

junior school children, forming and developing health-saving skills in junior pupils are specially organized purposeful guided processes, which should be carried out in methodological, theoretical and practical aspects.

**Keywords:** physical education, future teachers, junior school children, physical health, psychological health.

Рецензент: доктор педагогічних наук, професор І. Л. Ганчар

Подано до редакції 19.08.2015

УДК: 371.11+371.3 (045)

**Галина Іванівна Дудчак,**  
кандидат педагогічних наук, доцент кафедри педагогіки та психології,  
Хмельницька гуманітарно-педагогічна академія,  
вул. Проскурівського підпілля 139, м. Хмельницький, Україна

## ПЕДАГОГІЧНЕ КЕРІВНИЦТВО САМОСТІЙНОЮ РОБОТОЮ СТУДЕНТІВ ШЛЯХОМ ВИКОРИСТАННЯ ІННОВАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

*У статті розкрито сутність та структуру педагогічного керівництва самостійною роботою студентів. Визначено напрямки керівництва означеним процесом, виходячи із положень технології особистісно-орієнтованого навчання. Обґрунтовано специфіку педагогічного керівництва самостійною роботою студентів шляхом використання ігрових, мультимедійних та проектних технологій.*

**Ключові слова:** педагогічне керівництво самостійною роботою студентів, інноваційні педагогічні технології, особистісно-орієнтовані, ігрові, мультимедійні, проектні технології.

**Постановка проблеми.** На сучасному етапі актуалізується проблема активного впровадження інновацій у педагогічний процес вищої школи, що зумовлено потребою у нових підходах до підготовки творчих, самостійних та конкурентоспроможних фахівців.

В умовах модернізації української системи освіти, породженої трансформаційними процесами в європейський освітній простір, однією з провідних форм навчання у вищих навчальних закладах стає самостійна робота (СР), обсяг якої складає від 1/3 до 2/3 навчального навантаження. Для забезпечення успішного виконання студентами СР пріоритетності набуває використання у процесі керівництва означеним видом діяльності нових ефективних способів, зокрема, інноваційних технологій.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Проблемам інновацій сучасної вищої освіти присвячені дослідження І. Дичківської, Н. Мачинської, Л. Новікової, І. Підласого, О. Січкарук, М. Скуратівської та ін. Різні аспекти керівництва СР студентів висвітлені у наукових працях Я. Бойко, М. Занічковського, П. Підкасистого, О. Плотникової, Н. Слободян, М. Смирнової, І. Шайдур, М. Фіцули та ін. Водночас недостатньо дослідженим залишається питання використання інноваційних технологій у процесі керівництва СР студентів.

**Метою статті** є розкриття специфіки керівництва СР студентів шляхом використання інноваційних технологій.

**Виклад основного матеріалу дослідження.** Педагогічне керівництво СР студентів ми розуміємо як цілеспрямовану діяльність викладача вищого навчального закладу, спрямовану на підвищення ефективності організації та здійснення СР майбутніми фахівцями.

Його структуру визначаємо як взаємозв'язок таких п'яти компонентів: цільового (передбачає визначення керівником цілей та завдань СР студентів); мотиваційного (зорієнтований на формування (стимулювання) викладачем позитивної мотивації студентів до виконання завдань СР); змістового (передбачає визначення системи знань, умінь і навичок організації та здійснення СР); операційно-діяльнісного (полягає у формуванні в студентів системи відповідних знань, практичних умінь і навичок); контрольно-результативного (забезпечує контроль, оцінку та корекцію результатів педагогічного керівництва СР студентів).

Практичний досвід засвідчив, що підвищенню ефективності досліджуваного процесу значною мірою сприяє використання інноваційних технологій. Під інноваційною педагогічною технологією розуміють цілеспрямоване, систематичне й послідовне впровадження в практику оригінальних новаторських способів, прийомів педагогічних дій і засобів, що охоплюють цілісний навчально-виховний процес від визначення його мети до очікуваних результатів [1, с. 331].

