

**Міністерство освіти і науки України
Національна академія педагогічних наук України
Асоціація університетів України
Одеська обласна державна адміністрація
Одеська міська рада
Одеський обласний інститут удосконалення вчителів
Освітньо-культурний центр «Інститут Конфуція»**

**ПІВДЕННОУКРАЇНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ
ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ К. Д. УШИНСЬКОГО**

МАТЕРІАЛИ

ІІІ МІЖНАРОДНОГО КОНГРЕСУ

**«ГЛОБАЛЬНІ ВИКЛИКИ ПЕДАГОГІЧНОЇ ОСВІТИ
В УНІВЕРСИТЕТСЬКОМУ ПРОСТОРІ»**

18-21 травня 2017 року

Місце проведення:

**Південноукраїнський національний педагогічний університет
імені К. Д. Ушинського
(м. Одеса, вул. Старопортофранківська, 26)**

**Одеса
2017**

ІГРОВЕ ПРОЕКТУВАННЯ В ДИЗАЙНЕРСЬКІЙ ПІДГОТОВЦІ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ ТРУДОВОГО НАВЧАННЯ

Кулінка Ю. С.

ДВНЗ «Криворізький державний педагогічний університет», Україна

У сучасній системі освіти відбувається постійний пошук ефективних засобів, технологій підготовки здобувачів вищої освіти до майбутньої професійної діяльності. Ігрове проектування є новою технологією, що забезпечує розвиток творчих, пізнавальних, дослідницьких і технічних здібностей студентів та вмінь самостійного здобуття знань.

Аналіз літературних наукових джерел із питань ігрового проектування свідчить, що цей термін не є сталим та чітко визначеним. У наукових працях застосовується термін «ігрове проектування», зокрема у сфері технічних наук, менеджменту та бізнесу (О. Горелий, Н. Кічук, О. Древницька, В. Никифорова, Й. Завадський).

Сутність цієї технології полягає в тому, що: 1) студенти, обравши собі ролі, творчо працюють у складі невеликих груп над виконанням професійно значущого для них проектного завдання; 2) кінцевий результат роботи, форму якого обирають самі студенти (конкурс проектів, прес-конференція, дискусія, демонстрація, творчий звіт, усна презентація тощо), має бути поданий на розгляд експертної ради, інших викладачів і підлягати рейтинговій оцінці; 3) викладач виступає в ролі консультанта, спостерігача за творчою діяльністю студентів, організатора підготовчого етапу ігрового проектування та створення умов для успішної роботи.

Процес навчально-ігрового проектування складається з чотирьох етапів: підготовки учасників до сприйняття змісту проекту, введення в проект, розробки проекту та рефлексії проекту.

Так, *перший етап* висвітлює підготовчі види діяльності до сприйняття змісту ігрового проектування, це: спеціально розроблений інструктивний блок для забезпечення майбутніх учителів теоретичними знаннями, необхідними для участі в проекті, інструктаж учасників.

Другий етап – введення в проект – характеризується постановкою проблеми, формулюванням теми проекту, проектуванням мети й завдань, що мають бути розв'язані.

На *третьому етапі* (розробка проекту) використовується комплекс дій, що забезпечує розробку проекту від ідеї до її втілення, включаючи збір та аналіз інформації, трансформацію системи, перевірку гіпотези та захист проекту; реалізується предметний зміст ігрової проектної діяльності студентів.

На *завершальному етапі* (рефлексія проекту) передбачається співвіднесення мети й результатів ігрової проектної діяльності; виставлення експертної оцінки проекту; аналіз та самоаналіз проектування; коректування проекту, обговорення його перспективного розвитку, що передбачає самоконтроль.

Прикладом комплексного навчально-ігрового проекту, який розроблявся в процесі вивчення курсу «Основи айдентики», був ігровий проект «Бренд – створення та розміщення на ринку». На підготовчому етапі цього навчально-ігрового проекту студенти формулювали проблему, визначали суперечності, мету та завдання. Формою представлення навчально-ігрового проекту було вибрано проведення *ділової гри* «Дизайн-компанія».

Завдання до гри:

1. Засвоїти поняття «бренд», «слоган», «логотип», «маркетинг» тощо.

2. Навчитися визначати, аналізувати поточну ситуацію та досліджувати ринок в окремому випадку.

3. Набуття навичок складання технічного завдання (ТЗ) на розробку бренду.

4. Спроба просування бренду та моніторинг його ефективності.

Між учасниками навчально-ігрового проектування під керівництвом викладача ролі розподілялись у такий спосіб:

1 група: економісти, соціологи – досліджували соціально-економічні проблеми, пов'язані з поняттями «економічна ефективність компанії» і «рентабельність компанії».

2 група: розрахункова – обробка даних за допомогою таблиць і формул.

3 група: аналітична – системний аналіз проблем, пов'язаних із поняттям «бренд», узагальнення умовиводів, формулювання висновків.

