

Определены функции воспитательной системы заведения высшего образования.

*Ключевые слова:* система, воспитательная система, воспитательная система, заведение высшего образования, структура воспитательной системы заведения высшего образования.

**Bartkiv O. Structural-Functional Analysis Executive System of Higher Education**

The article analyzes the structure and functions of the educational system of the institution of higher education. It is noted that the educational system of the institution of higher education is defined as a systemic and holistic auditory and non-auditing activity of subjects of the institution of higher education (pedagogical staff, students' assets, students themselves) which proceeds in its favorable, positive-emotional environment and provides a gradual and systematic implementation of the set educational goals.

The educational system of institution of higher education, as well as other institution of education, involves interaction: concepts as a set of basic pedagogical ideas; diagnostic goal, which is realized through the target tasks; content, methods, means, forms, principles, which are interrelated and mutually interconnected, and form the procedural (activity) aspect of the system; subjects with different types of relations between them; favorable environment created by actors; management and self-management, which facilitates the integration of all components of the system into integrity.

The functions of the educational system of the institution of higher education are determined: integrative, regulatory, developmental, protection, correction, compensation-rehabilitation and pedagogical personality support.

*Key words:* system, educational system, educational system of bookmark of higher education, structure of educational system of institution of higher education.

Стаття надійшла до редакції 22.02.2018 р.

Прийнято до друку 01.03.2018 р.

Рецензент – д.п.н., проф. Докучасва В. В.

УДК 378.147

**С. М. Безбородих**

**ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ  
КОНКУРЕНТОСПРОМОЖНОСТІ МАЙБУТНІХ ПЕДАГОГІВ**

Однією із нестандартних форм педагогічної взаємодії є гра, в процесі якої активізується емоційність і творчий характер занять;

конкурентна поведінка студентів; самостійність і стимулювання лідерських якостей майбутніх педагогів тощо.

Мета навчальних ігор – формування в майбутніх конкурентоспроможних педагогів умінь поєднувати теоретичні знання з практичною діяльністю. Студент зможе оволодіти необхідними фаховими вміннями і навичками лише тоді, коли сам достатньою мірою виявлятиме до них інтерес і докладатиме певних зусиль, тобто поєднуючи теоретичні знання з розв’язанням конкретних професійних задач і з’ясуванням різних педагогічних ситуацій.

Науковці, як-от: Я. Коменський, Дж. Локк, А. Макаренко, Ж.-Ж. Руссо, Г. Спенсер, Г. Сковорода, К. Ушинський, Ф. Шиллер, Г. Щедровицький у своїх роботах звертали особливу увагу щодо проблеми впровадження ігрових технологій навчання у вищій школі. Навчально-педагогічні ігри як одні з методів активного навчання і підготовки майбутніх фахівців розглядаються у працях А. Вербицького, Л. Вишнякової, Р. Жукова, Д. Ельконіна, Ю. Кравченка, В. Комарова, В. Рибальського та ін.

Зазначимо, ігрові технології як засіб формування конкурентоспроможності майбутніх педагогів створюють можливість «програти ситуацію» навчально-виховного процесу з різних позицій, що дає можливість зрозуміти психологію її учасників і, у свою чергу, набути певного досвіду професійної діяльності. Тому *метою* статті є обґрунтування ефективності застосування ігрових технологій як засобу формування конкурентоспроможності майбутніх педагогів.

У педагогіці та психології проблему ігрової діяльності розглядали С. Рубінштейн, Д. Ельконін, К. Ушинський та ін.

Ще з давніх часів у людини сформувалась потреба в грі як одному з видів людської діяльності. С. Рубінштейн відзначає, що «Гра – одне із чудових явищ життя, діяльність, начебто марна й разом з тим необхідна» [3]. На думку вченого, завдяки грі людина перетворює дійсність і змінює світ.

З погляду Д. Ельконіна, людська гра – це діяльність, у якій між людьми складаються соціальні відносини. Для ігрової діяльності характерним є створення «вигаданої» ситуації, яка в узагальнюючій формі відтворює реальні життєві дії людини [7].

Отже, у процесі гри відбувається засвоєння суспільного досвіду людини, у якому формується й удосконалюється самокерування її поведінкою.

