

## ЛИТЕРАТУРА

1. Архангельский, С.И. Учебный процесс в высшей школе, его закономерные основы и методы [Текст] / С.И. Архангельский. – М.: Высшая школа, 1980. – 368 с.
2. Головань, О.В. О различных формах самостоятельной работы в системе непрерывного образования [Текст] / О.В. Головань, А.В. Ишков // Проблемы модернизации высшего профессионального образования в контексте Болонского процесса: материалы Всероссийской научно-практической конференции /АлтГТУ. – Барнаул, 2004.– С. 139-140.
3. Загвязинский, В.И. Теория обучения: Современная интерпретация [Текст]: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / В.И. Загвязинский. –М.: Академия, 2007.– 192 с.
4. Зимняя, И.А. Педагогическая психология [Текст]/ И.А. Зимняя. – М.: Логос, 2003.– 383 с.
5. Современный словарь по педагогике [Текст] / Сост. Рапацевич Е.С. – Мн.: «Современное слово», 2001. – 928 с.
6. Сороковых, Г.В. Содержание и технология развития субъектности студентов в процессе изучения иностранного языка в неязыковом вузе [Текст] / Г.В. Сороковых // ВВШ. – 2003. – № 10. – С.51-53.

УДК 378.016691:373.55

### ВИКОРИСТАННЯ ІМІТАЦІЙНО-ІГРОВИХ ТА ПРОЕКТНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ПРОЦЕСІ ФОРМУВАННЯ ГОТОВНОСТІ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ ГЕОГРАФІЇ ДО ПРОФІЛЬНОГО НАВЧАННЯ СТАРШОКЛАСНИКІВ

**С.В. Мантуленко**

кандидат педагогічних наук, старший викладач кафедри педагогіки Криворізького педагогічного інституту ДВНЗ «Криворізький національний університет», м. Кривий Ріг, Україна, e-mail: [mantulenkodpu@ukr.net](mailto:mantulenkodpu@ukr.net)

**Анотація.** В статті здійснено аналіз використання імітаційно-ігрових і проектних технологій у процесі професійно-педагогічної підготовки майбутніх учителів географії. Виявлено можливості та з'ясовано вплив означених технологій на процес формування готовності майбутніх учителів географії до профільного навчання старшокласників.

*Ключові слова:* інноваційне освітнє середовище, педагогічна технологія, проектна технологія, професійна підготовка, профільне навчання, учитель географії.

---

## USE OF GAMING AND SIMULATION-DESIGN TECHNOLOGY IN THE FORMATION OF THE READINESS WOULD-BE TEACHERS OF GEOGRAPHY FOR SPECIALIZED EDUCATION OF SENIOR PUPILS

S.V. Mantulenko

Ph.D. in Pedagogic Sciences, senior Lecturer, Department of Pedagogy, Krivoy Rog Pedagogical Institute SHEI "Kryvyi Rih National University", Krivoy Rog, Ukraine, e-mail: [mantulenko@dpu@ukr.net](mailto:mantulenko@dpu@ukr.net)

**Abstract.** The article analyzes the use of simulation-gaming and design technology in vocational and educational training of teachers. The possibilities and found the aforementioned impact of technology on the development of future teachers of geography teaching high school to profile.

*Keywords: innovative educational environment, educational technology, design technology, vocational training, specialized education, the teacher of geography.*

**Вступ.** Об'єктивною закономірністю вдосконалення професійно-педагогічної підготовки майбутніх учителів географії до діяльності в нових умовах, зумовлених упровадженням профільного навчання в практику сучасної школи, є розвиток інноваційних процесів. У результаті цього на першому плані в освітніх процесах ВНЗ мають бути такі знання, засоби навчання, освітні технології й методики, які здатні вивести людину на системний рівень пізнання дійсності, забезпечити їй готовність до діяльності в нових умовах.

