

умови психологічного супроводу експериментальної програми "Росток" [Текст] / Т. Пушкарьова // Рідна школа. – 2008. – №3-4. – С. 55–57.

3. Пушкарьова Т. Особливості навчальних програм за науково-педагогічним проектом "Росток" [Текст] / Т. Пушкарьова, С. Тарнавська // Початкова освіта. – 2012. – № 36. – С. 28–31.

4. http://www.072.school-site.kiev.ua/menu/for_parents/rostok.php Концепція науково-педагогічного проекту «РОСТОК»

5. http://www.iitzo.gov.ua/innovaciyna_ta_de_diyalnist.html Про науково-педагогічний проект "Росток".

Оксана Базюк

ВЗІРЦЕВИЙ КОМУНІКАТИВНИЙ ДОСВІД КЛАСНОГО КЕРІВНИКА

Сучасні інноваційні тенденції в освіті відкривають перед викладачем широкий вибір шляхів вирішення практичних завдань. Відбувається перехід від навчання до розвитку світогляду, набуття навичок застосування у житті накопичених знань, що уможливується в умовах використання таких засобів інтерактивних технологій, як ігри.

Аналіз останніх досліджень і публікацій надає можливість дійти висновку, що проблемам застосування ігрових інтерактивних технологій у навчальному процесі були присвячені дослідження науковців, які вивчали теоретичні та практичні (педагогічні, психологічні, соціально-психологічні, методологічні) аспекти цих інновацій. Особливе місце займають ігрові технології в навчанні, де їх розглядають у світлі освітянських інновацій (Т. Калашнікова), у системі підготовки конкурентоздатного фахівця (М. Воровка), як інтенсивні педагогічні технології (В. Трайнев) тощо. 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 школярів, активізації їх навчальної діяльності [4].

Метою статті є обґрунтування сутності ігор, що використовуються у навчанні, та визначення особливостей їх застосування учителем хімії Н. А. Пономаренко Решетилівської гімназії імені І. Л. Олійника.

Завданнями дослідження є: уточнення сутності інтерактивних ігор; наведення рекомендацій для ведучого інтерактивних ігор; опис ігрових вправ вчителя; обґрунтування необхідності застосування інтерактивних ігор на уроках.

Сьогодні школа покликана виховати зростаючу людину як цивілізованого громадянина, потенційного політично-культурного суб'єкта, який володіє високим рівнем правових знань. Для того, щоб допомогти учням оволодіти знаннями і навичками, потрібні активні та інтерактивні форми навчання. Під *інтерактивністю* розуміється не просто процес взаємного впливу об'єктів один на одного, а спеціально організована пізнавальна діяльність, що носить яскраво виражений пізнавальний характер та соціальну спрямованість. Відповідно, до інтерактивних методів можна віднести ті методи навчання, які організують процес соціальної взаємодії, на підставі якого у учасників виникає якесь «нове» знання, що народилося безпосередньо в ході цього процесу або стало його результатом.

Якщо говорити про інтерактивну гру як про один із інтерактивних методів, то слід зазначити, що питання використання даного виду ігор у соціально-просвітницькій та профілактичній діяльності є досить актуальним. Сьогодні достатньо широке коло спеціалістів використовує різноманітні інтерактивні ігри у своїй діяльності. Втім, така популярність інтерактивних ігор у різноманітних фахівців соціальної сфери має і зворотний бік. Часто спеціалісти не сприймають цей метод як достатньо серйозний і як такий, що вимагає підготовки. Можливо, це відбувається тому, що у назві методу одним зі слів є «гра», а її більшість найчастіше сприймає як «забавку». З поняттям «гра» ми часто зу-

стрічаємось у своїй практиці. Вона майже завжди є частиною групової роботи. Втім, як вже було зазначено, ставлення до неї у соціально-просвітницькій роботі часто досить легковажне: гра – це всього-на-всього гра. Гру використовують як спосіб зняти напругу, щоб розважитися, познайомитися і рідше – для вирішення завдання, спрямованого на особистісний розвиток, опрацювання певної теми.