Одним із методів підготовчого етапу для стимулювання пізнавальної активності та розвитку технічних здібностей у студентів було обрано метод діаграми ідей, що проводився в кожній із проектних груп, а потім і між ними. Для проведення методу діаграми ідей використовувалася схема, на якій студенти записували свої ідеї щодо таких пунктів: споживання брендівих послуг, джерела здобуття інформації про особливості брендівих послуг, що необхідні людині для життя й розвитку. Цей метод дав змогу визначити основні напрями для розв'язання поставлених завдань.

На дослідницькому етапі студентами у проектних групах було використано такі методи, як: інтерв'ю, бесіда, метод щоденників, графічні роботи зі складання діаграм, образних моделей. Під керівництвом викладача було проведено аналіз конкретних ситуацій. Для розгляду, аналізу та обговорення було запропоновано таке проблемне запитання: «Як скласти технічне завдання?». Запропонуйте власний варіант розв'язання проблемного питання, відповіді обґрунтуйте.

На заключному етапі використовувалися такі методи, як захист навчально-ігрового проекту, аналіз досягнень, корекція результату. Викладач, експерти, студенти оцінювали проект, аналізували його результативність, чи досягнута мета проекту та виконані поставлені завдання. Оцінка навчально-ігрового проекту здійснювалася експертною групою. Це сприяло розвитку вмінь і навичок аналізу та оцінки, а також саморефлексії власного розвитку технічних здібностей у майбутніх учителів технологій.

Отже, під час ігрового проектування студенти найчастіше беруть на себе певні ролі, зумовлені характером і змістом проекту – ролі технологів, конструкторів, винахідників, учителів, батьків, фахівців, науковців. Це можуть бути конкретні й вигадані особи, що імітують соціальні та ділові відносини, які ускладнюються ситуаціями, вигаданими учасниками. Особливістю ігрового проектування у сфері професійної підготовки має бути максимальне наближення змісту ситуації до характеру майбутньої діяльності.

МУЛЬТИПЛІКАТИВНИЙ ЕФЕКТ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ ДО РОЗВ'ЯЗАННЯ ПЕДАГОГІЧНИХ КОНФЛІКТІВ ЗАСОБАМИ ВІТАГЕННИХ ТЕХНОЛОГІЙ

Курлянд З. Н.

Університет Ушинського, Україна

Вимоги теперішнього часу потребують від майбутнього вчителя не тільки досконалих знань зі свого предмета, але й сили і насаги бути вчителем, спроможним організувати класний колектив, установлювати оптимальні стосунки з учнями, їхніми батьками, колегами по роботі тощо. Освітні виклики сьогодення наголошують на тому, що вчитель має бути не тільки знаним фахівцем зі свого предмета, але й творчою особистістю, яка налаштована на постійне самовдосконалення, завдяки якому здійснюватиметься відповідний вплив на їхніх учнів і колег по роботі. Водночас спілкування з людьми, що мають різні погляди і системи цінностей, інше світобачення може призводити до конфліктів молодого вчителя з учнями, їхніми батьками і т. ін.

У сучасній школі проблема взаємодії вчителів і учнів або інших учасників педагогічного процесу потребує тактовного підходу, що пов'язано насамперед зі змінами соціального статусу вчителя.

Учитель вже не є «незаперечним володарем інформації» й основним «володарем знань». У цьому аспекті його замінюють книжки, Інтернет, засоби масової інформації тощо. Але саме вчитель стає «інтерпретатором» знань, який звертає увагу учнів на вічні цінності та їх антиподи: добро чи зло, порядність чи підступність, що гарне, а що огидне і т. ін.

Проблема взаємодії вчителя й учнів тісно пов'язана із соціальними умовами, політичною та економічною кризою, а також із віковими особливостями учнів. Всі ці чинники безумовно впливають на педагогічні конфлікти, що виникають у школі. Згідно з цим, доречним є ознайомлення майбутніх учителів зі стратегіями поведінки в конфлікті: стратегія «суперництва» передбачає нав'язування іншій стороні (в нашому випадку – учневі) рішення, вигідного для себе; кооперативна або проблемно-розв'язувальна стратегія, яка спрямовується на пошук рішення, котре задовольнятиме обидві сторони; унікаюча стратегія пропонує зробити остаточний вихід із ситуації конфлікту, який може бути фізичним чи психологічним, або намагатися не доводити його загострення.

Методи розв'язання конфліктів, зазвичай, розподіляються на структурні і міжособистісні. Для того, щоб ці методи були ефективними, вважаємо доречним використовувати вітагенні технології, які були впроваджені в науковий обіг А. Белкіним. Певною мірою їх можна віднести до ігрових методів розв'язання конфліктів.

Вітагенне навчання у своїй основі передбачає співробітництво учасників педагогічного процесу і спрямоване на перехід від суб'єкт-об'єктних відносин до суб'єкт-суб'єктних, які розкривають шляхи до співпраці і творчості, що безперечно переводить конфліктні ситуації в ситуації співробітництва і співпраці.

Традиційно вітагенні технології містять у собі потужний виховний потенціал, який доречно використовувати у виховній роботі як з учнями, так і з дорослими. Це пояснюється тим, що в основу вітагенних технологій покладена співпраця, що позитивно впливає як на процес навчання, так і на процес виховання учнів, студентів тощо. Згідно з цим, можна прогнозувати, що вітагенні технології