Розв'язання цієї проблеми вимагатиме обґрунтування змісту й технології освітнього процесу, спрямованого насамперед на розвиток особистості студента, його інтелектуального, поведінкового і професійного статусів. Така постановка проблеми вимагає перенесення акценту з навчальної діяльності викладача на пізнавальну діяльність студента, що виражається в перегляді традиційних підходів і моделей навчання. Визначальною умовою у розв'язанні цієї проблеми, буде створення інноваційного навчального середовища розвитку професійних якостей майбутніх фахівців, заснованого на розробленні та застосуванні у навчальному процесі вищої школи сучасних, педагогічних технологій.

**Метою нашого дослідження** є обґрунтування проблеми використання імітаційно-ігрових та проектних технологій у навчальному процесі вищої школи та з'ясуванню їх можливостей у формуванні готовності майбутніх учителів географії до профільного навчання старшокласників.

Інноваційне освітнє середовище – це цілісна система встановлення зв'язків між різними компонентами навчального процесу, яка спрямована на формування майбутнього фахівця.

Створення інноваційного середовища розглядається як процес появи



нових ознак, форм, тобто таких якостей розвитку, що свідчать про наближення системи освіти до певного стану. Розвиток інноваційної сфери - це процес, унаслідок якого відбувається зміна якості, перехід від одного якісного стану освіти до іншого, вищого. Показниками розвитку інноваційної сфери є достатній рівень нових якісних ознак, форм в системі вищої освіти [1, с. 13].

Цими якісними змінами слід вважати удосконалення форм і методів навчання, шляхом упровадження нових педагогічних технологій у навчально-виховний процес вищої школи.

Щодо визначення поняття «педагогічна технологія», варто зазначити, що наявні різні підходи до його тлумачення. Це поняття трактують як сукупність психолого-педагогічних установок, спеціальний набір і поєднання форм, методів, способів, прийомів навчання, виховних засобів, тобто як організаційно-методичний інструментарій (Б. Лихачов, І. Підласий); як опис системи дій учителя та учнів, від яких не слід відхилитися (І. Волков, П. Москаленко); як проект певної педагогічної системи, що реалізується вчителем (В. Беспалько) [5, с. 77].

За визначенням ЮНЕСКО, «педагогічна технологія – це системний метод створення, застосування і визначення всього процесу викладання і засвоєння знань з урахуванням технічних і людських ресурсів і їхніх взаємодій, що мають своїм завданням оптимізацію форм освіти» [5, с. 18].

Попри велику кількість підходів спільним елементом визначень є системність, інтегративність, відповідність конкретній меті.

У своєму дослідженні виходимо із визначення, у якому педагогічна технологія трактується як «змістова техніка реалізації системи всіх компонентів педагогічного процесу, спрямована на досягнення поставленої мети; закономірна педагогічна діяльність, яка реалізовує науково обґрунтований проект навчально-виховного процесу і має вищий рівень ефективності, ніж традиційні методики» [1, с. 68].

**Матеріал і результати досліджень.** Використання педагогічних технологій у навчальному процесі дозволяє підвищити якість навчального матеріалу й підсилити освітні ефекти від застосування інноваційних педагогічних програм і методик, оскільки надає викладачам додаткові можливості для побудови індивідуальних освітніх траєкторій студентів з метою здійснення диференційованого підходу до студентів з різним рівнем готовності до навчання.

З поміж різноманітних видів нових педагогічних технологій, на наш погляд, найбільш адекватними відповідно до поставлених цілей і найбільш універсальними є імітаційно-ігрові, проектні педагогічні технології.

Імітаційно-ігрові технології передбачають методологічну спрямованість

у педагогічній діяльності, яка дозволяє через систему взаємопов'язаних понять імітації і гри, принципів і способів імітаційно-ігрових дій забезпечити процес професійного становлення особистості, самоствердження, самовираження та саморозвитку професійної індивідуальності майбутніх педагогів [2, с. 28]. В їх основу покладено імітаційне або імітаційно-ігрове моделювання, тобто відтворення з певною мірою в умовах навчання адекватності процесів, що відбуваються в реальній системі.