Одним з основних завдань інтерактивної гри є створення умов для того, щоб учасники знайшли новий значущий для них досвід соціальної поведінки, що допоможе їм розібратися в різних життєвих ситуаціях, з розумінням і аналізом яких до цього були певні труднощі. Взаємодія у вище згаданому випадку виступає каталізатором і доповнює систему наявних у учасників знань і уявлень стосовно певних життєвих ситуацій. Тому застосування різних видів інтерактивних ігор є вкрай важливим у процесі просвітницько-профілактичної. Напевно, інтерактивна гра з-поміж усіх інших методів навчання найбільш схожа на рольову гру, проте між ними також є певні відмінності. В інтерактивній грі немає поділу на групу, що грає ролі, і групу спостерігачів, які згодом беруть участь у процесі аналізу. Неодмінною умовою є участь кожного в грі, тому що основним навчальним елементом у цьому випадку виступає взаємодія. В інтерактивній грі, як і у рольовій грі, учасникам задається ситуація. Проте замість конкретних ролей учасникам даються лише інструкції, яким чином їм варто діяти. Крім того, зовсім не обов'язково, щоб запропонована ситуація нагадувала життєву. Достатньо, якщо вона буде містити в собі певну проблему, яку варто вирішити. В інтерактивній грі перед учасниками ставиться мета, якої вони повинні прагнути під час неї досягти, наприклад, набрати найбільшу кількість балів тощо. За відсутності такої мети сама гра буде сприйматися несерйозно, а ігрова ситуація набуде штучності, що істотно знизить її ефективність. Інтерактивна гра за своєю природою наближена до спортивного змагання (через такі ознаки, як наявність мети, загальна участь тощо), тоді як рольова гра більше нагадує театральну дію (наявність ролей, глядачі у вигляді спостерігачів тощо). Для того, щоб володіти технікою гри й передбачати ефект, який вона може справити на гравців, ведучий повинен мати досвід власної участі у ній.

Важливими рекомендаціями для ведучого інтерактивної гри є такі:

1) будь-яка інтерактивна гра має бути чітко продуманою, структурованою, виваженою щодо цілей та завдань соціально-просвітницької діяльності та ретельно підготовленою;

2) починаючи гру, ставте чіткі завдання та не втручайтесь у процес групової роботи. Натомість уважно спостерігайте за динамікою та шляхом досягнення групою мети. Непомітно фіксуйте спостереження – вони знадобляться вам під час рефлексії;

3) пам'ятайте, що гра може тривати 10 хвилин, а от обговорення її мінімум втричі довше;

4) у процесі аналізу і підбиття підсумків гри дуже важливо не намагатися нав'язати учасникам свою думку. Адже вони будуть говорити не те, що думають, а те, що від них хочуть почути. Це означає, що освітній ефект гри зведений до мінімуму, а ведучий, керуючись бажанням пояснити учасникам «мораль» тієї або іншої інтерактивної гри, досягає протилежного ефекту;

5) не варто прагнути, щоб учасники негайно зрозуміли всю важливість досвіду, якого вони набули у результаті гри, адже не випадково серед тренерів та педагогів з приводу ефективності того або іншого методу часто можна почути фразу: «Результат через півроку»;

6) даючи зворотний зв'язок ведучого, керуйтеся лише зафіксованими спостереженнями та фактами; пам'ятайте про почуття групи, використовуйте гумор, будьте толерантними та конструктивними;

7) у разі, якщо час, запланований на проведення гри, вичерпано, гру та обговорення обов'язково слід довести до кінця. Не можна діяти за схемою – гра сьогодні, а обговорення «колись» [3].