Вважаємо, що педагогічне керівництво СР студентів має ґрунтуватись на основних положеннях технології особистісно-орієнтованого навчання [4, с. 19]. Тому означений процес викладач має здійснювати у таких напрямках:

– формування позитивної мотивації до організації та здійснення СР. До позитивних мотивів, які є запорукою успішної СР, ми відносимо пізнавальні та професійно-ціннісні. Пізнавальні мотиви виявляються у пробудженні пізнавальних інтересів і реалізуються через отримання задоволення від самого процесу пізнання і

його результатів. Професійно-ціннісні мотиви відображають прагнення студентів отримати ґрунтовну професійну підготовку для ефективної діяльності в різних сферах життя. В основі цього прагнення – глибоке усвідомлення майбутніми фахівцями необхідності і значущості для майбутньої професійної діяльності свого розумового, фізичного та духовного вдосконалення, потреба у самоосвіті;

- створення сприятливого, комфортного середовища для досягнення мети СР, а саме: наявність чітко сформульованих завдань для СР та вимог, рекомендацій, інструкцій щодо їх виконання, відповідних засобів, консультування та допомога студентам, раціональний розподіл часу на виконання завдань СР тощо;

- забезпечення можливостей досягнення студентами успіху, задоволення пізнавальних потреб та потреби у самореалізації, що досягається шляхом здійснення індивідуального підходу;

- використання серед числа форм і методів керівництва СР лише тих, які забезпечують високий рівень ефективності цього процесу;

- опора на досвід, знання, уміння і навички студентів, що робить процес самостійного засвоєння ними знань більш доступним, систематичним та послідовним;

- контроль за результатами СР. При цьому варто створювати таку атмосферу, в якій студенти бачитимуть результати своєї праці, зможуть їх порівняти з досягненнями одногрупників та адекватно їх оцінити.

Підвищенню ефективності педагогічного керівництва СР студентів значною мірою сприяє використання ігрових технологій.

Ігрові технології є організаційними формами педагогічного процесу, які дозволяють органічно впливати на особистісний і професійний розвиток практично всіх студентів [4, с.161].

На думку Н. Мачинської, ігрова технологія за своїми структурними складовими, на відміну від гри, має чітко поставлене дидактичне завдання, ігровий задум, обов'язково має керівника (наставника), чіткі правила [3, с. 19].

Ігровий характер навчально-пізнавальної діяльності дає змогу майбутнім фахівцям ознайомитися зі специфікою і особливостями професійної діяльності, а також сприяє відчуттю своєї ролі в ній [5, с. 353].

На нашу думку, використання ігрових технологій як засобу керівництва СР студентів сприяє формуванню у них мотивації до цього виду діяльності, умінь та навичок організації та здійснення СР, забезпечує контроль над її результатами.

З-поміж різних видів ігрових технологій, які обґрунтовані у науковій літературі, варто виокремити та проаналізувати ті, що сприяють реалізації вищевизначених завдань.

Зокрема, мотивації студентів до СР сприяють інтерактивні ігри, які збуджують допитливість студентів до способів вирішення професійних і навчальних проблем в ігровому середовищі і посилюють інтерес до міжособистісної взаємодії [3, с. 20].

Окрім того, з метою формування позитивних мотивів СР та забезпечення контролю над її результатами доцільно використовувати інтелектуальні ігри – педагогічні кросворди, доміно. Перевагою цих ігор варто відзначити те, що вони потребують невеликих затрат часу, забезпечують об'єктивність та всебічність контролю з конкретної самостійно опрацьованої теми.

Для формування умінь та навичок СР студентів можливим є використання ділових та рольових ігор.

Сутність ділової гри полягає у відтворенні предметного і соціального змісту професійної діяльності, моделюванні основних умов і системи відносин, характерних для відповідної діяльності [5, с.358]. Рольова гра передбачає розігрування учасниками різних ролей у заданій проблемній ситуації. Як правило, ці ігри мають місце під час виконання студентами самостійних практичних завдань професійного спрямування.

Перевірка результатів СР майбутніх фахівців може здійснюватися шляхом використання низки інтерактивних ігрових вправ типу «мікрофон», «незакінчені речення», «рольова гра» тощо.

Значною мірою на підвищення ефективності педагогічного керівництва СР студентів впливає використання мультимедійних технологій.

Мультимедійні технології – це сукупність відео-, аудіо- та інших засобів відображення інформації, що інтегровані в інтерактивному програмному середовищі. Вони дозволяють задіяти майже всі органи чуття студентів, поєднуючи друкований текст, графічне зображення, рухоме відео, статичні фотографії та аудіозапис [2, с. 253-254].