Характерними ознаками імітаційно-ігрових технологій (за Л. Кондрашовою [2]) є:

- імітаційне моделювання;
- опис ситуацій і типів професійно-педагогічних дій і спілкування;
- проблемний характер педагогічних ситуацій;
- професійна спрямованість ігрових ролей, розподіл їх між учасниками гри з урахуванням їх можливостей, здібностей, підготовленості та професійних установок;
- стан емоційно-позитивної напруги учасників імітаційно-ігрової діяльності;
- пошук різних способів розв'язання поставлених задач і імітаційно-ігрових ситуацій;
- різноманітність рішень;
- обговорення підсумків імітаційно-ігрової діяльності; чіткість критеріїв з оцінювання дій студентів в імітаційно-ігровій діяльності.

Упровадження імітаційно-ігрових технологій у навчально-виховний процес передбачає залучення студентів до ділових, рольових, імітаційних, управлінських ігор. Активна участь у їх проведенні сприяє виробленню професійних умінь, розвитку педагогічних здібностей студентів, закріпленню в них соціально зумовленої професійної поведінки [2, с. 56].

У процесі формування готовності майбутніх учителів географії до профільного навчання ділові ігри – це певною мірою імітація професійно-педагогічної діяльності, пов'язаної з управлінням навчально-виховним процесом профільної школи. Такі ігри використовують задля розвитку творчого мислення й формування практичних умінь організації навчально-виховної діяльності в умовах профільного навчання. У процесі ділової гри відбувається діалог, зіткнення різних думок і пропозицій, їх обґрунтування та зміцнення, що сприяє набуттю нових знань, уявлень, досвіду розв'язання педагогічних задач і ситуацій, спрямованих на розв'язання поставлених завдань профільного навчання. Задля досягнення значних результатів у процесі моделювання педагогічних задач, ситуацій важливо наповнювати їх зміст у контексті тієї діяльності, яку в майбутньому буде виконувати студент. Розв'язання та-



кої задачі передбачає більш глибоке усвідомлення суті майбутньої професійної діяльності, механізму її виконання, що у свою чергу створює всі передумови становлення готовності до відповідної діяльності.

Рольові ігри покликані розвивати у студентів аналітичні здібності, прищеплювати вміння приймати правильне рішення у ситуаціях, пов'язаних з керівництвом навчально-виховним процесом в оновленій школі. У процесі рольової гри розкривається особистість майбутнього педагога, виявляються його здібності і перспективи майбутньої педагогічної діяльності. Чим більше ролей виконує студент, тим різноманітнішою є його діяльність, тим більше у його арсеналі практичних умінь і навичок, необхідних для майбутнього фахівця, його розумова діяльність набуває системного характеру: формується гнучкість мислення; розширюється і поглиблюється мотивація професійної спрямованості.

Дидактичні ігри також мають важливе значення у професійній підготовці майбутніх учителів географії до профільного навчання старшокласників, сприяють розвитку цілеспрямованості, витримки, самостійності, виробленню вміння діяти відповідно до норм педагогічної культури. Вони розвивають спостережливість, увагу, пам'ять, мислення, мову, сенсорну орієнтацію, кмітливість і надають можливість ефективної взаємодії педагогів і студентів, сприяють налагодженню сприятливого емоційного клімату.

Використання імітаційно-ігрових технологій у навчально-виховному процесі доводить положення Л. Виготського про те, що свідомість людини – продукт його стосунків з довкіллям. Імітаційно-ігрова діяльність формує людину психологічно, не залишаючи його розвиток незмінним, а створює нові, особливі форми свідомої діяльності й поведінки [3, с. 74].

Отже, імітаційно-ігрові технології повинні зайняти провідне місце у професійній підготовці майбутніх учителів географії до профільного навчання старшокласників. За їх використання активізується професійна позиція, підвищується рівень мотивації до навчання, забезпечується розвиток аналітико-діагностувальних, прогностичних, конструктивно-організаторських, комунікативних умінь майбутніх фахівців. Під час розв'язання поставлених завдань у процесі ігрової діяльності розвиваються вміння оперувати набутими знаннями в конкретних ситуаціях набуваються навички самоаналізу, самоконтролю й самооцінки.

