

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
НАЦІОНАЛЬНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ М. П. ДРАГОМАНОВА

**ПРОБЛЕМИ ФАХОВОЇ ПІДГОТОВКИ ВЧИТЕЛЯ
ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ В КОНТЕКСТІ
СТАНОВЛЕННЯ НОВОЇ УКРАЇНСЬКОЇ ШКОЛИ**

**Матеріали
науково-практичної конференції**

**Івано-Франківськ
«НАІР»
2017**

ПІДГОТОВКА МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ ПОЧАТКОВИХ КЛАСІВ ДО АУДІОВАННЯ ЯК ЧИННИК РОЗВИТКУ ЗВ'ЯЗНОГО МОВЛЕННЯ	
Каніщенко А.П.	82
ЕТНІЗАЦІЯ ВИХОВНОГО ПРОЦЕСУ ЯК ВАЖЛИВИЙ ПРИНЦИП НАЦІОНАЛЬНОГО ВИХОВАННЯ	
Коваль Т.В.	86
ПРОФЕСІЙНА ПІДГОТОВКА МАЙБУТНІХ АВІАФАХІВЦІВ З ПРИРОДНИЧИХ ДИСЦИПЛІН	
Коваленко О.П.	90
ІНТЕРАКТИВНІ ТЕХНОЛОГІЇ ФОРМУВАННЯ ПРОФЕСІЙНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ ПОЧАТКОВОЇ ОСВІТИ	
Козак Л.В.	94
ІНТЕРАКТИВНІ ТЕХНОЛОГІЇ В ПРАКТИКУ РОБОТИ ПРОФЕСІЙНОЇ ШКОЛИ	
Комар О.А.	98
ПЕДАГОГІЧНА ПРАКТИКА ЯК СКЛАДОВА ПРОЦЕСУ ФОРМУВАННЯ ПРОФЕСІЙНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ	
Кондратюк О.М.	100
ШЛЯХИ ПОПЕРЕДЖЕННЯ НЕУСПІШНОСТІ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ	
Кондратюк С.М., Мордвінова І.В.	104
ПІДГОТОВКА МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ ДО КЛАСНОГО КЕРІВНИЦТВА В СУЧАСНИХ РЕАЛІЯХ ВПНЗ	
Коханко О.Г.	107
ДІАЛОГОВІ ТЕХНОЛОГІЇ ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ УМІНЬ ЧИТАЦЬКОЇ ДІЯЛЬНОСТІ В УЧНІВ З ОСОБЛИВИМИ ОСВІТНИМИ ПОТРЕБАМИ В УМОВАХ ІНКЛЮЗІЇ	
Кравець Н.П.	112
ПРОФЕСІЙНА ПІДГОТОВКА ВЧИТЕЛІВ В УКРАЇНІ	
Кучай О.В.	115

6. Авиационные происшествия, инциденты и авиакатастрофы в СССР и России: факты, история, статистика [Электронный ресурс]. – Режим доступа <http://www.airdisaster.ru/> (дата звернення 03.05.2016 р).

ІНТЕРАКТИВНІ ТЕХНОЛОГІЇ ФОРМУВАННЯ ПРОФЕСІЙНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ ПОЧАТКОВОЇ ОСВІТИ

Козак Людмила Василівна
доктор педагогічних наук, доцент
Київський університет імені Бориса Грінченка
м. Київ, Україна

У наш час для теоретиків і практиків освіти є очевидним, що головними чинниками розвитку особистості є предметно-практична діяльність і взаємодія між людьми. Тому з усього різноманіття підходів і методів активізації навчання зупинимося на інтерактивних технологіях, які застосовуються нами у формуванні професійної компетентності майбутніх фахівців початкової освіти.

На думку О. Пометун і Л. Пироженко, інтерактивними можна вважати технології, які здійснюються шляхом активної взаємодії учнів у процесі навчання. Вони дозволяють на підставі внеску кожного з учасників отримати нові знання і організувати корпоративну діяльність, починаючи від окремої взаємодії двох-трьох осіб поміж собою і до широкої співпраці багатьох [1, с. 57].

Інтерактивні технології навчання дослідники умовно поділили на чотири групи: коопероване навчання (навчання в малих групах); колективно-групове (фронтальне) навчання; навчання у грі; навчання у дискусії.