Використання мультимедійних технологій як засобу керівництва СР студентів є доцільним в аудиторний час, що сприяє підсиленню мотивації студентів, активізації їхньої самостійної пізнавальної діяльності, забезпечує оволодіння уміннями та навичками аналізувати, порівнювати, класифікувати, узагальнювати, абстрагувати, конкретизувати, систематизувати, виділяти головне, істотне, синтезувати, встановлювати причинно-наслідкові зв'язки і відношення, сприймати, фіксувати та запам'ятовувати навчальну інформацію.

Найбільш поширеним способом використання мультимедійних технологій у процесі підготовки майбутніх фахівців є мультимедійні презентації – набір слайдів, представлених у певному порядку.

Використання мультимедійної презентації під час лекції сприяє активізації СР студентів, оволодінню методами і прийомами її організації та здійснення. Наприклад, під час лекції-візуалізації, суть якої полягає у візуальній формі подання навчального матеріалу за допомогою мультимедіа, основні положення теми проєктуються на екран і супроводжуються коментарями викладача. Така форма викладу матеріалу передбачає активну самостійну діяльність студентів, що полягає у сприйманні, осмисленні та конспектуванні запропонованої інформації.

Використання мультимедійних технологій на лекції полегшує процес сприймання студентами навчального

матеріалу, допомагає виділяти головне, істотне. За таких умов студенту значно легше вести конспект.

З метою контролю над якістю засвоєння студентами знань, що викладались впродовж лекції, можуть використовуватися презентації із контрольними питаннями за змістом лекції, педагогічні кросворди, ребуси, відеосюжети. Забезпечення таким чином зворотного зв'язку під час лекції сприяє формуванню у студентів навичок самоконтролю, що є невід'ємною якістю самостійної особистості.

Специфічними для вищого навчального закладу формами аудиторних занять є практичні та семінарські, що відкривають широкі можливості для активізації СР студентів, розвитку самостійності мислення. Метою використання мультимедійних технологій на семінарських і практичних заняттях є представлення студентами результатів своєї СР (проектів, схем, таблиць, фото, відео тощо).

Особливу роль у розвитку самостійності майбутніх фахівців відіграє процес підготовки мультимедійної презентації, оскільки передбачає СР з різноманітною джерельною базою, вивчення практичного досвіду зі спеціальності, творчу розробку проектів тощо. При цьому студент не лише оволодіває основними вміннями і навичками здійснення різних видів СР, а й вчиться організувати свою діяльність, здійснювати самоконтроль за її результатами.

Значною мірою активізація СР майбутніх фахівців забезпечується шляхом використання проектних технологій.

Проектні технології передбачають самостійну діяльність студентів, яка здійснюється впродовж певного відрізка часу (декілька хвилин, тижнів, місяців тощо) і

## ЛІТЕРАТУРА

1. Дичківська І.М. Інноваційні педагогічні технології : підручник / І. М. Дичківська. – 2-е вид., доповн. – К. : Академвидав, 2012. – 352 с.

2. Ладижець Н. Д. Використання інформаційно-комунікативних технологій, зокрема Інтернету, в процесі підготовки студентів та викладачів до занять з іноземної мови у ВУЗі / Н. Д. Ладижинець // Вітчизняний та зарубіжний досвід упровадження Болонської системи: успіхи і проблеми. – Ужгород: Ліра, ЗакДУ, 2009. – С. 252-257.

3. Мачинська Н. І. Впровадження ігрових технологій у практику підготовки майбутніх магістрів [Електронний ресурс] / Н. І. Мачинська // Наукові праці Чорноморсько-

сприяє розвитку пізнавальних, творчих, дослідницьких, комунікативних навичок майбутніх фахівців, позитивних мотивів СР, умінь самостійно конструювати свої знання, орієнтуватися в інформаційному просторі, критично мислити. Використання проектних технологій дозволяє поєднувати теорію з практикою, навчання з життям, сприяє розширенню світогляду студентів, розвитку самостійності як особистісної якості.

У процесі організації СР майбутніх фахівців можуть використовуватись різні типи проектів: дослідницькі, інформаційні, творчі тощо.

В залежності від того, на якому курсі навчаються студенти, специфічних особливостей набуває керівництво самостійною проектною діяльністю. Так, на молодших курсах, викладач безпосередньо чи опосередковано керує діяльністю студентів на кожному етапі роботи над проектом, пропонуючи їм конкретні вказівки, поради, методичні рекомендації тощо. На старших курсах, коли студенти оволоділи основними способами роботи над проектом, їх діяльність набуває самостійного характеру, а викладач за потреби виконує консультативну функцію.

