

ФОРМУВАННЯ ПРОФЕСІЙНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ У МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ ХАРЧОВОЇ ПРОМИСЛОВОСТІ ІГРОВИМИ МЕТОДАМИ НАВЧАННЯ

На сьогоднішній день ще не повною мірою реалізуються психолого-педагогічні надбання у формуванні професійної компетентності майбутніх фахівців харчової промисловості. Актуальним є обґрунтування теоретично-методичних підходів використання ігрових методів навчання у вищих освітніх закладах.

На сегодняшний день еще не в полной мере реализуются психолого-педагогические достижения в формировании профессиональной компетентности будущих специалистов пищевой промышленности. Актуальным является обоснование теоретико-методических подходов использования игровых методов обучения в высших учебных заведениях.

To date it has not yet fully realized the psychological and pedagogical achievements in the formation of professional competence of future specialists in the food industry. Current study is theoretical and methodological approaches use game methods of training in higher educational institutions.

Ключові слова: професійна компетентність, ігрові методи навчання, гра, педагогічні ігри.

Актуальність теми дослідження. Підготовка майбутнього фахівця до виконання ним посадових обов'язків – складна, багатогранна проблема, успішне розв'язання якої залежить від зусиль скоординованої фахової підготовки.

Реалізація творчого потенціалу людини як суб'єкта професійної діяльності забезпечує формування її професіоналізму від кваліфікації до компетентності. Професійна компетентність дає змогу фахівцю успішно виконувати різноманітні види професійної діяльності, вона синтезує у собі широкий спектр знань та практичних дій, відображає ступінь сформованості професійної культури спеціаліста і визначає результати його роботи. Професійна компетентність є мірою і головним критерієм професійної підготовленості та здатності суб'єкта праці виконувати завдання й обов'язки відповідно до посади, яку він займає.

Сьогодні необхідний такий розвиток особистості студента в процесі навчання, що дасть йому можливість в подальшому випереджати існуючу в даний момент потребу знань шляхом власної пізнавальної активності, умінням поєднувати досить широкі знання з можливістю засвоєння обмеженого числа дисциплін.

Однак, на сьогоднішній день ще не повною мірою реалізуються психолого-педагогічні надбання у формуванні професійної компетентності майбутніх фахівців харчової промисловості. Саме це й обумовило вибір теми дослідження.

Мета дослідження: обґрунтувати теоретично-методичні

підходи використання ігрових методів навчання у вищих навчальних закладах.

Відповідно до мети дослідження було поставлено таке **завдання дослідження**: проаналізувати і узагальнити здобутки з проблеми формування професійної компетентності ігровими методами навчання у майбутніх фахівців з вищою освітою.

Незважаючи на велику різноманітність педагогічних методів і технологій, спрямованих на формування професійної компетентності студентів на сьогоднішній день, на нашу думку, не повною мірою вирішено питання створення умов для оптимізації їх застосування в освітній практиці, що адекватна компетентнісному підходу у навчанні.

Тому виникає потреба у освоєнні та реалізації у освітньому процесі ігрових методів навчання, які б сприяли якісному формуванню та розвитку професійної компетентності майбутніх фахівців.

Аналіз досліджень і публікацій К. Ушинського [15], Л. Варзацької [2], М. Вашуленко [3], І. Зязюна [6], О. Леонтьєвої [10], В. Мельничайко [11], Г. Стельмаховича [13], Л. Артемової [1], Г. Селевко [12] та інших підтвердив, що науковці відзначали важливість застосування ігрових інтерактивних методів у освітньому процесі. Особливе місце займають ігрові методи в навчанні, де їх розглядають у контексті освітянських інновацій: С. Калашнікова [9] як інтенсивні педагогічні методи, В. Трайнев, І. Трайнев [14] як вид діяльності в умовах ситуацій, спрямованих на відтворення і засвоєння суспільного досвіду, в якому складається й удосконалюється самоврядування поведінкою, Г. Селевко [12], як фізіологічне явище або психологічна реакція організму, Й. Хейзинг [16].

Науковці і педагоги-практики спрямовують свої дослідження у конкретних напрямках вивчення методології та практики проведення ігор як засобів соціалізації, переходу від теорії до практики, навчання евристичній діяльності, формування логічного мислення та професійних навичок студентів, активізації їх навчальної діяльності і підвищення рівня професійної підготовки тощо.

Специфіка ігрових методів полягає у двоплановості або трьохплановості дидактичних відносин: до традиційних відносин «викладач-студент», «студент-студент» додається ще й взаємодія умовних суб'єктів умовної діяльності.

Гра, як прийом навчання, є дієвий інструмент управління навчальною діяльністю, що активізує розумову діяльність студентів, дозволяє зробити навчальний процес захоплюючим і цікавим.

Поняття «гра» дуже ємне і тому Л. Іванченко [8] вважає, що гри, як і жіночій красі, важко дати визначення.

