

завдяки наполегливості та працьовитості, прагненню до стабільності власної натури. Валеологічна спрямованість поведінки має систематичний, послідовний характер, організовані самостійні заняття стають нормою.

Високий рівень розвитку поведінкового компонента характеризується стійким позитивним емоційним фоном, адаптивністю до стресових впливів, розвиненими волевовими якостями, волевою регуляцією поведінки, свідомої, цілеспрямованої валеологічної активності.

Охарактеризувавши всі компоненти, ми прийшли до **висновку**, що стрижневим і визначальним є мотиваційно-ціннісний компонент, тому що система значущих і суб'єктивно прийнятих стимулів визначає цілеспрямованість, ефективність оздоровчої діяльності студентів. Цей компонент виступає основою валеологічної культури, надаючи їй смислову спрямованість.

Література:

1. Ильина Т.А. Педагогика / Т.А.Ильина. - М. : Просвещение, 1984. - 387 с.
2. Лернер И.Я. Качества знаний учащихся, какими они должны быть / И.Я. Лернер. - М. : Знание, 1978. - 48 с.
3. Маслоу А.Г. Мотивация и личность ; пер. с англ. А.М. Татлыбаевой. - СПб. : Евразия, 1999. - 478 с.
4. Ульянов В.И. Стресс и физическая культура // Актуальные проблемы развития физической культуры в современных условиях : материалы науч.- практич. конфер. - Ставрополь: Изд-во СГУ, 1998. - С. 86.

У статті обговорюємо компоненти валеологічної культури в контексті формування валеологічної компетентності майбутніх учителів у процесі фізичного виховання.

Ключові слова: валеологія, компоненти, фізичне виховання, педагогічна освіта.

В статье обсуждаем компоненты валеологической культуры в контексте формирования валеологической компетентности будущих учителей в процессе физического воспитания.

Ключевые слова: валеология, компоненты, физическое воспитание, педагогическое образование.

The article discusses the components valeological culture in the context of valeological competence of future teachers in the process of physical education.

Keywords: valeology, components, physical education, teacher education.

УДК 371.132

Л.В. Мельник
м. Вінниця, Україна

УПРОВАДЖЕННЯ ДИДАКТИЧНИХ ІГОР У НАВЧАЛЬНИЙ ПРОЦЕС ВИЩОЇ ШКОЛИ

Постановка проблеми. Початок ХХІ століття позначився в історичному ракурсі планетарними змінами. Про цей факт яскраво свідчить міжцивілізаційні зрушення, що наприкінці ХХ століття розбухали соціальний світ та призвели до зміни загальних принципів життя: зміну принципу індустріальної цивілізації та принципи інформаційної, головною рушійною силою в якому є інтелект, тобто така сутнісна сила людини, як розум. Питання щодо ролі розуму в житті – не просто інтелектуальна проблема. В умовах глобальних зламів еволюційного розвитку розум людини виступає як соціальна сила, що має утримати нас від фатальних дій. А це означає, що сфера освіти зробила крок назустріч глобальним трансформаціям, а саме: фактологічна парадигма професійної освіти поступається місцем методологічній парадигмі; політехнічна освіта перетворюється на особистісно-орієнтовану освіту; змінюється конфігурація навчально-виховного процесу, бо комп'ютерна мережа стає повноправним елементом педагогічного процесу [1, с. 57].

Всепроникність і змішуваність глобалізаційних процесів, стрімке оновлення знань висувають перед системою освіти, як вимогу, відтворення ресурсів для економіки, так і формування людини здатної постійно вчитися, самовдосконалюватися, творчо сприймати нову інформацію та нести відповідальність за власні рішення. Особливу актуальність ці питання набули в зв'язку з включенням вищої освіти України у Болонський процес. Це вимагає від педагогічної науки перегляду та подальшого дослідження ряду проблем, зокрема, підвищення ефективності викладання всіх навчальних дисциплін. Одним із найважливіших завдань вищих навчальних закладів у межах Болонського процесу є підвищення якості вищої освіти, що ґрунтується на об'єктивнішому оцінюванні навчальних досягнень студента, що певним чином унеможливить суб'єктивне ставлення до нього викладача. Студента стимулює до навчання демократизація навчального процесу, також підвищується його мотивація до навчання через активне застосування інноваційних технологій, новітніх методів навчання, використання комп'ютерної техніки.

Аналіз попередніх досліджень. Результати аналізу останніх досліджень і наукових публікацій проблеми переконливо свідчать про її актуальність і без сумніву значущість для вибору та реалізації стратегії сталого соціально-економічного і духовного розвитку України. Проблеми модернізації освіти, в тому числі із приєднанням до Болонської угоди, цілком природно привертають пильну увагу широкого загалу науково-педагогічної громадськості, політичних і громадських діячів і, безперечно, студентів, їхніх батьків і потенційних роботодавців. У цьому можна переконатись у процесі ознайомлення з працями В. Андрущенко, М. Згуровського, І. Зязюна, К. Корсака, В. Кременя, Н. Ничкало, С. Ніколаєнка, С. Сисоєвої, В. Сминтини, М. Степка, Л. ТОВАЖНЯНСЬКОГО та ін.

