії. Можливості креативної педагогічної діяльності та спроможність творчого вирішення професійних проблем, лідерські якості, які проявляються під час гри, підтримають студентів у їхньому бажанні стати вчителями, розвинуть мотивацію до розповсюдження, запровадження та створення нововведень. Вибудовуючи модель ігрової поведінки, студентам слід розробити та аргументувати її мотиви. Науковці [3] радять вибрати в якості взірця для імітації знайому людину, вчителя із позитивними якостями, демократичним стилем спілкування.

У той самий час, розробляючи ділові ігри для підготовки студентів до інноваційної педагогічної діяльності, не потрібно прив'язувати кожен гру до нововведень та

інноваційних технологій. Ділова гра не в змозі надати студентам інформацію про всі інновації, що запроваджуються нині в освітніх закладах, і це не є її завданням.

**Висновки.** Конструюючи ділові ігри з метою формування інноваційної компетентності майбутніх учителів, слід звертати особливу увагу на багатомірність та різноплановість цілей гри. Збалансоване, раціональне поєднання ігрових та педагогічних цілей, урахування цільового призначення ділових ігор (підготовка до ПД) під час створення є однією з умов їхнього використання як засобу підготовки студентів до майбутньої інноваційної педагогічної діяльності.

#### **Література:**

1. Айламазьян А.М. Актуальные методы воспитания и обучения: Деловая игра / А.М. Айламазьян. – М.: Изд-во Моск. ун-та, 1989. – 56 с.
2. Вербицкий А.А. Активное обучение в высшей школе: контекстный анализ: Метод. Пособие / А.А.Вербицкий. – М.: Высш.шк., 1991. – 207с.
3. Винникова Г.В. Деловая игра как способ обучения студентов разрешению межличностных конфликтов / Г.В.Винникова // Игра в педагогическом общении: Межвузовский сборник научных трудов. – Новосибирск: Изд.НГПИ, 1989. – С.37-43.
4. Парфенова Л.К. Обучение через деловые игры: [Подготовка и проведение деловой игры, подведение итогов, анализ результатов, анкетирование участников игры] / Л.К.Парфенова // Экономика. Вопр.шк. эконом. образования. – 2005. – №5. – С.42-46.
5. Сафин В.Ф. Формирование личности учителя как субъекта педагогической деятельности / В.Ф.Сафин // Теория и практика высшего педагогического образования. – М., 1984. – С.32-37.
6. Скалкин В.Л. Имитационно-деловые игры как одно из средств профессиональной подготовки учителей иностранного языка / В.Л.Скалкин // Иностр. яз. в шк.. – 1990. – №1. –С.70-74.
7. Хруцкий Е.А. Организация проведения деловых игр: Учеб.-метод. пособие для преподавателей сред. спец. учеб. заведений / Е.А.Хруцкий. – М.: Высш.шк.,1991. – 320 с.

*В статье проанализированы особенности конструирования деловых игр для подготовки будущих учителей к инновационной педагогической деятельности. Для эффективного и позитивного влияния деловых игр на формирование инновационной компетентности будущих учителей следует принимать во внимание их целевое предназначение во время создания.*

*The peculiarities of creating simulation games which are aimed at training teachers-to-be for their future innovative pedagogical activity have been investigated. For effective and positive influence of simulation games while developing students' innovative competence the author recommends to pay special attention to the purpose of the game creation.*

**УДК 378.147**

**Вовк Е. И.**

### **ИННОВАЦИИ В ВЫСШЕМ ОБРАЗОВАНИИ: КОММУНИКАТИВНО-КОГНИТИВНЫЙ ПОДХОД К ОБУЧЕНИЮ ИНОСТРАННЫМ ЯЗЫКАМ**

*У статті розглядається сучасний погляд на стратегію навчання іноземної мови у ВНЗ. Пропонується враховувати такі чинники, як стимулювання мовленнєво-розумової активності студентів, розвиток їхньої мовної особистості, знаннєвого простору і множинності інтелекту, формування комунікативної компетенції, урахування епістемологічних стилів тощо.*