**Висновки та перспективи подальших розвідок у цьому напрямку.** Отже, інноваційні педагогічні технології виступають важливим засобом підвищення ефективності педагогічного керівництва СР студентів. Їх використання сприяє формуванню у майбутніх фахівців мотивації, системи знань, практичних умінь і навичок організації та здійснення СР, особистісних професійно важливих якостей. Подальшого дослідження потребує зарубіжний досвід реалізації означеного процесу в умовах вищої освіти.

го державного університету імені Петра Могили комплексу «Києво-Могилянська академія». Сер. : Педагогіка. – 2011. – Т. 158, Вип. 146. – С.18-22. – Режим доступу: [http://nbuv.gov.ua/j-pdf/Npchduped\\_2011\\_158\\_146\\_5.pdf](http://nbuv.gov.ua/j-pdf/Npchduped_2011_158_146_5.pdf)

4. Стрельников В. Ю. Сучасні технології навчання у вищій школі : модульний посіб. [для слухачів авторських курсів підвищення кваліфікації викладачів МПІК ПУЕТ] / В. Ю. Стрельников, І. Г. Брігченко. – Полтава : ПУЕТ, 2013. – 309 с.

5. Ягулов В. В. Педагогіка : [навч. посібник] / В. В. Ягулов. – К. : Либідь, 2002. – 560 с.

## REFERENCES

1. Dychkivska, I. M. (2012). *Innovatsiini pedahohichni tekhnolohii [Innovative educational technologies]*. Kyiv: Akademvydav [in Ukrainian].

2. Ladyzhets, N. D. (2009). *Vykorystannia informatsiionokomunikatyvnykh tekhnolohii, zokrema Internetu, v protsesi pidhotovky studentiv ta vykladachiv do zaniat z inozemnoi movy u VUZi [The use of information and communication technologies, particularly the Internet, in preparing students and teachers for classes in a foreign language at higher educa-*

*tional institutions]. Vitchyzniani ta zarubizhnyi dosvid uprovadzhenia Bolonskoi systemy: uspikhy i problemy – Domestic and foreign experience of the Bologna system implementation: successes and challenges*, (pp.252–257). Uzhhorod: Lira, ZakDU [in Ukrainian].

3. Machynska, N. I. (2011). *Vprovadzhenia ihrovykh tekhnolohii u praktyku pidhotovky maibutnikh mahistriv [The introduction of gaming technologies in the practice of future Masters training]. Naukovi pratsi Chornomorskoho derzhav-*

noho universytetu imeni Petra Mohyly kompleksu «Kyievo-Mohylianska akademiia» – *Proceedings of Petro Mohyla Black Sea State University of «Kyiv-Mohyla Academy»*, (Vols.158). Retrieved from: [http://nbuv.gov.ua/j-pdf/Npchduped\\_2011\\_158\\_146\\_5.pdf](http://nbuv.gov.ua/j-pdf/Npchduped_2011_158_146_5.pdf) [in Ukrainian].

4. Strelnikov, V. Yu. & Britchenko, I. H. (2013). *Suchasni tekhnolohii navchannia u vyshchii shkoli [Modern technologies training in higher education]*. Poltava : PUET [in Ukrainian].

5. Yahupov, V. V. (2002). *Pedahohika [Pedagogy]*. Kyiv: Lybid [in Ukrainian].

*Галина Ивановна Дудчак,  
кандидат педагогических наук, доцент кафедры педагогики и психологии,  
Хмельницькая гуманітарно-педагогічна академія,  
ул. Прокурівського підполья, 139, г. Хмельницький, Україна*

### ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ РУКОВОДСТВО САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТОЙ СТУДЕНТОВ ПУТЕМ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИННОВАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