Мета даної статті – розкрити особливості застосування дидактичних ігор у навчальній діяльності ВНЗ у контексті Болонського процесу.

Виклад основного матеріалу. Згідно з принципами Болонського процесу, євроінтеграція спрямована на консолідацію зусиль науковців та освітян для істотного підвищення рівня, а на його основі конкурентоспроможності європейської науки й освіти, а відтак їхньої ролі в подальшому розвитку та зміцненні стабільних, мирних і демократичних суспільств. Згідно з «Національною доктриною розвитку освіти», розбудова національної системи освіти зорієнтована на сучасні європейські стандарти, які репрезентують такі риси європейської освіти, як багаторівневність і безперервність, доступність, ефективність, якість. Таким чином, провідною метою сучасної державної політики в сфері освіти є процеси, пов'язані з набуттям найновіших знань і вихованням соціально-активної людини, що дасть можливість підвищити інтелектуальний потенціал населення в цілому, його спроможність цілеспрямовано розвивати поряд з економікою, політичною, правову, моральну культуру. В умовах глобалізації та переходу суспільства до нових технологічних можливостей, при умові зменшення невідтворюваних енергетичних ресурсів, постає необхідність у розвитку творчих можливостей людини з одного боку, та відбувається нівелювання людської особистості, з іншого боку. Ці складні проблеми сучасного світу має вирішувати освіта. Освіта має спрямовуватись на новий розвиток людської особистості та збільшення поваги до прав людини й основних свобод [2, с. 39].

Основним принципом європейської, а значить, і української освіти залишається принцип гуманізму. Його значущість у розвитку освіти засвідчує те, що ХХІ століття ЮНЕСКО проголосило століттям освіти, а ООН – століттям людини. Гуманізм початку нового тисячоліття світове співтовариство пов'язує з освіченістю людини, компетентністю, здатністю до саморозвитку особистості, реалізації її здібностей. Цей морально-етичний імператив був сформульований І. Кантом та озвучується як «людина – мета в собі». Повернення в сфері освіти до цінностей гуманізму на цивілізаційній основі передбачає докорінний перегляд соціальних пріоритетів: домінування інтелектуальної, творчої праці над механічною; використання наукових здобутків для значного підвищення рівня освіти; перетворення процесу набуття освіти в безперервний процес самовдосконалення, що супроводжує людину все життя, забезпечує постійне оновлення її знань та умінь.

Основу та зміст інноваційних освітніх процесів становить інноваційна діяльність, сутність котрої полягає в оновленні педагогічного процесу, внесенні новоутворень у традиційну систему. Прагнення постійно оптимізувати навчально-виховний процес зумовило появу нових і вдосконалення використовуваних раніше педагогічних технологій. Найбільш результативними є технології, спрямовані на створення суб'єктно-суб'єктних стосунків між викладачем і студентами, залучення їх до активної комунікативної взаємодії, встановлення атмосфери взаємоповаги, довіри та відповідальності. Технології, котрі надають навчальному процесу діалогічного характеру, відносяться до класу інтерактивних.

Психолого-педагогічні особливості та навчальні можливості дидактичної гри, інтерес дітей до них зумовлюють необхідність включити ігри у навчальний процес у школах у поєднанні з іншими методами навчання.

Гра може бути включена у будь-який вид людської діяльності. Цю її особливість суспільство завжди використовувало як засіб навчання дітей і дорослих трудових процесів, військової справи, пізнання та ін. Сучасна дидактика звертається до ігрових форм навчання, бо вбачає в них можливості ефективної взаємодії педагога і учнів, продуктивної форми їх спілкування з властивими їм елементами змагання, безпосередності, неудаваної цікавості.

Дидактична гра – «творча форма навчання, виховання і розвитку студентів, школярів і дошкільників» [7, с. 31]. Дидактичні ігри розвивають спостережливість, увагу, пам'ять, мислення, мову, сенсорну орієнтацію, кмітливість, а тому їх можна застосовувати під час викладання будь-якого предмета. Сучасна дидактика, звертаючись до ігрових форм навчання, справедливо вбачає в них можливості ефективної взаємодії педагогів і студентів, продуктивної форми їх спілкування з властивими їм елементами безпосередності й неудаваної цікавості. У терміні «дидактична гра» наголошується її педагогічна спрямованість, відображається багатогранність її застосування з урахуванням дидактичної мети заняття і рівня підготовленості студентів.

Для підвищення ефективності навчальної гри її технологія має відповідати певним вимогам: гра має відповідати меті навчання; імітаційно-рольова гра – стосуватися практичної педагогічної ситуації; необхідною є психологічна підготовка учасників гри; можливість застосування творчих елементів у грі; викладач має виступати не тільки в ролі керівника, а й у ролі коректора та консультанта у процесі гри. Слід зазначити, що в грі можна використовувати не тільки ігровий метод як такий. У процесі гри можна застосовувати групову й індивідуальну роботу, спільне обговорення, проводити тестування та опитування, створювати рольові ситуації.