Загальні властивості гри дозволили вченим обґрунтувати її унікальні можливості у професійній підготовці дорослих людей. Й. Хейзинга розглядає гру в житті дорослих як самостійне явище культури, ознакою якого є вільна діяльність людей, що відокремлюється від буденного життя, створює тимчасове відчуття досконалості й гармонії зі світом, яке є особливо цінним для організації навчання та

практики спілкування зі студентами завдяки поєднанню змісту гри та процесу її протікання [6].

Виходячи з того, що ігрова діяльність виконує низку функцій (комунікативну, діагностичну, корекційну, соціалізуючу [4]), ми з успіхом можемо організувати її у процесі формування конкурентоспроможності майбутніх педагогів.

Оскільки ігрові технології є набором різних видів ігор, на заняттях з педагогічних дисциплін можливо застосовувати різноманітні ігри: інтелектуальні – гра-ерудит, гра-аукціон, прес-конференція, комп'ютерні, ігри-подорожі; соціальні – сюжетно-рольові, ділові (з використанням методу «Assessment center» (з метою виявлення ключових компетенцій)), колективно-творчі тощо.

Зупинимося на аналізі деяких видів ігор. Так, стає традицією застосування на підсумкових заняттях з педагогічних дисциплін гри-ерудит. Студенти розподіляються на дві команди, ведучий-студент пропонує кожній команді відповісти за чергою на питання, що були розроблені викладачем за розділом програми дисципліни. Заздалегідь студенти ретельно готуються, проробляючи лекційний матеріал та інформацію, що не увійшла до змісту теоретичних і практичних занять. Підготовка до такої гри сприяє формуванню у студентів самостійності, активності, зацікавленості. Занурюючись у педагогічний матеріал, майбутні конкурентоспроможні педагоги навчаються орієнтуватися в «морі» інформації та, безумовно, розширювати свій кругозір.

На заняттях успішно може застосовуватися гра-аукціон. Один варіант – коли студентам пропонується для «продажу» питання, на які вони мають дати відповідь. Більшість балів нараховується тому студентові, який дає повну відповідь на запитання, він і є «покупець» цього питання. Студент, котрий набирає за час аукціону більшість балів, стає переможцем та отримує приз. Другий варіант аукціону – коли продаються речі, що стосуються педагогічної тематики. Так, на практичному занятті з дисципліни «Педагогіка» за темою «Засоби навчання» для «продажу» обираються речі, які сучасний педагог з успіхом може використовувати на заняттях у якості засобів навчання, або предмети, які студент може застосовувати під час навчання у ВНЗ. Так, для «продажу» пропонуються навчальні посібники з педагогіки, робочі зошити для підготовки та проведення педагогічних практик, компакт-диски з інформацією різного роду (відео, словники, методичні вказівки, практикуми, діагностичні методики тощо). Студенти при «продажу» кожного предмету дають йому повну характеристику з погляду педагогіки й застосування його на занятті в якості засобу навчання. Той, хто дає більш повну інформацію, становиться покупцем й отримує цю річ. Іншим нараховуються бали, які враховуються при оцінюванні знань студентів.

Гру прес-конференцію можна впроваджувати наприкінці всього навчального курсу. Студенти розбиваються на дві групи: одна грає роль представників педагогічної професії, інша – представників ЗМІ. Фахівці

за чергою виступають перед учасниками прес-конференції: представляють результати цікавих наукових досліджень, інноваційний досвід роботи педагогів-практиків, цікавий зарубіжний досвід, перспективи розвитку педагогічної науки тощо. Після виступу фахівців журналісти задають їм питання. До такої гри треба готуватися не тільки студентам, які грають роль фахівців, а й журналістам, які мають глибоко опрацювати матеріал, що буде представлений фахівцями.

