

DOI: 10.33310/2518-7813-2020-68-1-185-190

УДК : 378:37.011.3 – 051:37.022.:37.016:37

**Оксана НОЗДРОВА**

*кандидат педагогічних наук, доцент,*

*доцент кафедри педагогіки*

*Державний заклад «Південноукраїнський національний*

*педагогічний університет імені К. Д. Ушинського»,*

*м. Одеса, Україна*

*e-mail : katenozdrova654@gmail.com*

## **ЗАСТОСУВАННЯ АКТИВНИХ МЕТОДІВ НАВЧАННЯ У ФОРМУВАННІ ПРОФЕСІЙНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ МАЙБУТНІХ ВЧИТЕЛІВ У ПРОЦЕСІ ВИВЧЕННЯ ДИСЦИПЛІНИ «ПЕДАГОГІКА»**

*У статті розглянуто сучасні підходи до використання активних методів навчання у навчально-виховному процесі вищої школи. Висвітлено досвід впровадження ігрових технологій у процес професійної підготовки майбутніх вчителів при вивченні навчальної дисципліни «Педагогіка» для студентів – здобувачів вищої освіти за першим (бакалаврським) рівнем педагогічних спеціальностей. Акцентовано увагу на організації практичних занять з теорії навчання й виховання, історії педагогіки щодо формування професійної компетентності майбутніх учителів.*

*Доведено, що успішна реалізація змісту курсу ґрунтується на використанні інтерактивних методів навчання. Це участь студентів у навчально-педагогічних іграх, тренінгах, у ході яких формуються професійні якості майбутнього вчителя, культура педагогічного спілкування.*

*Презентовано різні види ділових, рольових ігор, міні-лекцій, які розраховані на включення студентів у самостійну пошукову роботу. Визначено, що запорукою ефективності навчальної діяльності є пізнавальна активність, від якої залежить цілеспрямованість освітньої траєкторії студентів, розвиток інтелектуальної рефлексії. Саме інтерактивні тренінги впливають на особистість, її діяльність та особистісні стосунки; виконують навчально-стимулювальну функцію у виявленні студентами пізнавальної активності, формують професійні якості майбутнього вчителя.*

*Ключові слова: активні методи навчання, навчальна дисципліна « Педагогіка», професійна компетентність, умови використання інтерактивних ігрових технологій, інтенсивна пізнавальна діяльність майбутніх вчителів.*

**Постановка проблеми.** Нові концептуальні ідеї й положення реформування освіти потребують переорієнтації педагогічної діяльності вчителя на нові духовні цінності, в центрі якої — формування цілісної особистості. Нові цілі сучасної освіти утверджують нові пріоритети освітньо-виховного процесу вишу. Це передбачає формування справді нового педагогічного мислення на всіх рівнях педагогічної діяльності. Вчитель, викладач, керівник школи, методист, інспектор мають об'єднуватись у своїй готовності приймати рішення в інтересах особистості, бути сприйнятливими до інновацій, творчості, уміти вибирати педагогічні засоби й відповідати за свій вибір [2].

Висловлено дві важливі умови: необхідність формування нового мислення майбутнього вчителя та інтеграція дійового впливу на формування особистості працівників усіх ланок освіти, причетних до справи навчання й виховання молоді (використання інноваційних форм та методів формування основних компетентностей особистості).

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Сьогодні дослідження, пов'язані з упровадженням

інтерактивних методів навчання, доводять їх позитивний вплив на самооцінку й самовідчуття суб'єктів освітнього процесу (В. А. Кан-Калік, Н. В. Ключєва, Е. В. Сидоренко, Л. А. Петровська), розкривають пріоритетну роль розвитку навичок особистісного спілкування (Л. К. Гейкхман, Л. В. Зарецька, Д. А. Махотін), формування соціального досліду особистості (Н. Л. Кулікова) [4, 20], формування професійної компетентності вчителя (О. Скворцова, В. Лозова, Б. Ельконін, Н. Кузьміна, Л. Коваль). Водночас, ми презентуємо сучасні практичні напрями вдосконалення освітньо-виховного процесу у закладах вищої школи в контексті реформування освіти. Це впровадження інноваційних форм й методів навчання, удосконалення засобів формування цілісного світогляду особистості, впровадження інтерактивних та інформаційно-комунікаційних технологій навчання й виховання, що забезпечують гармонійний розвиток особистості, її творчого потенціалу, самореалізаційних можливостей.