На думку Д. Ельконіна [7], людська гра – це така діяльність, в якій відтворюються соціальні відносини між людьми поза умов безпосередньо утилітарної діяльності.

На відміну від ігор взагалі педагогічна гра має суттєвою ознакою – чітко поставлену мету навчання і відповідним їй педагогічним результатом, які можуть бути обґрунтовані, виділені в явному вигляді й характеризуються навчально-пізнавальною спрямованістю.

Г. Селевко [12] пропонує наступну класифікацію педагогічних ігор:

- по виду діяльності: фізичні (рухові), інтелектуальні (розумові), трудові, соціальні та психологічні;

- за характером педагогічного процесу: навчальні, тренінгові, контролюючі та узагальнюючі; пізнавальні, виховні, розвиваючі; репродуктивні, продуктивні, творчі; комунікативні, діагностичні, профорієнтаційні, психологічні та ін.;

- за ігровою методикою: ділові, рольові, предметні, імітаційні, драматизації, сюжетні;

- за предметною сферою: математичні, фізичні, хімічні, біологічні, астрономічні; фізкультурні, спортивні, військово-прикладні, туристичні, народні; трудові, технічні, виробничі; музичні, театральні, літературні; суспільнознавчі, управлінські, економічні, комерційні;

- за ігровим середовищем: безпредметні, предметні; кімнатні, вуличні, на місцевості; комп'ютерні, телевізійні; технічні, із засобами пересування.

А. Деркач [4] дає визначення терміну навчальна гра, яка використовується в освітньому процесі як завдання, що містить навчальну проблему, (проблемну ситуацію), рішення якої забезпечить досягнення певної навчальної мети.

Зауважимо, що гра орієнтована на групову активність, що цілком відповідає запитам сучасної методики. Вона також легко трансформується в різні форми індивідуальної активності, даючи можливість кожному студенту спробувати себе в тій чи іншій ролі і проявити індивідуальні здібності. Разом з тим гра є тією самою діяльністю, яка створює емоційно стимулюючу зацікавленість і сприяє мимовільному запам'ятовуванню. Освітня гра виховує культуру спілкування і формує вміння працювати в колективі і з колективом. Усе

це визначає функції освітньої гри як засобу психологічного, соціально-психологічного та педагогічного впливу на особистість.

У контексті дослідження зауважимо, що гра розвиває критичне мислення, вміння порівнювати, аналізувати помилки і перспективи, класифікувати, мислити абстрактно та презентувати результати своїх досліджень. Студенти не просто збирають інформацію, а й аналізують її, щоб виконати завдання, вирішити поставлену проблему. У студентів підвищується мотивація, вони сприймають поставлене завдання як реальне і корисне, як таке, що може бути застосоване на практиці і, що веде до підвищення ефективності навчання.

Зазначимо, що педагогічними вимогами щодо організації та проведення гри є дотримання певних умов: освітня гра повинна мати релевантність і мати особистісний смисл і значущість для кожного з учасників; так само як і будь-яка діяльність, ігрова діяльність на занятті має бути вмотивована, а студенти повинні відчувати потребу в ній. Застосовуючи гру як форму (засіб, методичний прийом) освіти викладач повинен бути упевнений в доцільності її використання. Крім цього він має визначити цілі гри відповідно до завдань освітнього процесу.

Важливим у виборі ігрової ситуації є дотримання вимог принципу функціональності, який, перш за все, визначає адекватний процесу комунікації відбір матеріалу, а саме: відбір матеріалу з тих сфер комунікації, до участі в яких готуються студенти (йдеться про професійну спрямованість ситуацій); відбір в основному тих проблем для обговорення, які пов'язані з професійною діяльністю.

Науковці доводять, що гра дозволяє змоделювати більш адекватні в порівнянні з традиційними умови формування особистості фахівця. У грі відтворюються основні закономірності руху професійної діяльності та професійного мислення на основі динамічно створених та вирішених сумісними діями учасників навчальних ситуацій [4, с. 132].

Ситуативний принцип характеризує ігрову ситуацію як таку, що спроможна відтворити комунікативну реальність і тим самим збуджує інтерес реальністю процесу спілкування.

Зазвичай, гра відбувається за такою технологічною схемою: етап підготовки, який включає в себе розробку гри (сценарій, план, опис, зміст інструктажу, підготовка матеріального забезпечення гри) та введення до гри (постановка проблеми, умови, правила, розподіл ролей, формування груп, консультації); етап проведення: групова робота над

завданнями (робота з джерелами, тренінг, «мозковий штурм») та міжгрупова дискусія (виступ групи, захист результатів, правила дискусії, робота експертів); етап аналізу й узагальнення (вихід із гри, аналіз, рефлексія, оцінювання та самооцінювання роботи, висновки й узагальнення, рекомендації) [8, с. 36].

