

lifestyle, culture and spiritual content of the historical era. Indicative in this respect was, is and always will be the works of classical composers.

The culture of emotions of a specialist of music profile involves finding and implementing interesting and effective ways of organization of the educational process that will ensure the effectiveness of this process. The educational-cognitive activity of students-musicians should be directed at understanding the role of emotional culture in their professional activities. Teachers should encourage future professionals to the fundamentals of emotional culture, to create a positive emotional atmosphere in the classroom, to ensure active work of students in the application of acquired knowledge, abilities and skills in the educational-cognitive activity, to develop an individual model of interaction with the pupils.

Key words: *emotional culture, music and art image, teacher of musical art.*

УДК 371.134-057.875:373.3:78

О. О. Красовська

Міжнародний економіко-гуманітарний університет
імені академіка Степана Дем'янчука (м. Рівне)

ОРГАНІЗАЦІЯ ПРОФЕСІЙНОЇ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ В ГАЛУЗІ МИСТЕЦЬКОЇ ОСВІТИ НА ЗАСАДАХ КОНТЕКСТНОГО НАВЧАННЯ

Метою написання даної статті є розкриття технологій контекстного навчання у процесі професійної підготовки майбутніх учителів початкової школи в галузі мистецької освіти. Базовими формами контекстного навчання є: навчальна діяльність академічного типу (лекційні, семінарські, практичні, лабораторні заняття, самостійна та індивідуальна робота); квазіпрофесійна діяльність (ділові ігри, ігрові форми занять); навчально-професійна діяльність (науково-дослідницька робота, виробнича практика). Технології контекстного навчання: операційно-рольові, навчально-ділові, проблемно-орієнтовані, навчально-рольові та навчально-педагогічні ігри; імітаційне моделювання; аналіз ситуацій професійної діяльності.

Ключові слова: *технології контекстного навчання, операційно-рольові, навчально-ділові, проблемно-орієнтовані, навчально-рольові та навчально-педагогічні ігри; імітаційне моделювання; аналіз ситуацій професійної діяльності.*

Постановка проблеми. Стратегічним завданням вищої школи є формування професійної компетентності майбутнього вчителя, здатного до ефективної діяльності у фаховому полі, творчої самореалізації, спроможного розв'язувати типові й проблемні завдання у власній педагогічній діяльності. Проте існує низка чинників, які перешкоджають реалізації даного завдання вищої школи. Серед них: слабка вмотивованість студентів під час опанування професійно значущих компетентностей майбутньої педагогічної діяльності; теоретизований характер інформації, що пропонується студентові під час вивчення фахових дисциплін; усталені форми, методи й технології навчання, спрямовані на сприймання, осмислення та запам'ятовування навчального матеріалу; відсутність інтегрованих зв'язків під час опанування професійно орієнтованих дисциплін, абстрактний характер засвоєння професійноспрямованих знань тощо. Дані чинники свідчать про недостатній рівень практичної спрямованості фахових дисциплін, відсутність їхнього взаємозв'язку, систематизації знань студентів.

Очевидно, що під час переходу до компетентнісної моделі навчання особливої актуальності набуває розробка технологій формування фахівців у вищій школі, максимально наближених до умов майбутньої професійної діяльності. До таких технологій належить контекстне навчання, яке моделює предметний і соціальний зміст майбутньої професії як системи широкого спектру дидактичних форм, методів і засобів. Головною характерною рисою навчально-виховного процесу контекстного типу, що впроваджується за допомогою системи інноваційних і традиційних форм, методів і засобів навчання, є особистісна активність фахівця, яка формується шляхом виховання предметно-професійних та суспільно значущих якостей майбутнього вчителя.

Аналіз актуальних досліджень. Компетентнісне навчання лежить в основі процесу формування майбутнього вчителя початкової школи. Теоретичні та практичні засади реалізації компетентнісного підходу до підготовки майбутніх педагогів розкриваються в дослідженнях вітчизняних і зарубіжних учених І. Беха, Н. Бібік, О. Біди, В. Бондаря, С. Глазачева, О. Гури, І. Зимньої, Н. Кічук, Л. Коваль, А. Кузьминського, О. Овчарук, О. Пометун, О. Савченко, А. Хуторського, І. Шапошнікової, D. Ravana, T. Hoffmana, M. Linarda, D. Mc. Clellanda, B. Mansfilda.