Можна стверджувати, що, незважаючи на різноманітність підходів до ефективного впровадження інтерактиву, при застосуванні ігрових

активних методів навчання в освітньо-виховному процесі вищої школи існують недоліки:

- відсутня комплексна побудова педагогічного процесу, який створив би умови для стимулювання пізнавальної активності майбутніх педагогів засобами навчально-педагогічної гри й встановленню міжпредметних зв'язків у навчальному процесі за допомогою ігрової діяльності;
- відсутня методика з формування пізнавальної активності студентів за допомогою ігрової інтерактивної діяльності.

**Постановка завдання.** Мета статті – презентувати досвід організації навчання з використанням інтерактивних методів, тренінгів, міні-лекцій на практичних заняттях з навчальної дисципліни «Педагогіка» (для студентів – здобувачів вищої освіти за першим (бакалаврським) рівнем педагогічних спеціальностей) у закладах вищої освіти, який забезпечує формування професійної компетентності, активізацію творчого потенціалу студентів.

Завданням дослідження є створення методичного комплексу навчально – педагогічних ігор, інтерактивних тренінгів, проблемних ситуацій, спрямованих на розвиток професійних, інтелектуальних, емоційних, вольових якостей майбутнього вчителя; формуванню основ педагогічної майстерності та професійної компетентності студентів педагогічного вишу.

**Виклад основного матеріалу.** Наведемо зразки навчально-педагогічних ігор, які ми використовували на практичних заняттях з педагогіки.

#### **Навчально-педагогічна гра**

##### **«Педагогічна майстерність вчителя»**

**Мета гри:** оволодіння майбутніми вчителями основами педагогічної майстерності.

Студенти ознайомилися з ситуацією й повинні були дати відповідь на запитання: «Талант чи педагогічна майстерність?», «Чи можна навчитися педагогічної майстерності?».

##### **Навчально-педагогічна ситуація.**

##### **Немає нічого недосяжного.**

Мабуть, найбільш яскравим прикладом того, чого може досягнути людина, якщо вона чогось прагне, є Демосфен, який народився в середині IV століття до нашої ери в Греції.

Його перша промова провалилася, більше того – його освистали. Та інакше й бути не могло. Природа наділила його якостями, що, на погляд древніх, були несумісні з ораторською діяльністю: маленький зріст, слабкий голос, погана дикція та ще й нервові сипання плеча. Здавалося, що дорога на трибуну для нього закрита назавжди. Інший би примирився та зайнявся чимось іншим. Але тільки не Демосфен.

За порадою свого друга, відомого актора Сатира, він розпочав щоденну працю. Приходячи на берег моря, він набирав у рот каміння й відпрацьовував дикцію. При кожному неправильному положенні язика каміння впиалося в піднебіння. Потім він почав говорити голосно настільки, щоб заглушити шум морського прибою. Аби подолати сипання плеча, підвішував до стелі меч, який щоразу при сипанні встромлявся в плече. Неймовірно, але завдяки таким тренуванням Демосфен позбувся своїх недоліків і став одним із найблискучіших ораторів.

Отже, немає нічого недосяжного [3, 30].

Після ознайомлення з психолого-педагогічною ситуацією ми продовжили дискусію з цієї проблеми. Для цього розподілили між студентами такі ролі: педагог-ерудит, двоє опонентів, двоє консультантів, рецензенти кожної ролі та троє експертів. Усі учасники гри одержували короткі інструктивні вказівки щодо виконання ролей [5, 20].

Щоб бути максимально активними під час гри, її учасники, крім ознайомлення із ситуацією, мали вивчити рекомендовану літературу, ознайомитися з досвідом роботи кращих вітчизняних учителів й урахувати власний.