Під час гри з попередньою самостійною підготовкою студентів розвиваються такі вміння: використання інформаційних технологій для вирішення професійних завдань (пошук необхідної інформації, оформлення результатів пошуку); автономне навчання та самоорганізація; робота у групі (планування роботи та розподілення ролей у групі, взаємодопомога); навички проведення презентацій (представлення результатів виконаного завдання), ведення дискусії тощо.

Отже, ставши активними учасниками гри студенти не просто збирають інформацію, а й аналізують її, щоб виконати завдання, вирішити поставлену проблему. У студентів підвищується мотивація, вони сприймають поставлене завдання як реальне і корисне, як таке, що може бути застосоване на практиці і, що веде до підвищення ефективності навчання.

Тому можна зробити висновок, що запровадження ігрових методів навчання у освітній процес дозволяє

- створити професійно орієнтований фон спілкування, який стає потужним фактором активізації резервних можливостей психіки і особистості студентів;

- розвивати студентам критичне мислення, не просто відтворюючи засвоєні знання, але і використовуючи їх в практико-орієнтованій професійній діяльності;

- стати активними учасниками процесу зацікавленого отримання професійних знань;

- навчати екології спілкування (гуманним відносин між учасниками гри).

Як було сказано раніше такі позитивні зміни освітнього процесу дають можливість сформувати професійну компетентність у майбутніх фахівців, а також сприяють становленню та вихованню персональних якостей особистості.

Література

1. Артемова Л. В. Педагогіка і методика вищої школи.// Навчально-методичний посібник. К.: Кондор. -2007. – 272 с.

2. Варзацька Л. О. Методика розвитку зв'язного мовлення молодших школярів / Л. О. Варзацька, Л. М. Шевченко. – Кам'янець-Подільський : Абетка, 2001. – 204 с.

3. Вашуленко М. С. Рідна мова: М. С. Вашуленко, С. Г. Дубовик, О. І. Мельничайко, Л. В. Скуратівський; за наук. ред. М. С. Вашуленка. – К. : Освіта, 2004. – Ч. 1. – 128 с.
4. Вербицкий А. А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход / А. А. Вербицкий. – М.: Высш. школа, 1991. – 207 с.
5. Деркач А. А., Щербак С. Ф., Педагогічна евристика. Мистецтво оволодіння іноземною мовою. / А. А. Деркач, С. Ф. Щербак. – М.: Педагогіка, 1991. – 224 с.
6. Зязюн І. А. Філософія поступу і прогнозу освітньої системи / І. А. Зязюн // Педагогічна майстерність: проблеми, пошуки, перспективи: монографія. – К.: Глухів: РВВ ГАПУ, 2005. – С.10-18.
7. Эльконин Д. Б. Психология игры. – 2-е изд. – М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 1999. – 360 с.
8. Іваненко Л.М. Імітаційні ігри – ракурси і перспективи. ISSN 0372-6436. – Вісн. НАН України. – 2007. – № 5.
9. Калашнікова С. Механізми забезпечення інноваційного організаційного розвитку сучасного університету / С. Калашнікова // Вищ. шк. – 2009. – № 11. – С. 17–22.
10. Леонтьева О. „Внешняя” школа – альтернатива ХХІ века: [Продуктив. шк.] / О. Леонтьева // Пед. вестн. – 2004. – 1–31 мая (№ 9/10). – С. 12.
11. Мельничайко О. І. Українська мова. Дидактичний матеріал для інтерактивної роботи. 3–4 класи / О. І. Мельничайко, Н. В. Лесняк. – Тернопіль : навчальна книга – Богдан, 2007. – 80 с.
12. Селевко, Г.К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие [Текст] / Г. К. Селевко – М.: Народное образование, 1998.– 256 с.
13. Стельмахович М. Р. Народна дидактика. – К., 1985.
14. Трайнев В. А., Трайнев И. В. Интенсивные педагогические игровые технологии в гуманитарном образовании (Методология и практика). – М., 2006. – 304 с.
15. Ушинский, К. Д. Педагогические сочинения в 6-ти томах / Состав. С.Ф. Егоров. Т.4. – М., 1990.
16. Хейзинг, Й. «Homo ludens: Опыт определения игрового элемента культуры» [Текст] / Й. Хейзинг – М.: Прогресс, 1997.– 345 с.

УДК 378 : 1

Лінецький Л.М.

НЕОБХІДНІСТЬ ЗАСТОСУВАННЯ ІННОВАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ В ВИЩІЙ ШКОЛІ

У статті розглядаються питання впровадження нових інноваційних технологій у навчальний процес та нових підходів до ефективного їх використання в освітньому просторі, зокрема, технологій портфоліо і інтернет технологій.

***Ключові слова:** інформаційні технології, технологія портфоліо, вища освіта, інтернет-технології, навчальний процес.*

В умовах інформаційного суспільства найважливішим завданням, від успішного вирішення якого значною мірою залежатиме розвиток нашої держави та її місце у світовій спільноті, є завдання навчитися користуватися інформаційними технологіями, тобто модернізація освіти. Запровадження такої системи освіти у нашої