У практиці викладання навчальної дисципліни «Педагогічна інноватика» для майбутніх фахівців початкової освіти широко застосовуються ігрові методи, в основі яких лежить ігрове моделювання. До ігрових методів необхідно віднести рольові та ділові навчальні ігри, які найбільшою мірою відтворюють ситуації творчого професійного пошуку. Стрижнем рольової гри є

навчальна проблема, яка може виступати джерелом нових знань, поглиблювати й розширювати уявлення учасників про педагогічну дійсність. В умовах ігрового моделювання відбувається перехід навчальної діяльності у навчально-творчу, оскільки створені умови сприяють використанню потенційних можливостей та творчих здібностей майбутніх вчителів.

У процесі вивчення майбутніми фахівцями дисципліни «Педагогічна інноватика» проводилася рольова гра «Ідеальний образ педагога-новатора», мета якої полягала у створенні ідеального образу вчителя-новатора. Студентам було запропоновано проранжувати 20 характеристик і визначити з них ті, що найбільш важливі для здійснення інноваційної професійної діяльності. На першому етапі гри студенти створювали індивідуальний образ вчителя-новатора, на другому – колективний. Критерієм для оцінки якостей і здібностей є їх значення для інноваційної професійної діяльності вчителя. За підсумками гри в командах складається «Пам'ятка» вчителю-новатору. Після цього проводиться презентація і оцінка «Пам'яток», підбивається підсумок гри.

Педагогічна сутність ділової гри – активізувати мислення студентів, підвищити самостійність майбутнього вчителя, внести дух творчості в навчання, підготувати до інноваційної професійної діяльності.

До процесу розроблення і проведення ділових ігор висуваються такі вимоги: ділова навчальна гра має стати засобом розвитку теоретичного і практичного мислення, актуалізації і закріплення наявних знань і вмінь; мають бути розроблені правила гри, підпорядковані нормам професійних і соціальних відносин, які формують необхідні якості майбутнього фахівця; слід передбачити проблемні ситуації, що залучатимуть партнерів до спільної діяльності в умовах діалогового спілкування, яке породжує колективістське мислення учасників під час аналізу умов, вироблення спільних рішень, досягнення проміжних і кінцевих цілей гри; ділова гра за психологічною сутністю і способом організації має бути двоплановою, оскільки мотивує прагнення учасників досягти двох видів цілей – ігрових і педагогічних при провідній ролі освітніх [2, с. 129].

Для прикладу розглянемо дидактичну гру «Традиційна та інноваційна модель навчання». Гра проводилася з метою формування у студентів знань про сутність і особливості традиційної та інноваційної моделей навчання; освоення майбутніми фахівцями способів освітньої діяльності в рамках названих моделей навчання. Ігрова ситуація полягала у формулюванні двох завдань, у пошуку їх рішень, аналізі та протиставленні отриманих результатів під час колективної розумової діяльності учасників, а також у моделюванні педагогічної діяльності в рамках традиційної та інноваційної моделей навчання.

Проведення ділової гри передбачало такі етапи: підготовчий (підготовка викладачем сценарію ділової гри та ігрового забезпечення, пояснення мети, завдань і правил гри); підготовка до проведення гри (об'єднання студентів у мікрогрупи прихильників традиційної та інноваційної моделей навчання); постановка завдань для кожної мікрогрупи; пошук вирішення завдань у процесі колективної взаємодії протягом певного відрізка часу; подання рішень поставлених завдань; подання педагогом-організатором і захист кожною ігровою групою отриманих результатів; вільна дискусія членів ігрових груп (вироблення узагальненого рішення з кожного завдання); рефлексія гри (підведення підсумків гри).

Таким чином, можемо зробити висновок, що ігрові інтерактивні технології дозволяють позбавитися від педагогічних стереотипів і шаблонів, що має особливо важливе значення для формування професійної компетентності майбутніх фахівців початкової освіти та розвитку готівності до здійснення освітніх нововведень як складової інноваційної поведінки вчителя.

Список використаних джерел

1. Інтерактивні технології навчання: теорія, практика, досвід [Текст] : метод. посібник / авт.-уклад. О. Пометун, Л. Пироженко ; Благодійна організація «Вчителі за демократію та партнерство». – К. : А.П.Н., 2002. – 135 с.
2. Слєпкань З.І. Наукові засади педагогічного процесу у вищій школі : Навч. посіб. / З.І. Слєпкань. – К. : Вища шк., 2005. – 239 с.