*Ми пропонували вказівки виконавцям ролей.*

*Педагог-ерудит* – готував 10–15-хвилинне повідомлення, структурні схеми, давав визначення й стислу характеристику складових педагогічної майстерності учителя. *Опоненти* – виступали з принциповими запереченнями щодо змісту повідомлення. *Рецензенти* – виступали з критичним аналізом змісту повідомлення і вносили конкретні пропозиції. *Консультанти* – давали поради й консультації всім учасникам як під час підготовки, так і у процесі гри. *Експерти* – за п'ятибальною системою оцінювали дії кожного учасника, мотивуючи й аргументуючи свої оцінки.

Гру вів викладач. Педагог-ерудит виступав з повідомленням «Що таке педагогічна майстерність учителя?», демонстрував підготовлені ним схеми. Після його відповідей на запитання слово надавалось опонентам, рецензентам і всім бажаним.

Результат гри – вироблення всебічного, широкого наукового визначення педагогічної майстерності та її складових. Учасники колективно склали схему, аргументуючи доцільність і важливість кожної складової.

Наприкінці гри експерти оцінювали дії всіх учасників. Викладач, який зобов'язаний оцінити ефективність гри і внесок у досягнення мети кожного учасника, підбивав підсумки. Висновком гри були «Поради молодим учителям» П. М. Щербаня [5, 30].

### Поради молодим учителям

1. Розвивайте власну спостережливість, педагогічну увагу, вміння відчувати емоційний стан учнів. Навчіться бачити душу в очах дитини.
2. Пам'ятайте, що уповільнений темп уроку – одна з причин порушення уваги і дисципліни учнів.
3. Пробуджуйте в учнів інтерес до знань. Створюйте учневі можливості відчувати радість успіху у навчанні. Учень – це особистість, ставтеся до неї з повагою.
4. Навчіться володіти собою. Утримуйтеся від непотрібних зауважень. Не вдавайтеся до погроз, ніколи не висміюйте учнів і не кричіть на них.
5. Пам'ятайте: нетактовність – одна з найважливіших ознак професійної непридатності. Відмовтеся від примусу, не привчайте учнів до сорому і покарань. Не зашкодьте здоров'ю дитини.
6. Любіть учнів, захищайте їхні права та інтереси, створюйте умови для розвитку і самореалізації особистості, підтримуйте індивідуальність кожного учня.
7. Будьте завжди в доброму настрої. Не допускайте конфлікту з учнями, а якщо він все ж таки виник, не затягуйте його, а йдіть на розумний компроміс, не звертаючись по допомогу до колег і керівників школи.
8. Дотримуйтеся норм моралі і педагогічної етики, проявляйте гідність, доброзичливість, витримку, взаєморозуміння, педагогічний такт і культуру спілкування.
9. Здобуйте довіру учнів і бережіть її. Контакт з класом значною мірою залежить від стосунків з окремими учнями. Знаходьте час побути з учнем наодинці.
10. Несіть батькам учнів радість. Адже що більше ви скаржитиметеся батькам на їхніх дітей, то більше вони захищатимуть їх або застосовуватимуть засоби впливу, які заважатимуть вашим стосункам з учнями.

### Навчально-педагогічна гра

#### «Інтелектуальний педагогічний хокей»

Викладач формував дві команди із шести чоловік у кожній (трьох нападаючих, двоє захисників і воротар), а сам виступав у ролі ведучого.

Після жеребкування за наказом ведучого вкидалася шайба-запитання із проблем дидактики (наприклад, «За якими критеріями необхідно здійснювати вибір методів навчання? Які основні засоби навчання?»; «Які основні вимоги до сучасного уроку?»)

Першими на всі запитання відповідали нападаючі, потім захисники й останнім (якщо правильною відповіді не було дано) – воротар. Час на відповідь – 10–20 с залежно від складності запитання. Іноді команди розбивалися на пари і проводили два півфінали та фінал. Кількість запи-

тань визначали самі студенти, однак їх мало бути не більше п'яти. Тривалість гри – близько 10–15 хв. Лаконізм, чіткість, стислість, логіка – ось ознаки, що характеризували цю гру. Викладач стежив за порядком, черговістю виступів, часом [5, 23].