Дидактична гра має свої ознаки. Характерними її ознаками є: моделювання ситуацій навчально-виховного характеру та прийняття навчально-педагогічних рішень; розподіл ролей між учасниками гри; різноманітність рольових цілей у процесі прийняття рішення; взаємодія учасників гри, які виконують ті чи інші ролі; наявність спільної мети учасників гри; колективне прийняття рішень; багатоальтернативність рішень; наявність системи індивідуального чи групового оцінювання діяльності учасників гри.

Застосування в навчальному процесі активних методів навчання зумовлює становлення якісно нових стосунків між викладачем і студентом. Студент, приймаючи самостійне рішення про вирішення тієї чи іншої запропонованої проблеми, стає відповідальним за вибір певної точки зору чи прийняте рішення. Перед викладачем постає завдання не лише дати студентам знання, а й навчити їх мислити і використовувати здобуті теоретичні знання в конкретних ситуаціях, аргументовано відстоювати свою думку, аналізувати погляди інших і робити для себе певні висновки. За таких умов стосунки між викладачем і студентом перетворюються у процесі прийняття рішення на співпрацю [6].

Висновок. Таким чином, з метою повної відповідності Болонській декларації інтерактивне навчання має зайняти одне з головних місць у навчальному процесі ВНЗ.

Література:

1. Бех В. На шляху до європейського простору вищої освіти / В.Бех // Пам'ять століть. – 2005. – №2. – С. 57-62.
2. Организация Объединенных Наций: официальные отчеты первой части третьей сессии Генеральной Ассамблеи – А/810. - С. 39-42.
3. Настільна книга педагога : посібник для тих, хто хоче бути вчителем майстром / упор. : В.М. Андреева, В.В. Григораш. – Х. : Вид. група « Основа», 2006. - 352с.
4. Сучасні шкільні технології. - Ч.2 / упор. І.Рожнятовська, В.Зоц. – [2-ге вид.]. - К. : Ред. загальнопед. газ., 2005. - 128с.
6. Шевченко О.Л. Удосконалення змісту та форм організації навчального процесу відповідно до міжнародних стандартів : зб. матеріалів наук.-метод. конф., 2–4 лютого 2005 р. — К. : Вид-во КНЕУ, 2005. – Т. 2. – 361 с.
7. Щербань П. М. Навчально-педагогічні ігри у вищих навчальних закладах : навч. посібник для студентів вищ. навч. закл. – К. : Вища школа, 2004 – 206 с.

Автор доводить, що застосування дидактичних ігор у навчальному процесі ВНЗ збагачує професійну компетенцію випускника та наближає її до європейських стандартів. В статті розглянуті напрями застосування дидактичних ігор у сучасній освіті.

Ключові слова: дидактичні ігри, майбутні вчителі, контроль умінь і навичок, навчальний процес.

Автор доказывает, что использование дидактических игр в учебном процессе ВУЗа улучшает компетенцию выпускника и приближает ее к европейским стандартам. В статье рассмотрены направления качественного контроля умений и навыков будущего учителя на учебных занятиях в процессе использования интерактивных технологий.

Ключевые слова: дидактические игры, будущие учителя, контроль умений и навыков, учебный процесс.

The author proves, that using the interactive methods of studying stimulate structural and critical thinking; develop communicative abilities and skills for opening students' creative possibilities. The main aim of these educational technologies will be to increase the efficiency of the professional formation of students.

Keywords: didactic games, future teachers, control abilities and skills, the educational process.

УДК 378.146

Д.Б. Мехед, О.Б. Мехед, А.Л. Швидкий
м. Чернігів, Україна

РОЛЬ ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У МОТИВАЦІЇ НАВЧАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ СТУДЕНТІВ

Питання використання інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ) у навчальному процесі середньої та вищої школи є надзвичайно актуальним і широко висвітлюється у вітчизняних [6; 8] і зарубіжних дослідженнях [18; 19], автори яких визначають можливості підвищення ефективності навчальної діяльності засобами ІКТ, проблеми та перспективи створення особистісно орієнтованих програмних засобів, особливості індивідуальної та групової форм навчальної роботи із застосуванням ІКТ, переваги використання ІКТ у різних предметних галузях. Водночас проблема розвитку мотивації навчальної діяльності студентів засобами ІКТ залишається недостатньо вивченою.

Питання впливу ІКТ на мотивацію навчальної діяльності учнів, студентів і курсантів піднімається в роботах О. Співаковського [13-14], М. Жалдака [5], А. Короткова [9], П. Безпалова [2], В. Ількевич [7] та ін. Авторами досліджується проблема використання програмних засобів ІКТ у навчальному процесі в аспекті їх впливу на мотивацію навчальної діяльності. Дослідники дають рекомендації, зазначають педагогічні умови та можливості щодо підвищення мотивації засобами ІКТ, водночас як проблема розвитку мотивації навчальної діяльності студентів вимагає комплексного підходу до її вирішення, який полягає у створенні цілісної системи педагогічних умов і ретельного відбору принципів створення програмних засобів ІКТ, призначених для використання в освітньому процесі вузу.