Навчатися і навчати – досить складний і довготривалий процес. Тільки творча співпраця учителя й учня може зробити навчання приємним, а ігрові моменти допоможуть дітям запам'ятати матеріал, що викладається на уроках. Ось деякі ігри та

вправи, відібрані вчителем хімії Пономаренко Н.А. як найефективніші, які можна використовувати на уроках:

- гра «Злови і скажи» (використовується на етапі закріплення вивченого матеріалу): учні кидають один одному м'яч і той, хто зловить м'яч, говорить одне речення по тій темі, що пройденої теми уроку;

- гра «Я – пас» (можна провести при перевірці усного домашнього завдання): учень задає питання із домашнього завдання або з матеріалу попереднього уроку і кидає комусь м'яч, той, хто зловить, відповідає «Я пас» і задає інше питання, адресуючи м'яч наступному;

- гра «Здобуду знання сам» (зручна при вивченні теми «Хімія речовин»). Клас ділиться на групи, причому не на власний розсуд, а за якоюсь ознакою, наприклад, за роком народження, за знаками зодіаку, на рахунок «раз», «два», «три», «чотири» і т.д. Все залежить від того, на яке число груп ви хочете розбити клас. Кожній групі дається завдання. Умовою проведення цієї гри є наявність в класі достатньої кількості додаткової літератури. Учні самі шукають потрібну інформацію в навчальній літературі, пишуть, через 15 хвилин по черзі розповідають або показують класу. Діти вчать здобувати потрібну інформацію в книгах, переробляти отриману інформацію, передавати її своїм однокласникам. Дуже важко уникнути роботи в групі, так би мовити відсидітися, так як часу мало і в збиранні інформації задіяні всі учасники групи. Як відомо, знання, здобуті самою людиною, залишаються з ним назавжди.

Хімія – дуже непростий предмет. І, якщо кілька років тому інтерес до предмету прививався через проведення демонстраційних і практичних робіт, то зараз завданням викладача хімії є розвиток просторової уяви дитини, вміння «побачити» невидиме, змодельовувати хімічні процеси. Викладаючи хімію необхідно шукати такі прийоми і методики викладання та організації навчального процесу, щоб вихованцю «захотілося» зрозуміти і вивчити. Роль викладача полягає в тому, щоб запропонувати такі навчальні ситуації, які задовольняють пізнавальний інтерес учня й водночас надають йому змогу розкрити і реалізувати їхню зацікавленість в предметі. Саме в таких симуляційно-ігрових ситуаціях школярі можуть асоціювати себе з певною особою, роль якої вони виконують, поставити себе на місце цієї особи в певних обставинах, що збагатить їхній життєвий досвід, допоможе набутти практичних навичок, які стимулювали б дітей до усвідомленого засвоєння знань та творчого застосування набутих умінь і навичок. Отже, гра є універсальним методом, де відбуваються потужні процеси самовизначення, самовиявлення, самоствердження та самоперевірки. Ігри розвивають кмітливість, логіку, просторову уяву, тобто навчають творчості. Тому ігри використовуються у різних галузях суспільного життя, зокрема, теорія ігор є розділом математики, в якому вивчаються моделі прийняття оптимальних рішень в умовах конфлікту [2].

Інтерактивні ігри відіграють важливу роль у процесі навчання та допомагають:

- сформувати загальні вміння та навички з використанням комп'ютерних технологій;
- зробити урок максимально цікавим для всіх учнів класу;
- сформувати навички самостійної роботи з навчальним матеріалом;
- розвивати пізнавальну діяльність вихованців і творчі здібності;
- сприяти розширенню кругозору вихованців за допомогою додаткових інформаційних матеріалів [1].

Прагнення сприяти формуванню пізнавального інтересу орієнтує вчителя на організацію творчої діяльності учнів, яка полягає у вільному застосуванні знань у нових, нестандартних умовах. Треба створювати на уроках можливість не тільки розвивати уміння школярів, а й організувати обговорення матеріалу, спільно формулювати висновки. Навчальний процес вимагає такої організації, за якої урок став би цікавим, учні працювали б самостійно, їхня діяльність була б продуктивною.