Інтелектуальний хокей ми використовували як різновид опитування або окремих етапів уроку.

#### Педагогічна гра з історії педагогіки «Хто краще знає педагогічну спадщину Яна Амоса Коменського?»

У процесі гри її учасникам-знавцям було поставлено чимало запитань. На одні з них можна було відповісти одним словом, інші потребували системної чи аналітичної відповіді. На обдумування кожної відповіді відводилося 20 секунд.

Якщо команда не могла дати відповіді на запитання або її було визнано неправильною, ведучий звертався по допомогу до всіх студентів, присутніх у залі. Той, хто давав не менш як три правильні відповіді, отримував заохочувальний приз. Отже, учасниками гри були всі присутні [5, 67].

#### Перший тур

1. Говорячи про виховання «людяності в людині», Я. А. Коменський мав на увазі виховання чотирьох чеснот: мудрості, поміркованості, бадьорості й справедливості.

Дайте оцінку цим чеснотам з сучасної позиції й оцініть їх значення для часу Я. А. Коменського.

2. Яке значення надавав Я. А. Коменський шкільній дисципліні?

(«Школа без дисципліни, що млин без води». Підтримувати дисципліну слід «хорошими прикладами, лагідними словами й доброзичливістю»).

3. Я. А. Коменський вважав навчання основним засобом здобування освіти, а зміст навчання – головним і основоположним в цьому процесі.

Якщо Ви згодні з цим твердженням, то доведіть його на прикладі сучасної школи.

4. Як ставився Я. А. Коменський до тілесних покарань?

(«Різки і кийок — знаряддя рабства й мають бути вигнані зі школи»).

5. Які чесноти, на думку Я. А. Коменського, є основою морального виховання?

(Мудрість, мужність, справедливість, скромність, доброзичливість, слухняність, охайність, працьовитість, увічливість, повага до старших).

6. Яку роль Я. А. Коменський відводив учителю?

(Вважав посаду вчителя «настільки величною, як жодна інша під сонцем»;

7. Назвіть золоте правило дидактики. Чому його названо «золотим?»

(Усе, що тільки можна надавати для сприйняття почуттями: видиме – для сприйняття зором; те, що можна чути – слухом; запахи – нюхом;

що має смак – на смак; що підлягає сприйняттю дотиком – на дотик. Якщо предмети можна сприймати водночас кількома почуттями, нехай вони сприймаються кількома почуттями).

### Другий тур

Відомо п'ять груп думок про Я. А. Коменського як філософа й мислителя:

**Перші** не тільки повністю заперечують Я. А. Коменського як філософа й мислителя, але й не відводять йому навіть будь-якого місця в історії педагогічних ідей.

**Другі** визнають Я. А. Коменського великим педагогом-мислителем, але як філософа-мислителя цінують невисоко.

**Треті** абсолютно обходять питання про філософські переконання Я. А. Коменського й пов'язують все його педагогічне вчення з релігійним світоглядом.

**Четверті** визнають, що педагогічне вчення Я. А. Коменського побудовано на певних філософських засадах і пов'язують основні питання виховання й навчання у Я. А. Коменського з його філософськими переконаннями.

**П'яті** доводять, що Я. А. Коменський – не тільки великий педагог, але разом з тим видатний філософ і різносторонній мислитель.

Займіть позицію одного з прихильників цих думок і наведіть обґрунтовані докази.

Ігрові форми проведення занять можуть бути різноманітними. Наприклад, **карткове педагогічне лото**. З теми або навіть із цілого розділу виготовлялися картки, одна з яких містила лише одне слово (тезаурус курсу), до якого необхідно було підібрати визначення.

Кожний студент із пари отримував 5-6 таких карток з різними завданнями. Розмістивши їх на столі, студенти по черзі вказували один одному, на яку слід відповідати. Якщо відповідь правильна, картку відклали; якщо вона не задовольняла партнера, картка залишалася в того, хто відповідав. Переможцем ставав той, у кого картки закінчувалися раніше. Отже, працюючи парами, студенти мали змогу пояснювати один одному, співпрацювати між собою, здобуваючи й удосконалюючи педагогічні вміння та навички, тобто у процесі гри навчалися один в одного. Водночас це ефективна форма закріплення навчального матеріалу, а також підготовки до заліків та іспитів.