Концептуальні засади контекстного навчання розкриваються в наукових працях М. Бахтіна, А. Вербицького, Н. Лаврентьевої. Вчені стверджують, що контекстний підхід у процесі професійної освіти дозволяє створити умови для взаємопроникнення навчальної і майбутньої фахової діяльності як одного із способів досягнення професійної компетентності. Його сутність полягає у здійсненні навчально-виховного процесу в контексті майбутньої професійної діяльності за допомогою впровадження до форм і методів навчальної діяльності в умовах вищого навчального закладу дійсних зв'язків і стосунків, розв'язання конкретних професійних завдань.

Метою статті є розкриття технологій контекстного навчання у процесі професійної підготовки майбутніх учителів початкової школи в галузі мистецької освіти.

Методи дослідження. Під контекстним навчанням ми розуміємо таку модель навчально-виховного процесу, яка формує предметний та соціальний зміст професійної діяльності, забезпечуючи умови трансформації навчальної діяльності студента до професійної діяльності фахівця. Головними засадами контекстного навчання, як стверджує його фундатор – А. Вербицький, є наступні положення:

- перенесення акцентів з викладацької діяльності педагога вищої школи на пізнавальну діяльність студента, його творчість, активність;
- діалогова взаємодія в системі «викладач – студент» на засадах взаєморозуміння, відкритості, довіри, стимулювання й підтримки пізнавальної творчої активності та процесу формування професійних особистісних рис і якостей;

- забезпечення психолого-педагогічних умов, форм і методів навчальної діяльності, які сприяють формуванню професійних компетентностей, соціальних якостей особистості, набуття досвіду творчої діяльності [2, 32].

За А. Вербицьким, навчання, у якому за допомогою всієї системи дидактичних форм, методів і засобів моделюється предметний і соціальний зміст майбутньої професійної діяльності фахівця, а засвоєння знань накладається на канву цієї діяльності, називають знаково-контекстним, а простіше – контекстним навчанням. Головне завдання контекстного навчання, щоб воно стало тією формою активності особистості, яка забезпечує виховання необхідних предметно-професійних і соціальних якостей фахівця. Подібно до традиційного навчання, навчальний матеріал представлено у вигляді текстів – знакових систем, інформації, яка структурована у вигляді завдань і проблемних ситуацій, через які проглядаються обриси майбутньої професійної діяльності [1, 27].

Контекстне навчання, вважає С. Скворцова, є формою реалізації динамічної моделі руху діяльності студентів: від власної навчальної діяльності (наприклад, у формі лекцій) через квазіпрофесійну (ігрові форми, спецкурси) і навчально-професійну (науково-дослідницька робота студентів: курсові та дипломні роботи, педагогічна практика тощо) до власне професійної діяльності. Основною характеристикою навчально-виховного процесу контекстного типу є моделювання предметного і соціального змісту майбутньої фахової діяльності через відтворення реальних професійних ситуацій [5, 67].

Виклад основного матеріалу. Базовими формами контекстного навчання є: навчальна діяльність академічного типу (лекційні, семінарські, практичні, лабораторні заняття, самостійна та індивідуальна робота); квазіпрофесійна діяльність (ділові ігри, ігрові форми занять); навчально-професійна діяльність (науково-дослідницька робота, виробнича практика). У якості перехідних від однієї базової форми до іншої виступають: лабораторно-практичні заняття; імітаційне моделювання; аналіз ситуацій професійної діяльності; розігрування ролей; спецкурси і спецсемінари.

У процесі формування професійної компетентності в умовах контекстного навчання В. Готтинг пропонує застосовувати стимули, зокрема:

- ефект результативності: орієнтація студентів не тільки на засвоєння науково-педагогічної інформації відповідно до Державного стандарту, але й на творче застосування отриманих знань шляхом виконання спеціальних творчо-пошукових завдань; застосування нестандартних форм і методів навчання та виховання школярів; аналіз шкільних навчальних планів, програм і підручників з позиції вимог педагогічної інноватики;
- пошук «педагогічного ідеалу» через сприйняття, осмислення нової інформації з позиції тактичних і стратегічних цілей навчання; формування власної позиції (читання і обговорення широкого кола

наукової літератури, періодики; написання творів, добір матеріалу про інноваційні освітні підходи, розроблені майстрами педагогічної праці, про педагогічні системи, реалізувати які здатні творчо мислячі, висококомпетентні фахівці) [3, 57].