Таким чином, гру можна визначити як інтерактивний метод навчання, заснований на досвіді, отриманому у результаті спеціально організованої взаємодії учасників з метою зміни індивідуальної моделі поведінки.

Список використаної літератури

1. Береснева Е. В. Современные технологии обучения химии. – М.: Центрхимпресс, 2004. – 144 с.
2. Великий тлумачний словник сучасної української мови / [уклад. і голов. ред. В. Т. Бусел]. – К.; Ірпінь : ВТФ “Перун”, 2009. – 1736 с.
3. Використання інтерактивних методів та мультфільмів у профілактиці ризикованої поведінки: методичний посібник для спеціалістів, які працюють з бездоглядними та безпритульними дітьми та підлітками / За ред. Т. В. Журавель; авт. кол.: Т. В. Журавель, Т. Л. Лях, О. М. Нікітіна. – К., 2010. – 168 с.
4. Мельничук І. М. Особливості застосування інтерактивних ігор у вищому навчальному закладі. – К., 2010. – 48 с.

Мар'яна Ворона

ЛЮБОВ УЧИТЕЛЯ ДО СВОГО ПРЕДМЕТА ЯК СКЛАДОВА ПРОФЕСІЙНОЇ ДОСКОНАЛОСТІ

Сьогодні сучасне суспільство потребує не вузьких спеціалістів – носіїв окремих виробничих функцій, а всебічно розвинених соціально активних особистостей, які мають фундаментальну наукову освіту, багату внутрішню культуру. Не дивлячись на те, що для будь-якого кваліфікованого спеціаліста необхідні глибокі знання, для педагогічної діяльності вчителя особливо важливі професійно значущі особистісні якості.

Становлення вчителя – це, в першу чергу, формування його як особистості й лише потім – як професійного працівника, що володіє спеціальними знаннями в певній галузі педагогічної діяльності. Дослідження показали, що педагогічно обдаровані вчителі здібні не тільки адекватно розуміти своїх учнів, але й цілеспрямовано впливати на них у процесі дидактичної комунікації. Це дозволило виділити два взаємопов'язаних рівня соціального відображення характеристик педагогічної діяльності: рефлексивний і проектний. Рефлексивний рівень включає емпатію педагога, почуття міри або такту і самоконтролю. Проектний рівень виділяє п'ять видів специфічного проектування результатів впливу на учня: діагностичний; власне проектний; конструктивний; комунікативний; організаторський.

Н. А. Амінов приходить до висновку, що необхідно при визначенні професійної здатності враховувати три моменти:

- наявність спеціальних задатків (вибіркової установки) до обираємо педагогічної професії;
- наявність спеціальних (педагогічних) здібностей, котрі б полегшували засвоєння педагогічних знань і навичок роботи;
- наявність здібностей до “пошуку свого інтерперсонального середовища”, яка б полегшувала реалізацію власного природного потенціалу.

Ю. М. Кулюткін виділяє три групи особистісних якостей, котрі мають для педагога професійну значимість: розвиток у педагога емпатії, тобто здатності розуміти внутрішній світ іншої людини і проникати в його почуття, співпереживати їм; здатність до активного впливу на учня – динамізм особистості, який проявляється в ініціативі, гнучкості, різноманітті впливів і в спроможності педагога ловити зміни ситуації і продумувати в зв'язку з ними необхідну стратегію педагогічних впливів; у протилежність динамізму і вмінню “володіти іншими”, педагог повинен володіти високорозвиненою здатністю “володіти собою”.

Метою даної статті є дослідження любові учителя до свого предмету як складової професійності досконалості.

Завданням дослідження є: уточнення сутності любові вчителя до свого предмету як складової професійної діяльності.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Аналіз сучасної психолого-педагогічної літератури свідчить про підвищену увагу науковців до питання професіоналізму вчи-