Найбільш популярними методами, які застосовувалися на інтерактивних тренінгових заняттях, були: **міні-лекція, рольова гра, метод кейсів (проблемні ситуації), мозковий штурм (брейнстормінг), дискусія**.

Міні-лекція. Завдання лектора – донести свої знання до групи. Завдання групи – прийняти та зберегти ці знання. Запорука успішної лекції чи

бесіди – стійкий контакт з аудиторією та компетентність у даній сфері. Таке поєднання не перетворювало міні-лекцію на монолог, а робило її цікавим процесом, в який група з готовністю включалася. Для успішного використання цього методу потрібно було професійно викладати інформацію.

Матеріал, наданий аудиторії для сприймання, мав стимулювати мислення та мотивувати до подальшої діяльності. Отже, структура міні-лекції мала такий вигляд:

(введення (несподіване, незвичайне); цитата або маловідомий фак; приклад із життя або анекдот; надихаючий висновок; зацікавленість інформацією; акцент на позитивному; використання запитань).

Ще один спосіб підвищення інтересу (візуальна підтримка) – це супровід ключових моментів повідомлення різноманітними ілюстраціями. Використання слайдів, надписів, фліпчарту був додатковим стимулом, який викликав зорову реакцію.

Підготовка та проведення студентами фрагментів різних типів міні-лекцій сприяла формуванню критичного та аналітичного мислення; формуванню в майбутніх вчителів педагогічної культури.

Сьогодні викликає інтерес розгляд особливостей проведення нових типів лекцій. Це проблемна лекція, лекція-візуалізація, лекція-провокація, «лекція вдвох», лекція «прес-конференція».

За допомогою таких лекцій задається послідовний перехід від простої передачі інформації до активного освоєння змісту навчання із включенням механізмів теоретичного мислення й усієї структури психічних функцій студентів і викладача. У цьому процесі зростає внесок самих студентів у засвоєння змісту освіти, підвищується роль діалогічної взаємодії та спілкування в ході лекції, підсилюється значення соціального контексту при формуванні професійних якостей особистості фахівця.

**Висновки і перспективи досліджень.** Сьогодні потребує лідерів нової формації – людей компетентних, відповідальних, здатних мислити неординарно. Проблема виховання молодих лідерів – це проблема підготовки людини майбутнього, людини, яка відповідає вимогам XXI століття. Ще однією особливістю інновацій в освіті є: застосування технологічних «ноу-хау» – пошук пілотних майданчиків для впровадження інновацій; докорінна зміна форм і методів навчання – перехід до освіти за компетентностями; орієнтація на освітні стандарти ЄС.

Організація проведеної наукової роботи забезпечила наступні результати: було створено

комфортне освітнє середовище та умови для задоволення індивідуальних освітніх потреб суб'єктів освітньо-виховного процесу (викладачів, студентів); студенти самостійно мали змогу обрати пріоритетні інтерактивні технології; підвищилася освітня мотивація студентів; були сформовані навички цілепокладання, планування своєї діяльності, вміння здійснювати самоконтроль і самооцінку.

Це дозволило сформувати професійну компетентність майбутніх педагогів, які будуть здатні до саморозвитку, творчості, креативного мислення, самоорганізації свого життя та високопродуктивної професійної діяльності.

Комплексне використання у освітньо-виховному процесі інноваційних технологій навчання, перенесення акцентів на ігрові інтерактивні форми та методи навчання, кооперативна

професійна взаємодія з одногрупниками, організація майстер-класів з проведення міні-лекцій забезпечила якісні позитивні результати.

Було доведено, що інтерактивне навчання – це система відкритого діалогу, взаємозв'язку та спільного розв'язання проблемних ситуацій; формування креативного мислення, виявлення прихованого потенціалу та перспективних тенденцій власного розвитку[2].