Останніми роками у практиці роботи освітніх закладів звернено увагу на давно забуті методи навчання. Все частіше стали повертатись до методу проектів, який називають технологією проектної діяльності. Виник цей метод у другій половині XIX ст. у школах США та набув широкого застосування у XXст. завдяки розвитку і впровадженню психологічних та

педагогічних досліджень американських науковців (Дж. Дьюї, В. Кілпатрика, М. Меррі) [5, с. 87].

Ідею проектів також розглядали відомі українські та російські педагоги і психологи (Б. Ананьєв, В. Беспалько, М. Бернштейн, Г. Ващенко, І. Іванова, А. Макаренко, В. Сухомлинський). Василь Сухомлинський наголошував, що педагогіка набуде ознак проєктивної науки, якщо спиратиметься на психологічні знання; відійде від емпіричних узагальнень у досягненні цілей виховання, навчання й розвитку; використовуватиме цілепокладання, системний підхід, моделювання. Активним перетворення педагогічної діяльності він називав проєктування навчання і виховання, головною сферою поєднання теорії та практики [4, с. 253].

Із часом ідея методу проектів зазнала змін. Нині вона є інтегрованим компонентом розробленої і структурованої системи освіти, заснованим на розвитку пізнавальних навичок, креативності, умінні орієнтуватися в інформаційному просторі, самостійно конструювати знання, розвивати критичне і творче мислення.

Метод проектів (лат. *projectus* – спрямований уперед) – технологія організації навчання, за якої знання й уміння здобуваються у процесі планування і виконання практичних завдань – проектів [5, с. 88].

Проектні технології передбачають використання різноманітних методів, засобів навчання, а також інтегрування знань, умінь із різних галузей науки, техніки, технології і творчих галузей. Навчальні проекти за своєю суттю є міжпредметними. Навіть якщо проект реалізують у межах одного предмета, робота над ним передбачає застосування знань з інших галузей і демонструє зв'язок із реальним життям, що є вкрай необхідним у підготовці майбутнього вчителя географії до профільного навчання. Профільна школа чекає вчителя творчого, ініціативного, здатного розробляти власні проекти елективних курсів, програм; створювати розвивальні технології та відповідні до них засоби навчання; здійснювати міжпредметні зв'язки між профільними та непрофільними предметами; створювати та упроваджувати інтегровані уроки. Це у свою чергу потребує серйозної підготовки, розвитку проєктувальних, дослідницьких умінь у майбутніх учителів.

Виконання навчальних проектів активізує самостійність, дослідницьку поведінку учасників проєктування, спрямовану на пошук й отримання нової інформації із зовнішнього оточення. Основа цієї технології – не інформаційний, а діяльнісний підхід, спрямований на розвиток комплексу розумових здібностей (рефлексії, конструктивної уяви, творчисті), критичного і творчого мислення, уміння побачити, сформулювати і розв'язати проблему, орієнтуватися в інформаційному просторі [5, с. 90].

**Висновок.** Саме тому, ми вважаємо, що проєктні технології мають

займати чільне місце у формуванні готовності майбутніх учителів географії до профільного навчання старшокласників. До того ж, у суто фаховій географічній підготовці проектна діяльність може розв'язувати проблеми: прогнозування, наприклад, тенденцій зміни природних і соціально-економічних об'єктів і природного комплексу в цілому у результаті господарської діяльності людини; оцінювання і прогнозування позитивних і негативних змін природних об'єктів під впливом людини на прикладі рік, озер, боліт, підземних вод, приросту населення, змін співвідношення міського та сільського населення, розвитку системи міських поселень, розвитку господарства окремих районів країни, свого регіону і своєї місцевості. Під час підготовки цих проектів її учасники вчать планувати роботу, прогнозувати її результати, використовувати різні джерела інформації, аналізувати і порівнювати факти, аргументувати власні судження, приймати рішення, налагоджувати соціальні контакти, розподіляти обов'язки, взаємодіяти, презентувати результати перед аудиторією, оцінювати свою і партнерську діяльність.