На современном этапе актуализируется проблема внедрения инноваций в педагогический процесс высшей школы, что обусловлено потребностью в новых подходах к подготовке творческих, самостоятельных и конкурентоспособных специалистов. В условиях модернизации украинской системы образования одной из ведущих форм обучения в высших учебных заведениях становится самостоятельная работа. Для обеспечения успешного выполнения студентами этого вида деятельности необходимым есть использование в процессе руководства самостоятельной работой новых эффективных способов, в частности, инновационных технологий. В статье раскрыта сущность педагогического руководства самостоятельной работой студентов и определена его структура, которая представляет собой взаимосвязь пяти компонентов: целевого, мотивационного, содержательного, операционно-деятельностного, контрольно-результативного. Установлено, что педагогическое руководство самостоятельной работой будущих специалистов должно основываться на ключевых положениях технологии личностно-ориентированного обучения и обеспечиваться в следующих направлениях: формирование мотивации к организации и осуществлению самостоятельной работы; создание благоприятной и комфортной среды для достижения цели самостоятельной работы; обеспечение возможностей достижения студентами успеха, удовлетворения познавательных потребностей и потребности в самореализации; использование в числе форм и методов руководства самостоятельной работой только тех, которые обеспечивают высокий уровень эффективности этого процесса; опора на опыт, знания, умения и навыки студентов; контроль над результатами самостоятельной работы. Выяснено, что использование игровых технологий способствует формированию у студентов мотивации к самостоятельной работе, умений и навыков ее организации и осуществления, обеспечивает контроль ее результатов. Мультимедийные технологии как средство руководства самостоятельной работой будущих специалистов обеспечивают усиление мотивации студентов, активизацию их самостоятельной познавательной деятельности, обеспечивают овладение умениями и навыками анализировать, сравнивать, классифицировать, обобщать, абстрагировать, конкретизировать, систематизировать, выделять главное, существенное, синтезировать, устанавливать причинно-следственные связи и отношения, воспринимать, фиксировать и запоминать учебную информацию. Использование проектных технологий позволяет сочетать теорию с практикой, обучение с жизнью, способствует развитию познавательных, творческих, исследовательских, коммуникативных навыков будущих специалистов, положительных мотивов самостоятельной работы, умений самостоятельно конструировать свои знания, ориентироваться в информационном пространстве, критически мыслить; расширению мировоззрения студентов, развитию самостоятельности как личностного качества. Дальнейшего исследования требует зарубежный опыт реализации указанного процесса в условиях высшего образования.

**Ключевые слова:** педагогическое руководство самостоятельной работой студентов, инновационные педагогические технологии, личностно-ориентированные, игровые, мультимедийные, проектные технологии.

*Halyna Dudchak,  
PhD (Candidate of Pedagogical Sciences), associate professor,  
Department of Pedagogy and Psychology,  
Khmelnitsky Humanitarian Pedagogical Academy,  
139, Proskurivskoho pidpillia Str., Khmelnytskyi, Ukraine*

### PEDAGOGICAL MANAGEMENT OF STUDENTS' SELF-STUDY BY MEANS OF INNOVATIVE TECHNOLOGIES

At the present stage, the issue of implementing innovations into the pedagogical process in higher education is becoming especially urgent, which is caused by the need for new approaches to training creative, independent, and competitive professionals. Under the conditions of modernization of the Ukrainian system of education, one of the most popular educational forms at higher educational institutions is students' self-study. To ensure the successful performance of this type of activity by students, new efficient ways, including innovational technologies, must be used in the process of self-study management. The essence of pedagogical management of students' independent work and its

structure are revealed. Its structure presents an interconnection of five components: goal-oriented, motivational, semantic, operational and activity-related, as well as result-controlling one. It has been determined that pedagogical management of future professionals' self-study has to be based on key principles of person-centered teaching and implemented in the following directions: forming motivation to organize and carry out self-study; creation of favorable and comfortable environment for achievement goals of self-study; provision of opportunities to achieve success, to satisfy cognitive needs and needs for self-fulfillment; use of such methods of self-study management that ensure a high level of efficiency of this process; reliance on students' experience, knowledge, and skills; control of self-study results. It has been shown that the use of game technologies stipulates motivation to self-study, skills of its organization and implementation, ensures efficient control of its results. Multimedia technologies as a means of future professionals' self-study management contribute to students' motivation, activation of their independent cognitive activity, ensure mastering skills of analysis, comparison, classification, generalization, abstraction, concretization, systematization, highlighting of the most important information, synthesis, determination of cause-and-effect relationships, perception, documentation and memorizing of information. Use of project technologies allows to combine theory and practice, studying and real life; it stipulates the development of cognitive, creative, communicative and research skills of future professionals as well as positive motives of self-study, the ability to construct their knowledge independently, to be able to work with informational resources, to think critically; it broadens students' worldview and develops independence as a personal quality. Further research is oriented at studying international experience of the above mentioned processes realization in higher education.

**Keywords:** pedagogical management of students' self-study, innovational pedagogical technologies, personality-oriented technology, gaming technologies, multimedia and project technologies.

*Подано до редакції 07.08.2015*

---