Ігри-подорожі можна застосовувати на семінарських заняттях з дисципліни «Історія педагогіки». Студентам пропонуються слайди, на яких будуть представлені основні педагогічні ідеї певного вченого. Треба буде доповнити інформацію таким чином: кому належать ці ідеї, у який історичний період жив і продуктивно працював учений, вплив його поглядів на розвиток педагогічної науки й освіти того часу, актуальність його ідей у сучасній педагогічній науці та практиці. За кожну правильну відповідь нараховуються бали. Застосування на заняттях такої гри надає можливість студентам подорожувати в минуле й одночасно, спираючись на досвід минулого, проектувати майбутнє. Така форма роботи сприяє побудові системи педагогічних знань у студентів і їх здатності застосовувати історичний досвід у сучасних умовах, що, безумовно, позначається на результативності підготовки конкурентоспроможного педагога.

Професійна робота педагога багатоаспектна. Він має бути підготовлений до взаємодії з вихованцями, їх батьками, колегами, адміністрацією, представниками громадських організацій тощо. Моделювання різних ситуацій (ділові, рольові ігри) надає можливість студентам на деякий час стати фахівцем і спробувати впоратись з проблемами, які будуть виникати в нього на кожному кроці професійної діяльності.

Перше випробування конкурентоспроможності відбувається, коли випускник ВНЗ приходить улаштовуватися на роботу. Іноді буває так, що молодий фахівець добре підготовлений до професійної діяльності, але презентувати себе не може. Тому доцільним буде застосування на заняттях з дисципліни «Основи педагогічної майстерності» гри «Прийом на роботу». Студенти поділяються на дві групи: одна – це претенденти на вакантну посаду, а друга грає роль потенційних роботодавців (у нашому випадку – це директори шкіл, навчально-розвивальних центрів, завідувачі дитячих садків тощо). Перед грою зосереджується увагу студентів на основних позиціях, на яких частіше всього акцентують увагу роботодавці: питання, пов'язані з професійною компетентністю; наявність особистісних якостей; питання загального характеру («Чому Ви обрали саме цей навчальний заклад?», «Яке Ви бачите майбутнє в педагогічній професії?» тощо); уміння тримати себе, застосовувати невербальні прийоми спілкування, уміння грамотно й лаконічно висловлюватися; зовнішній вигляд (відповідність дрес-коду, прийнятому в певному закладі). Також перед грою студентів навчають складати

резюме, що є, по-суті, першим етапом гри «Прийом на роботу». Проведення такої гри дає можливість виявити прогалини в підготовці педагогів до професійної діяльності та скорегувати навчально-виховний процес.

Педагогічна професія належить до розряду стресогенних, що відбивається на здоров'ї її представників, а, відповідно, й на рівні конкурентоспроможності. Одним з ефективних засобів, що знижує емоційну напруженість на заняттях й у багатьох життєвих випадках, є гумор. Про важливість гумору писав ще А. Макаренко: «Я не уявляю собі колективу, що складається з похмурих людей. Повинен бути хоча б один веселун, хоча б один гострослов. За законами побудови педагогічного колективу в майбутній педагогіці повинен бути складений цілий том» [2, с. 131]. Почуття гумору педагога є важливою професійною якістю. В арсеналі вчителя повинні бути цікаві для вихованців кумедні історії, жарти, афоризми, розповідання яких створює позитивний емоційний настрій, знижує рівень утомленості дітей, налаштовує їх на роботу, сприяє розряджанню в міжособистісних стосунках. Однак почуття гумору не є вродженою якістю, його треба формувати в майбутнього педагога й навчати ефективним способам застосування в навчально-виховному процесі. Так, О. Сергеева розглядає гумор як педагогічний засіб, що сприяє створенню доброзичливих стосунків у колективі. Автор підкреслює, що в процесі навчання у майбутніх педагогів мають бути вироблені на основі використання гумору способи реагування на різні ситуації, які відбуватимуться в професійній діяльності з урахуванням індивідуальних і вікових особливостей вихованців [5].

В ігровій діяльності можна зі студентами змодельовати ситуацію на уроці, яка потребує застосування гумору як засобу емоційного розрядження або гідного виходу з кумедної ситуації, що вже склалася в процесі спілкування суб'єктів педагогічного процесу. Моделюючи такі ситуації, ми спираємось на виділені в науковій літературі основні функції гумору в педагогічній діяльності:

- інформативна функція (педагог, викладаючи матеріал, завдяки гумору демонструє своє особисте відношення до змісту матеріалу);
- емоційна функція (за допомогою гумору створюється позитивне емоційне поле, що сприяє налаштуванню на творчий колективний процес);
- мотиваційна функція (гумор виступає засобом самовиховання й самовираження особистості);
- регулююча функція (гумор регулює стосунки між людьми, особливо, коли вони мають конфліктний характер) [1].