Технології контекстного навчання пов'язані з інтелектуальною колективною діяльністю, яка полягає у продукуванні колективної думки, пізнавальної дискусії при високій активності студентів та з упровадженням імітаційних методів, які моделюють певний процес, явище, систему управління.

До технологій контекстного навчання належать імітаційні вправи, аналіз виробничих ситуацій, тренінги. Імітаційні колективні методи включають розподіл ролей, ігрове проектування, ділові ігри. Імітаційні методи, на думку В. Нагаєва, сприяють формуванню професійних, організаційних і управлінських умінь. Залежно від поставлених цілей і завдань, місця й умов проведення навчального процесу імітаційні технології можна класифікувати на операційно-рольові й навчальні (ділові). Учений виділяє такі різновиди імітаційних технологій контекстного навчання: операційно-рольові, навчально-ділові, проблемно-орієнтовані, навчально-рольові та навчально-педагогічні ігри [4, 114].

Операційно-рольова гра – форма створення предметного і соціального середовища професійної діяльності, моделювання системи відносин, характеристик для визначеного виду практичної роботи. Навчально-ділова гра дає змогу змодельовати відповідні умови для придбання навичок фахівця. Проблемно-орієнтовані ігри визначають складні проблеми і шляхи їх розв'язання в різних галузях. Навчально-рольові ігри розвивають аналітичні здібності, сприяють прийняттю правильних рішень у різних соціально-психологічних і виробничих ситуаціях. Навчально-педагогічні ігри використовуються для вибору оптимальних рішень, що навчають методам і прийомам діяльності у справжніх умовах. Даний різновид гри вимагає від учасника знань не лише конкретної теми, а й основ педагогіки, психології та методики викладання.

Дані технології контекстного навчання набувають практичного втілення через такі форми організації навчальної діяльності:

- проблемна лекція (власне навчальна діяльність), за допомогою якої формується предметний контекст діяльності;
- практичне та лабораторне заняття з елементами дискусії, рольових та імітаційних навчально-педагогічних ігор, моделювання майбутньої професійної діяльності (квазіпрофесійна діяльність), що сприяє формуванню не лише предметного, а й соціального контексту майбутньої професійної діяльності;
- самостійна та індивідуальна робота студентів;
- науково-дослідна робота студентів, проектна діяльність, педагогічна практика, курсові, дипломні та магістерські роботи (навчально-професійна діяльність).

Навчальна діяльність студентів під час опанування курсу «Образотворче мистецтво з методикою викладання» реалізується під час лекцій та практичних занять. Лекція може мати проблемний характер: викладач формулює проблему «Який методичний підхід є найбільш ефективним для формування в молодших школярів певного поняття або вміння чи навички?». Очевидно, для того, щоб студенти її розв'язали, необхідно розкрити зміст існуючих методичних підходів, що реалізовані в чинних підручниках або опубліковані в науково-методичних виданнях з обґрунтуванням позитивних і негативних рис кожного з них. Проте студенту надається можливість самостійно визначитися із власною позицією; викладач не тисне на нього своїм авторитетом і не вимагає наслідувати його думку, заохочує студентів до формування власних оцінних суджень.

Наступним етапом є самостійна робота, під час якої студенти складають порівняльну характеристику цих підходів і обґрунтовують найбільш ефективну точку зору; ілюструють методику роботи, розв'язуючи конкретні методичні задачі. За таких умов формується предметний контекст майбутньої професійної діяльності. Слід зазначити, що в даному випадку цілепокладання не обмежується завданнями засвоєння здобутих знань (ученим, автором підручника, викладачем) і спробами їх застосування. Засвоєння знань набуває особистісного сенсу з перспективою їхнього застосування в майбутній професійній діяльності. Таким чином, діяльність студента здійснюється у просторово-часовому контексті і виступає сполучною ланкою між минулим, сьогоденням і майбутнім.

