

РОЗДІЛ VI. МЕНЕДЖМЕНТ ОСВІТИ: ТЕНДЕНЦІЇ ІННОВАЦІЙНОГО РОЗВИТКУ

УДК 378.02:372.8

О. О. Долженков

Південноукраїнський національний педагогічний
університет імені К. Д. Ушинського

ФОРМУВАННЯ ПОЧАТКОВОГО ПРОФЕСІЙНОГО ДОСВІДУ МАЙБУТНІХ МЕНЕДЖЕРІВ ОСВІТИ ЗАСОБАМИ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ НАВЧАННЯ

У статті розглядається проблема використання інтерактивних технологій у структурі професійної підготовки майбутніх менеджерів освіти у зв'язку з універсальністю цього педагогічного засобу формування професійної компетентності майбутніх фахівців. Інтерактивні технології застосовуються на міждисциплінарних практичних заняттях, що дозволяє об'єднати у процесі професійної підготовки майбутніх менеджерів освіти такі суміжні дисципліни, як: теорія менеджменту, психологія управління, управління трудовими ресурсами, техніка управлінської діяльності та ін., що надає можливість структурувати отримані знання в цілому та формувати у студентів професійні вміння необхідні для успішного опанування обраної ними професії.

Ключові слова: менеджер освіти, професійна підготовка, педагогічні технології, інтерактивні технології, ігрові технології.

Постановка проблеми. Нині якість освітнього процесу є ключовою проблемою в розвитку людського потенціалу в Україні, у зв'язку з чим система освіти спрямована на підготовку конкурентного фахівця. Багато дослідників відзначають, що цілей, поставлених перед вищою освітою, можна досягти лише шляхом творчого підходу до організації навчального процесу.

Активне й широке застосування освітніх технологій у вищій професійній освіті – це засіб підвищення педагогічної майстерності викладачів та ефективної діяльності студентів у досягненні більш високих освітніх результатів, розширення можливостей щодо вибору найефективніших способів вирішення завдань професійної освіти відповідно до державних стандартів.

У доповіді міжнародної комісії з освіти для XXI ст. під головуванням Жака Делора «Освіта: прихований скарб» серед чотирьох засад, на яких ґрунтується освіта, пункт «навчитися робити» орієнтує на практичне застосування вивченого [6].

Для ефективного впровадження технологій, що вирішують завдання «навчитися робити», важливо враховувати цілі, для досягнення яких вибирається технологія, ступінь методологічної культури педагога, що її застосує, індивідуально-психологічні особливості суб'єктів освітнього процесу.

Стратегічні документи, що відображають основні напрями державної політики у сфері розвитку професійної освіти, визначають серед інших, такі напрями, як: необхідність пошуку балансу між теоретичними знаннями і практичними вміннями; розвитку в молоді та інших категорій громадян

трудової мотивації, активної життєвої та професійної позиції, навчання основним принципам побудови професійної кар'єри та навичкам поведінки на ринку праці; організації навчального процесу з урахуванням сучасних досягнень науки, систематичного оновлення всіх аспектів освіти, що відображають зміни у сфері культури, економіки, науки, техніки і технологій [6].

Сучасні освітні технології забезпечують надання процесу навчання творчого характеру, внесення коректив у навчальний матеріал, зокрема, в галузі професійних дисциплін, наближаючи студентів до вирішення реальних ситуацій на професійному рівні.

Аналіз актуальних досліджень. Увага науковців щодо теоретичних і методичних засад підготовки менеджерів у вищих навчальних закладах зосереджена на визначенні особливостей її змісту, психолого-педагогічних і дидактичних умовах оволодіння професійною діяльністю (В. Гамаюнов, І. Грачанікова, Н. Клокар, В. Маслов, Г. Щокін та ін.); специфіці професійної підготовки менеджерів (Д. Дзвінчук, В. Денисюк, В. Козаков, П. Перепелиця, В. Рибалка, В. Шаркунова та ін.).

У теорії та практиці педагогічної науки проблему використання інтерактивних технологій розкрито в декількох напрямках наукових досліджень, а саме: філософський аспект (В. Андрущенко, І. Зязюн, В. Кремень та ін.); управлінський (В. Бондарь, Г. Дмитренко, О. Єльнікова, Л. Калініна, В. Маслов), андрагогічний (В. Олійник, Н. Протасова, В. Семиченко, Т. Сорочан, Т. Сущенко); дидактичний (Н. Азарова, І. Бех, Н. Матвєєва, Л. Ніколаєва, О. Панченко, Н. Стецюра, С. Гончаренко, О. Савченко, В. Сластьонін та ін.).

Сутність інтерактивного навчання висвітлено у працях Н. Балицької, Г. Волошиної, О. Глотова, Н. Побірченко, О. Пошетун, Л. Піроженко та ін.

Проблему впровадження інтерактивних технологій досліджували О. Коротаєва, В. Кричевський, С. Мухіна, В. Паламарчук, Г. Селевко, С. Сисоєва, В. Раєвський та ін.

Особливостям упровадження інтерактивних технологій у вищій школі присвячені роботи Н. Балицької, Л. Богданової, Г. Бордовського, Г. Довгань, М. Кларіна, Т. Коберника, О. Пошетун, Л. Піроженко та ін.