Планується підготувати методичні рекомендації, розробити цикл тренінгових занять з впровадження інтерактивної моделі навчання в освітній процес вищої школи, окреслити перспективні завдання з реформування сучасної освіти за допомогою інтерактивного навчання, яке зорієнтує та сформує ключові компетентності, які значно розширяють можливості студента у виборі власної освітньої траєкторії.

### Список використаних джерел

1. Кондрашова Л. В., Виевская М. Г., Савченко Л. А. Иммитационно-игровое обучение в высшей школе : учебное пособие. Кривой Рог, 2001. 194 с.
2. Падалка Г. М. Педагогіка мистецтва. Теорія і методика викладання мистецьких дисциплін. Київ: Освіта України, 2008. 274 с.
3. Ретюнских Л.Т. Философия игры. Москва: Вузовская книга. 2002. С.15-18.
4. Сковцова С. О. Професійна компетентність вчителя : зміст поняття. *Наука і освіта*. 2009. №4. С.93-96.
5. Щербань П. М. Навчально-педагогічні ігри у вищих навчальних закладах: навч. посібник. Київ : Вища школа, 2004. С.35-30.
6. Щербакова Р. М. Инновационные педагогические технологии при подготовке специалистов вузами [Электронный ресурс] *Сибирский торгово-экономический журнал*. №14. 2011. С.23-24.

### References

1. Kondrashova, L. V., Vievskaya, M. G., & Savchenko, L. A. (2001). *Immitatsionno-igrovoye obucheniye v vysshey shkole [Simulation and game education in higher education]*. Kryvyi Rih [in Ukrainian].
2. Padalka, G.M. (2008). *Pedahohika mystetstva. Teoriya i metodyka vykladannya mystets'kykh dystsyplin [Art Pedagogy. Theory and methodology of teaching art disciplines]*. Kyiv: Education of Ukraine [in Ukrainian].
3. Retyunskih, L.T. (2002). *Filosofiya igry [The philosophy of the game]*. Moscow: University book [in Ukrainian].
4. Skvortsova, S.O. (2009). *Profesiyana kompetentnist' vchytelya: zmist ponyattya [Teacher professional competence: content of concept]*. *Nauka i osvita – Science and education*, 4, 93-96 [in Ukrainian].
5. Shcherban, P. M. (2004). *Navchal'no-pedahohichni ihry u vyshchyykh navchal'nykh zakladakh [Educational-pedagogical games in higher education]*. Kyiv: High School [in Ukrainian].
6. Shcherbakova, R. M. (2011). *Innovatsionnyye pedagogicheskiye tekhnologi pri podgotovke spetsialistov vuzami [Innovative pedagogical technologies in the training of specialists by universities]*. *Sibirskiy trgovno-ekonomicheskyy zhurnal – Siberian Trade and Economic Journal*, 14, 23-24. Электронный ресурс [in Ukrainian].

#### **Оксана Ноздрова. Использование активных методов обучения для формирования профессиональной компетентности будущих учителей в процессе изучения дисциплины «педагогика»**

*В статье рассмотрены современные подходы к использованию активных методов обучения в учебно-воспитательном процессе высшей школы. Представлен опыт использования игровых технологий в процессе профессиональной подготовки будущих учителей при изучении учебной дисциплины «Педагогика» для студентов – соискателей высшего образования по первому (бакалаврскому) уровню педагогических специальностей. Акцентировано внимание на организации практических занятий по теории обучения и воспитания, истории педагогики относительно формирования профессиональной компетентности будущих учителей.*

*Доказано, что успешная реализация содержания курса основана на использовании интерактивных методов обучения. Это участие студентов в учебно-педагогических играх, тренингах, в результате которых формируются профессиональные качества будущего учителя, культура педагогического общения.*

*Презентованы разные виды деловых, ролевых игр, мини-лекций, которые рассчитаны на включение студентов в самостоятельную поисковую работу. Определено, что эффективность учебной деятельности определяется познавательной активностью, от которой зависит целеспрямованность образовательной траектории студентов, развитие интеллектуальной рефлексии. Именно интерактивные*

