

			4.2-2.7 (4H, м, NCH ₂ , SCH ₂), 2.38 (3H, с, CH ₃), 2.10 (3H, с, CH ₃), 1.11 (3H, τ, J = 7.4, CH ₃ CH ₂), 1.01(3H, τ, J = 7.0, CH ₃ CH ₂)	1589
4c	41	--	7.13 (2H, д, J = 8.8, ArH), 6.84 (2H, д, J = 8.8, ArH), 5.52 (1H, с, C(4)H), 3.32 (3H, с, OCH ₃), 2.7-3.9 (4H, м, CH ₂ , NCH ₂ , SCH ₂), 2.37 (3H, с, COCH ₃), 2.05 (3H, с, CH ₃), 1.24 (3H, τ, J = 7.2, CH ₃ CH ₂), 1.11 (3H, τ, J = 7.6, CH ₃ CH ₂)	1582, 1609

1) прочерки означають, що вещество (смесь) является жидкостью при ст. у.

Таблица 2. Количественный состав смесей таутомеров соединений **2a-c** (в растворе в ДМСO-d₆) и пар региоизомеров **3a-c/4a-c**

Соединение	Таутомер 2.1, %	Таутомер 2.2, %	Смесь	Содержание соединения типа 3, %	Содержание соединения типа 4, %
2a	20	80	3a/4a	79	21
2b	21	79	3b/4b	85	15
2c	66	34	3c/4c	59	41

Література

1. J.C.Barrow at al. // *J. Med. Chem.*, **2000**, 43, 2703-2718.
2. С.О.Карпе // *Acc. Chem. Res.*, **2000**, 33, 879-888.
3. С.О.Карпе // *Tetrahedron*, **1993**, 49, 32, 6937-6963.
4. Е.Л.Ханина и др. // *Известия АН Латв. ССР*, **1978**, 2, 197-202.
5. М.А.Колосов, В.Д.Орлов // *Журн. орг. фарм. хим.*, **2005**, 3, 2(10), 17-22.

ТЕХНОЛОГІЇ СИТУАТИВНОГО МОДЕЛЮВАННЯ: ПРАКТИЧНА ПІДГОТОВКА СТУДЕНТІВ

Комар О.А.(Умань)

Сьогодні сталося чимало позитивних змін у системі освіти України. Так класична дидактика вищої школи з її закономірностями, принципами, формами та методами навчання, що вже склалися, не завжди задовольняє вимогам, обставинам часу. На допомогу класичним технологічним аспектам приходять нові, зокрема інтерактивні технології навчання.

Інтерактивні технології навчання О.І.Пометун і Л.В.Пироженко умовно розподілили на чотири групи залежно від мети і форм організації навчальної діяльності тих, хто навчається. Серед них і технології ситуативного моделювання. Ми звернемось саме до них у процесі підготовки студентів до їх професійної діяльності.

Навчальна ділова гра – це цілеспрямована сконструйована модель певного реального процесу, яка імітує професійну діяльність і направлена на формування і закріплення професійних умінь і навичок.

Педагогічні ігрові технології ґрунтуються на ідеях і висновках К.Д.Ушинського, С.П.Рубінштейна, Ж.Фрейда та багатьох інших вчених, які розробляли методику ігрового навчання.

Ми згодні з думкою О.І.Пометун і Л.В.Пироженко про те, що останнім часом в організації самої гри відбувається зміщення акцентів з драматизації (форм, зовнішніх ознак гри) на її внутрішню сутність (моделювання події, явища, виконання певних ролей). У західній дидактиці поступово відходять від терміна "гра", який асоціюється з розвагами, і вживають поняття "симуляція, імітація" тощо[3,55]. Тому термін "гра" ми, в залежності від ситуації, ми будемо підміняти терміном "симуляція", або "імітація". Гра являє собою вид

діяльності в умовах ситуації і в навчальних умовах є ефективною і продуктивною. Вона активізує навчальний процес, посилює зацікавленість її учасників в більш глибокому знанні вивчуваної проблеми, дає їм можливість підвищувати педагогічну майстерність. В імітаційній грі активно проявляються такі якості особистості, як дисциплінованість, відповідальність, почуття гідності, уміння взаємодіяти з колективом, створюється найбільше емоційне включення гравців в освітній процес.

За технологіями ситуативного моделювання учасники навчального процесу перебувають в інших умовах, ніж у традиційному навчанні. Студентам надається максимальна свобода інтелектуальної діяльності, яка обмежується лише визначеними правилами гри. Вони самі обирають власні роль у грі, висуваючи припущення про ймовірний розвиток подій, створюють проблемну ситуацію, шукають шляхи її розв'язання, беручи на себе відповідальність за обране рішення. Викладач в ігровій моделі виступає як інструктор, консультант, тренер, головуючий, ведучий тощо.