Досить часто зустрічаються в учнівському колективі діти, які бажають різними способами привернути до себе увагу педагога та своїх однолітків. Це можуть бути такі засоби, як коментування вчителя під час пояснення матеріалу, запізнення на урок з «голосним» привітанням до

класу та вчителя, смішний одяг, зачіска тощо. Учитель, який не має почуття гумору й арсеналу відповідних до ситуації жартів, не може швидко встановити робочу атмосферу й ефективно продовжити урок. Тому ми пропонуємо студентам на заняттях з дисциплін «Вступ до фаху», «Педагогіка» й «Основи педагогічної майстерності» розігрувати подібні ситуації та спробувати гідно з них вийти, щоб кумедна ситуація «спрацювала» на результативність уроку.

Таким чином, у педагога-професіонала в арсеналі має бути безліч жартівливих висловлювань. Тому студентам рекомендується створити своєрідну колекцію жартівливих висловлювань і скористатися нею в процесі ігрової діяльності, а в майбутньому – і в реальній професійній діяльності. Гру можна будували таким чином: група студентів виконує роль учнів, а один зі студентів – роль педагога. Клас учнів провокує учителя на крик, на грубі висловлювання. Проте студент у ролі вчителя мав використовувати жартівливе висловлювання видатної людини для розрядження емоційного стану вихованців.

Конкурентоспроможний педагог має бути підготовлений до роботи не тільки з вихованцями, а й із їх батьками. У майбутнього педагога повинні бути сформовані знання сімейної педагогіки, оскільки позиція батьків, їх стиль взаємодії з дітьми та особливості педагогічного впливу є основою, на якій будуються взаємовідносини педагога та вихованця, що, у свою чергу, впливає на ефективність навчально-виховного процесу. В основному, виділяють такі стилі педагогічного впливу батьків на дитину: авторитарний, авторитетний, ліберальний, індіферентний. Студентам пропонується прослухати тексти, у яких прослідковується кожен із названих стилів, і визначити його. Потім можна пропонувати майбутнім педагогам розділитися на групи й розробити рекомендації для батьків, які дотримуються авторитарного, ліберального й індіферентного стилю керівництва дітьми (на одну групу – один стиль).

Конструктивне спілкування з батьками сприяє ефективній побудові навчально-виховного процесу. Тому у процесі професійної підготовки майбутніх конкурентоспроможних педагогів можна застосовувати сюжетно-рольові ігри, як-от: «Проведення батьківських зборів» і «Відвідування учня вдома».

Отже, застосування різноманітних ігор сприяє розвитку інтелектуальних здібностей, формуванню гностичних, комунікативних умінь, формуванню інтересу до професійно-педагогічної діяльності та конкурентоспроможності майбутніх педагогів.

### **Список використаної літератури**

**1. Дубініна О. С.** Використання гумору у педагогічній діяльності / О. С. Дубініна // Вісник Національного технічного університету України «Київський політехнічний інститут». – Сер. Філософія. Психологія. Педагогіка. – 2012. – № 1. – С. 90–93. **2. Макаренко А. С.** Коллектив и воспитание личности / А. С. Макаренко. – М. : Педагогика, 1972. – 336 с.

**3. Рубинштейн С. Я.** О мышлении и путях его исследования / С. Я. Рубинштейн. – М. : АН СССР, 1958. – 145 с. **4. Селевко Г. К.** Современные образовательные технологии : уч. пособие / Г. К. Селевко. – М. : Народное образование, 1998. – 256 с. **5. Сергеева О. А.** Подготовка будущих учителей к использованию юмора в педагогической деятельности : дис. ... канд. пед. наук : 13.00.08 / Сергеева Ольга Александровна. – Ярославль, 1999. – 198 с. **6. Хейзинга Й.** Homo ludens. В тени завтрашнего дня / Й. Хейзинга. – М. : Прогресс, 1992. – 464 с. **7. Эльконин Д. Б.** Психология игры / Д. Б. Эльконин. – 2-е изд. – М. : Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 1999. – 360 с.