Відстоювання обраної позиції впроваджується під час практичного заняття з елементами імітаційних технологій, де студент має нагоду проілюструвати її на прикладі фрагментів уроків або фрагментів роботи над окремими видами завдань. Практичні заняття мають практико-орієнтований характер: студенти не просто відтворюють знання, які отримали під час лекцій, а висловлюють власну позицію, моделюють діяльність учителя та учнів під час ситуації, що можлива на реальному уроці; здійснюють розбір конкретних методичних ситуацій, дають їм оцінку з різних позицій – учителя та методиста. Зазначимо, що розгортання ситуації, яка моделюється, є, насамперед, невизначеним явищем і залежить від дій «учителя» та дій «учнів»; у такий спосіб формується не лише предметний, а й соціальний контекст майбутньої професійної діяльності.

Так, для проведення навчально-педагогічної гри – імітації уроку образотворчого мистецтва – слід розробити технологічні організаційні етапи й урахувати такі аспекти.

1. Підготовчо-організаційний психологічний етап передбачає формування у студентів позитивного мотиваційного підходу до квазіпрофесійної педагогічної діяльності.

2. Планування гри включає вибір теми для гри та вузлових тем з програми для розробки сценарію уроку образотворчого мистецтва згідно з його дидактичною структурою.

3. Цільові настанови колективу академічної групи полягають в остаточному закріпленні функціональних ролей відповідно до розробленого сценарію навчально-педагогічної гри імітації (учителі, учні, методисти, модератор) і роз'ясненні обов'язків, попередження помилок; підготовка аудиторії, оснащення, дидактичних, мультимедійних засобів та художнього приладдя; підбір критеріїв та інструкцій для аналізу етапів гри.

4. Безпосереднє проведення гри передбачає вибір стратегій для викладача і студентів – ролі модератора для викладача; розігрування квазіпрофесійних ситуацій і дій студентами, які полягають у реалізації форм, методів, прийомів викладання на кожному етапі модельованого уроку художньо-естетичного циклу.

5. Аналіз і оцінювання гри – це визначення сильних і слабких сторін у діях студентів; оцінювання студентами-методистами змісту та методичного наповнення дидактичної структури проведеного уроку; педагогічної доцільності форм, методів, прийомів і засобів навчання на уроці образотворчого мистецтва, конкретних дій і ситуацій, всієї гри; створення сприятливого мікроклімату для підведення загальних підсумків; рефлексія.

Ми переконані, що якісно організована та проведена навчально-педагогічна гра може бути одним з активних способів оптимізації педагогічного процесу професійної підготовки майбутніх фахівців. Адже вона характеризується низкою ознак: збільшує інтерес до певного предмету, ситуації, проблеми; уможливує встановлення адекватних комунікативних, ділових, творчих контактів; розвиває й стимулює активність зворотних зв'язків; активізує творчий потенціал учасників гри, розвиває їхню самостійність, самооцінку, самоконтроль; збагачує життєвий і педагогічний досвід та здатність до прийняття конкретних рішень, практично зміцнює зв'язок освітніх проблемних ситуацій із життєвими.

Висновки та перспективи подальших наукових розвідок. Технології контекстного навчання при опануванні навчальних дисциплін «Образотворче мистецтво з методикою викладання», «Методика викладання інтегрованого курсу «Мистецтво», «Методика викладання освітньої галузі «Мистецтво»: операційно-рольові, навчально-ділові, проблемно-орієнтовані, навчально-рольові та навчально-педагогічні ігри; імітаційне моделювання; аналіз ситуацій професійної діяльності, спрямовані на формування професійних навичок майбутніх учителів початкових класів у галузі мистецької освіти. Наступним етапом дослідження має бути окреслення компетентностей, які формуються під час опанування змісту кожного модуля, через його теоретичний, практичний блоки та самостійну, індивідуальну роботу студентів і науково-дослідницький проект.