Щодо підготовки майбутніх учителів географії до профільного навчання важливим є проектування власної діяльності у вигляді проектів програм, елективних курсів, інтегрованих уроків, профільних факультативів, форм і методів управління навчально-виховним процесом профільної школи. У процесі захисту своїх робіт студенти можуть обговорювати проблеми та перспективи розвитку профільного навчання, його роль у формуванні й становленні особистості. Це сприятиме поглибленню знань студентів з певної проблеми, усвідомленню її сутності, пошуку шляхів розв'язання, сприятиме створенню умов розвитку дослідницьких, проектувальних, прогностичних умінь.

Виходячи з цього, варто зазначити, що використання імітаційно-ігрових та проектних технологій у навчально-виховному процесі вищої школи здійснює позитивний вплив на підготовку вчительських кадрів і є необхідним для підвищення якості підготовки майбутніх вчителів географії до профільного навчання старшокласників.

## ЛІТЕРАТУРА

1. Дичківська І. М. Інноваційні педагогічні технології: [навчальний посібник] / І. М. Дичківська. – К.: Академвидав, 2004. – 352 с.
2. Кондрашова Л. В. Имитационно-игровое обучение в высшей школе / Л. В. Кондрашова, М. Г. Виевская, Л. А. Савченко. – Кривой Рог : КГПУ, 2001. – 194 с.
3. Куприянов Б. В. Ситуационно-ролевая игра как средство общепедагогической подготовки будущего учителя: дис. ... канд. пед. наук : 13.00.08 / Куприянов Борис Викторович. – Ярославль, 1996. – 233 с.

4. Сухомлинський В. О. Вибрані твори : в 5-ти т. / Василь Олександрович Сухомлинський. – Т. 5 : Статті. – К. : Рад. шк., 1977. – 639 с.
5. Чепіль М. М. Педагогічні технології: [навчальний посібник] / М. М. Чепіль, Н. З. Дуднік. – К.: Академвидав, 2012. – 224 с.

УДК 37:378

## ОСОБЕННОСТИ ОБРАЗОВАНИЯ В ГУМАНИТАРНЫХ НАУКАХ НА ПРИМЕРЕ ИНТЕГРАЦИИ ПОНЯТИЙ ЭСТЕТИЧЕСКОГО И ТРАНСЦЕНДЕНТНОГО

**М.Г. Мурашкин**

доктор философских наук, профессор кафедры философии и политологии, Государственное высшее учебное заведение «Приднепровская государственная академия строительства и архитектуры», г. Днепропетровск, Украина, e-mail: [michailmurashkin@gmail.com](mailto:michailmurashkin@gmail.com)

**Аннотация.** В работе рассмотрены особенности образования в гуманитарных науках на примере интеграции понятий эстетического и трансцендентного.

*Ключевые слова:* образование, гуманитарные науки, эстетика, эстетическое, трансценденция.

## HIGH EDUCATION FEATURES OF THE HUMANITIES IN CASE OF THE CONCEPT INTEGRATION OF AESTHETIC AND TRANSCENDENT

**M.G. Murashkin**

Ph.D., Professor of Philosophy and Political Science, State Higher Educational Institution "Dnieper State Academy of Civil Engineering and Architecture", Dnepropetrovsk, Ukraine, e-mail: [michailmurashkin@gmail.com](mailto:michailmurashkin@gmail.com)

**Abstract.** This article considered the features of education on the humanities concept of example integration in aesthetic and transcendence.

*Keywords:* education, humanities, aesthetics, aesthetic transcendence.

**Введение.** Образование в сфере гуманитарных знаний требует интеграции понятий различных наук, нахождения их взаимосвязи для получения наиболее общих мировоззренческих картин. Продемонстрировать эту интеграцию гуманитарных знаний можно на таких понятиях как «эстетика» и «трансценденция».

**Цель работы.** Показать необходимость в образовательном процессе интегрирования понятий в гуманитарных науках для возникновения наиболее общих мировоззренческих картин на примере таких понятий как «эстетика», «трансценденция».