**Безбородих С. М. Ігрові технології як засіб формування конкурентоспроможності майбутніх педагогів**

Актуальність матеріалу, викладеного у статті, обумовлена використанням нестандартних форм педагогічної взаємодії – гри, в процесі якої активізується емоційність і творчий характер занять; конкурентна поведінка студентів; самостійність і стимулювання лідерських якостей майбутніх педагогів тощо. Тому *метою* статті є обґрунтування ефективності застосування ігрових технологій як засобу формування конкурентоспроможності майбутніх педагогів. Визначено, що застосування різноманітних ігор сприяє розвитку інтелектуальних здібностей, формуванню гностичних, комунікативних умінь, формуванню інтересу до професійно-педагогічної діяльності та конкурентоспроможності майбутніх педагогів.

*Ключові слова:* гра, ігрові технології, конкурентоспроможність, майбутні педагоги, професійна підготовка.

**Безбородых С. Н. Игровые технологии как средство формирования конкурентоспособности будущих педагогов**

Актуальность материала, изложенного в статье, обусловлена использованием нестандартных форм педагогического взаимодействия – игры, в процессе которой активизируется эмоциональность и творческий характер занятий; конкурентное поведение студентов; самостоятельность и стимулирование лидерских качеств будущих педагогов и прочее. Поэтому *целью* статьи является обоснование эффективности применения игровых технологий как средства формирования конкурентоспособности будущих педагогов. Определено, что применение различных игр способствует развитию интеллектуальных способностей, формированию гностических, коммуникативных умений, формированию интереса к профессионально-педагогической деятельности и конкурентоспособности будущих педагогов.

*Ключевые слова:* игра, игровые технологии, конкурентоспособность, будущие педагоги, профессиональная подготовка.

**Bezborodyh S. Gaming Technologies as a Means of Forming the Competitiveness of Future Teachers**

The actuality of the material presented in the article due to the use of non-standard forms of pedagogical interaction, where one of these forms is a game that activates the thinking and competitive behavior of students; emotional and creative nature of occupations; independence of future teachers in making decisions etc.

Therefore, the purpose of the article is to substantiate the effectiveness of the use of gaming technologies as a means of shaping the competitiveness of future teachers. It is determined that the use of various games contributes to the development of intellectual abilities, the formation of gnostic, communicative skills, the formation of interest in vocational pedagogical activities and the competitiveness of future teachers.

*Key words:* game, game technologies, competitiveness, future teachers, professional training.

Стаття надійшла до редакції 17.02.2018 р.

Прийнято до друку 01.03.2018 р.

Рецензент – д.п.н., проф. Савченко С. В.

УДК 37.014.4

**О. А. Бочарова, Л. Ц. Ваховський**

**ФЕНОМЕН ПОПУЛЯРНОСТІ РЕПЕТИТОРСТВА  
У ПОЛЬЩІ: ПРИЧИНИ ТА НАСЛІДКИ**

Репетиторство не є новим явищем, однак лише на початку 90-х років ХХ ст. з'явилися перші публікації польських науковців, присвячені причині його виникнення та наслідкам існування. Про репетиторство, підкреслює Е. Путкевіч (E. Putkiewicz) у передмові до польського видання книги М. Брейя (M. Bray) «Confronting the shadow educational system – what government policies for what private tutoring?», як про загальну проблему в суспільстві розпочали говорити недавно. Перша публікація, присвячена проблемі репетиторства з'явилася у 1999 році. Слово репетиторство у перекладі з латинської мови (łac. – *repetitio*) означає «повторення». У Новому педагогічному словнику за редакцією польського педагога В. Оконя (W. Okoń), репетиторство визначається як платна допомога, що надається приватно учню або групі учнів, з метою заповнення прогалин у знаннях або досягнення високих результатів. Послугами репетиторів користуються учні, які мають намір вступати до вищих навчальних закладів, особливо в період підготовки до вступних іспитів. Репетитор – це приватний учитель, що надає учням платні приватні уроки [9, с. 193].