ЛІТЕРАТУРА

1. Буланова-Топоркова М. В. Педагогические технологии : учебное пособие для студентов педагогических специальностей / М. В. Буланова-Топоркова, А. В. Духавнева, В. С. Кукушкин, Г. В. Сучков ; под общей редакцией В. С. Кукушкина. – М. : ИКЦ «МарТ» ; – Ростов н/Д : издательский центр «МарТ», 2006. – 336 с.
2. Вербицкий А. А. Концепция знаково-контекстного обучения в вузе / А. А. Вербицкий // Вопросы психологии. – 1987. – № 5. – С. 31–39.
3. Готтинг В. В. Подготовка педагога профессионального обучения на основе компетентностного подхода / В. В. Готтинг // Инновации и подготовка научных кадров высшей квалификации в Республике Беларусь и за рубежом : материалы международной научно-практической конференции / под ред. И. В. Войтова. – Минск : ГУ «БелИСА», 2008. – 316 с.
4. Нагаєв В. М. Методика викладання у вищій школі : навчальний посібник / В. М. Нагаєв. – К. : Центр учбової літератури, 2007. – 232 с.
5. Скворцова С. І. Формування професійної компетентності майбутнього вчителя на засадах контекстного навчання / С. І. Скворцова // Психолого-педагогічні проблеми сільської школи. – Вип. 35. – 2010. – С. 66–71.

РЕЗЮМЕ

Красовская О. О. Технологии контекстного обучения в процессе профессиональной подготовки будущих учителей начальной школы в отрасли художественного образования.

Целью написания данной статьи является раскрытие технологий контекстного обучения в процессе профессиональной подготовки будущих учителей начальной школы в отрасли художественного образования. Базовыми формами контекстного обучения являются: учебная деятельность академического типа (лекционные, семинарские, практические, лабораторные занятия, самостоятельная и индивидуальная работа); квазипрофессиональная деятельность (деловые игры, игровые формы занятий); учебно-профессиональная деятельность (научно-исследовательская работа, производственная практика). Технологии контекстного обучения: операционно-ролевые, учебно-деловые, проблемно-ориентированные, учебно-ролевые и учебно-педагогические игры; имитационное моделирование; анализ ситуаций профессиональной деятельности.

Ключевые слова: технологии контекстного обучения, операционно-ролевые, учебно-деловые, проблемно-ориентированные, учебно-ролевые и учебно-педагогические игры; имитационное моделирование; анализ ситуаций профессиональной деятельности.

SUMMARY

Krasovska O. Technologies of context studies in the process of professional training of future primary school teachers the sphere of art education.

The strategic goal of higher school is to develop professional competence of future teachers capable of effective activity in the professional sphere of self-actualization, capable to solve typical problems and tasks in their own educational activities. The aim of writing of this article is opening of technologies of context studies in the process of professional training of future primary school teachers in the sphere of art education. The basic forms of context studies are: educational activity of academic type (lecture, seminar, practical classes, laboratory work, independent and individual work); pseudo professional activity (business games, playing forms); educational-professional activity (research work, productive practice). Technologies of context studies: the operation-role-play, educational-business, educational-role-play and educational-pedagogical games problem-oriented; imitation design; analysis of situations of professional activity.

Training and educational games are used to select behaviors that shape the idea of professional work in the real world. This kind of play requires knowledge of the basics of pedagogy and psychology and specialized techniques. Formation of socially active creative personality of the future teacher requires teachers to use non-standard forms of educational interaction. Practical and laboratory classes are held as teaching and educational games, designing specific educational situation aimed at the development of professional skills of primary school teachers. The main stages of simulation technologies: problem definition, goals and objectives; division of roles and function definitions of various officials; interests of distinction; discussion of the problem; the winners' incentives and debriefing.

Technology learning context related to intellectual collective activity that is producing collective thought, discussion with high cognitive activity of students and with the introduction of simulation methods that simulate a process, phenomenon governance.

Thus, the introduction of technologies of contextual learning as a conceptual framework competency approach allows to implement the task of forming professional competence of future primary school teachers in the sphere of art education as a result of mastering the subject matter «Fine art of teaching methods», «Methods of teaching integrated course «Art», «Methods of teaching educational field «Art».

The next step would be to define competencies, which are formed during the development of the content of each module, through its theoretical, practical modules and independent, individual work of students and research project.

Key words: *technologies of context studies, operation-role-play, educational-business, educational-role-play and educational-pedagogical games problem-oriented, imitation design, analysis of situations of professional activity.*