*тренинги влияют на личность, ее деятельность и личные отношения; выполняют учебно-стимулирующую функцию в развитии у студентов познавательной активности, формируют профессиональные качества будущего учителя.*

*Ключевые слова: активные методы обучения, учебная дисциплина «Педагогика», профессиональная компетентность, условия использования интерактивных игровых технологий, интенсивная познавательная деятельность будущих учителей.*

**Oksana Nozdova. Application of active teaching methods in the formation of professional competence of future teachers in the process of studying the discipline "Pedagogy"**

*The article actualizes the problem of formation of professional competence of future teachers, which provides self-realization, self-improvement of the teacher's personality in the process of professional activity. The pedagogical potential and educational opportunities of interactive teaching methods are determined. Attention is drawn to the fact that the use of educational and pedagogical games, trainings, problem situations, mini-lectures in the process of studying the discipline "Pedagogy" is carried out within the limits of professional training. Emphasis is placed on the formation of professionalism, key, basic and special competences for future teachers. It is proved that the purpose of the course "Pedagogy" (providing students with ideas about the main trends in the development of pedagogical thought in the historical aspect; familiarization with the main pedagogical laws and regularities; awareness of didactic principles of the learning process, methods, principles, means, types, forms of organization of training; defining the basic provisions of the essence of the process of education, types, methods of education) contributes to the effectiveness of the process of formation of professional competence of future teachers. The article covers the experience of implementing active game technologies in the process of future teachers' professional training; modern approaches to the use of interactive teaching methods in the educational and initial process of higher education are considered. Emphasis is placed on the organization of practical classes on the theory of education and upbringing, the history of pedagogy on the formation of the foundations of pedagogical skill, professional competence of students by means of play. This is the participation of students in educational and pedagogical games, trainings, mini-lectures, the application of problematic methods of teaching during which the professional qualities of the future teacher were identified and formed, the culture of pedagogical communication was developed.*

*During the use of the interactive skills of pedagogical communication with colleagues, interaction with the student team were developed; formed the ability to understand another, to see himself through the eyes of colleagues; знаходити правильний спосіб поведінки в конфліктній ситуації.*

*The use of game-active technologies in education envisaged the creation in the educational process of higher education conditions for the complex activation of the reserve capabilities of the future teachers. These are the development of self-regulation (the ability of a person to manage himself on the basis of perception and awareness of acts of his behavior and mental processes), reflection (the process of self-cognition of the subject of internal mental state) and creativity (creative ability of the individual, characterized by the ability to produce fundamentally new ideas).*

*By solving educational and pedagogical tasks and psychological and pedagogical situations, students acquired professional, intellectual, emotional, volitional qualities of the teacher; creative opportunities, students' potential, cognitive activity developed.*

*It is determined that the prospects for improving the quality of specialist training are related to the introduction of new types of mini-lectures (problem lecture, provocation lecture, lecture-visualization, "lecture of two", lecture "press conference"), which were presented by students during the independent work on practical training in the discipline "Pedagogy". It is stated that the following requirements must be taken into account for the preparation of the lecture: the lecture material must be relevant, be based on factual material, which should be summarized and systematized during the lecture; reflect the most important aspects of the problem; to comply with the basic didactic principles of teaching, including the principle of clarity, consistency, scientific, connection of theory with practice, professional orientation.*

*It is analyzed that there are disadvantages in the application of game active teaching methods in the educational process of higher education:*

*– there is no comprehensive construction of a pedagogical process that would create the conditions for stimulating cognitive activity of future teachers through educational and pedagogical means and establishing cross-curricular links in the educational process through play activities;*

*– there is no methodology for forming students' cognitive activity through play activities.*

*It is proved that their systematic application in the educational process contributes to the formation of pedagogical culture and professional competence of future teachers.*

*It is emphasized that it is the professional activity of the teacher that influences the development of the citizen as an individual and a specialist, contributes to the strengthening of the spiritual and intellectual potential of the nation.*

*Keywords: active teaching methods, discipline "Pedagogy", professional competence, conditions of use of interactive game technologies, intensive cognitive activity of future teachers.*