Ігрова модель навчання складається з чотирьох етапів: орієнтація (введення учасників у тему, ознайомлення з правилами гри, загальний огляд її перебігу); підготовка до проведення гри (викладення сценарію гри, визначення ігрових завдань, ролей, орієнтовних шляхів розв'язання проблеми); основна частина – проведення гри; обговорення.

Розглянемо детально імітаційну гру "Педагогічний досвід".

Підготовка до гри не потребує великих організаційних зусиль. При виконанні домашнього завдання студенти вивчали певну методичну тему і обмірковували, яким чином краще подати новий вид задач учням. Наприклад: "Методика роботи над простою арифметичною задачею".

На занятті всі учасники об'єднуються у чотири групи. Кожна група знайомиться з своєю темою уроку за календарним планом, обмірковує яким чином доступно і цікаво пояснити (закріпити) навчальний матеріал. В кожній групі обговорюється проблема. Потім доповідач в ролі вчителя проводить з іншими учасниками фрагмент уроку. Кожна група по-черзі доповідає свій фрагмент. Обговорення ж відбувається в загальному колі.

У процесі обговорення кожний студент висловлює сумніви, зауваження, пропозиції, ухвалення тощо. У наближеній до робочої обстановки студенти доходять істини і набувають цінних дидактичних і методичних умінь.

Після проведення гри, а, фактично, в кінці практичного заняття обов'язково треба оцінити діяльність учасників навчального процесу, т. Як цього вимагає Болонська система оцінювання. Для цього група споглядачів (по одному з кожної групи) виставляє в табличку плюси по п'ятибальній системі. Визначається сума очок і розподіл місць. Наведемо таблицю оцінювання індивідуальної роботи студентів у процесі імітаційної діяльності.

Оцінка індивідуальної роботи студента на занятті

№ п/п	Показники діяльності	Зміст діяльності	Прізвище учасника
1	Уміння формулювати запитання	Актуальність Стислість Науковість Логічність <i>Всього:</i> <i>Місце</i>	
2	Коректність	Уміння переконувати Педагогічний досвід Уміння слухати Уміння виходити з проблемної ситуації Уміння створювати коректний діалог <i>Всього:</i> <i>Місце</i>	

3	Культура мовлення	Багатство активного словникового запасу Науковість Логічність Стислість Емоційність <i>Всього:</i> <i>Місце</i>	
4	Володіння педагогічною технікою	Дикція Звучність голосу Інтонація Темп мовлення Дефекти мовлення Поза Жести Міміка <i>Всього:</i> <i>Місце</i>	
5	Зовнішній вигляд	Постава Одежа Зачіска Прикраси Косметика <i>Всього:</i> <i>Місце</i>	
		Загальна сума балів	
		Розподіл місць	

Таким чином здійснюється ефективна підготовка студентів до професійної діяльності.

Література

1. Комар О.А. Інтерактивні технології у підготовці вчителя початкових класів/ Науковий часопис Національного педагогічного університету імені М.П.Драгоманова. Серія 16. Творча особистість учителя: проблеми теорії і практики: Збірник наукових праць / Ред. Кол. О.Г.Мороз, Н.В.Гузій та ін. – Вип.3 (13). – К.: НПУ, 2005. – С.155-158.
2. Полякова Г.П., Готов О.Л. Інтерактивні методики та специфіка їх застосування у вищій школі. Тернопіль. – 2002. – 20 с.
3. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання:Наук.-метод. посібн./ О.І.Пометун, Л.В.Пироженко. За ред. О.І.Пометун. – К.: Видавництво А.С.К., 2004. – 192с.
4. Трайнев В.А. Учебные деловые игры в педагогике, экономике, менеджменте, управлении, маркетинге, социологии, психологии: методология и практика проведения: учебное пособие для студентов вузов, обучающихся по специальности 033400 "Педагогика"/ В.А.Трайнев. – М.: ВЛАДОС, 2005. – 303с.

ФОРМУВАННЯ НАУКОВО-ДОСЛІДНИЦЬКИХ УМІНЬ У ПРОЦЕСІ ПІДГОТОВКИ ВЧИТЕЛІВ ПОЧАТКОВИХ КЛАСІВ

Кошелев О.Л., Гринько В.О. (Слов'янськ)

Болонський процес відчутно вплинув на реформування вищої школи в Україні, ініціював активні дії вищих навчальних закладів щодо пошуку шляхів оптимізації підготовки професійно компетентного фахівця.

Для цього необхідно переглянути всю систему організації науково-