У педагогіці відзначається постійний інтерес до використання ігрових технологій, що мають найпоширеніше застосування (Є. Аргунова, А. Вербицький, В. Лихолєтов, І. Маричев, Є. Мірошніченко, А. Мельникова, Л. Столяренко, Г. Щедровицький, В. Лозова, С. Золотухіна, В. Гриньова та ін.). У результаті досліджень встановлено, що ділові та рольові ігри забезпечують формування у студентів нових знань, інтелектуальних і практичних умінь, досвіду творчої діяльності, ціннісного ставлення до професії.

Мета статті – дослідити інтерактивні технології навчання та особливості їх використання при підготовці майбутніх фахівців в умовах вищого навчального закладу. Обґрунтувати використання ігрових

технологій у процесі професійної підготовки магістрів за спеціальністю «Управління навчальним закладом» (за типом) як однієї з ефективних технологій формування досвіду творчої діяльності та особистісних якостей майбутнього фахівця.

Виклад основного матеріалу. У процесі навчання, під час якого формуються знання, вміння, розкриваються здібності, досвід діяльності повинен бути творчим. Ця установка на творчість у навчальній діяльності дозволить виявити потенціал майбутнього фахівця з метою його успішної реалізації.

Ефективність навчального процесу значною мірою залежить від адекватного вибору та фахової реалізації конкретних педагогічних технологій.

Технологічний підхід до навчання передбачає побудову навчального процесу, керуючись освітніми орієнтирами, цілями змісту навчання.

У широкому значенні технологію розуміють як сукупність знань про засоби здійснення процесів, за яких відбувається якісна зміна об'єкта. Базуючись на наявних у педагогічній науці поняттях системного підходу до навчання, педагогічні технології доречно вважати засобом досягнення цілей.

Педагогічна технологія передбачає управління навчальним процесом, що містить організацію діяльності студента і контроль за цією діяльністю. Ці процеси безперервно взаємодіють: результат контролю впливає на зміст управлінських дій педагога, тобто передбачає подальшу організацію діяльності в інтересах досягнення цілей, визначених на основі освітніх стандартів.

Будь-яка сучасна педагогічна технологія є синтезом досягнень педагогічної науки і практики, поєднання традиційних елементів минулого досвіду і того, що народжено науково-технічним прогресом, гуманізацією і демократизацією суспільства. Її джерело і складові: соціальні перетворення і нове педагогічне мислення; педагогічна, психологічна і суспільні науки; передовий педагогічний досвід; вітчизняний і зарубіжний досвід минулого; етнопедагогіка [5].

Серед сучасних педагогічних технологій дослідники виокремлюють активні технології навчання, вважаючи їх одним з ефективних засобів процесу навчання, при врахуванні творчої складової, що забезпечують розвиток і саморозвиток особистості студента на основі виявлення її індивідуальних особливостей і здібностей. Активне навчання являє собою організацію та проведення навчального процесу, спрямованого на всебічну активізацію навчально-пізнавальної діяльності студентів за допомогою комплексного використання як педагогічних, так і організаційно-управлінських засобів [4].

Аналіз наукових робіт сучасних дослідників, що працюють над проблемою впровадження інтерактивних технологій у навчальний процес

вищих навчальних закладів (Н. Баліцької, Л. Богданової, Г. Довгань, Т. Коберник, О. Пометун, Л. Піроженко) дає підстави вважати, що розвиток і прогрес сучасної вищої освіти неможливий без використання цих технологій у практиці освітньої установи.

На основі узагальнення досліджень ефективності різних освітніх технологій визначено так звану «піраміду засвоєння знань», яка має такі показники:

Лекція – 5 % засвоєння.

Читання – 10 % засвоєння.

Відео-, аудіо-матеріали – 20 % засвоєння.

Демонстрація – 30 % засвоєння.

Дискусійні групи – 50 % засвоєння.

Практика через дію – 75 % засвоєння.

Навчання інших чи негайне застосування знань – 90 % засвоєння.

Піраміда доводить, що найвища результативність професійної підготовки досягається за умови використання інтерактивних технологій навчання (дискусійні групи – 50 %, практика через дію – 75 %, навчання інших чи негайне застосування знань – 90 %).

Отже, формуванню початкового професійного досвіду, необхідного для кар'єри майбутнього фахівця, сприяють саме інтерактивні технології навчання.

У вітчизняній і зарубіжній науковій літературі існують різні підходи до трактування поняття інтерактивні технології. Так, вітчизняні науковці О. Пометун та Л. Піроженко інтерактивні технології розглядають як окрему групу технологій у протиставленні їх активним технологіям за принципом різнобічного спілкування. Білоруські вчені В. Симоненко і Н. Фомін включають інтерактивні технології до активних технологій навчання поряд із технологією проблемно-орієнтованого навчання, технологією співробітництва, ігровою та комп'ютерною технологіями [4].

Інтерактивні технології навчання є одним із перспективних шляхів удосконалення професійної підготовки фахівців на засадах принципів проблемності та моделювання професійної діяльності. Вони мають характерні особливості, що відрізняють їх від традиційного навчання, серед яких:

- активні методи навчання примусово, самою технологією навчального процесу активізують мислення студентів;
- інтерактивні технології забезпечують тривалу та стійку активність студентів;
- інтерактивні технології забезпечують самостійне прийняття студентами творчих за змістом, емоційно забарвлених та емоційно виправданих дій та рішень;
- застосування інтерактивних технологій має колективну основу і будується за певним алгоритмом;

- інтерактивні технології навчання є інтенсивними технологіями, що підвищують результативність навчання не за рахунок збільшення обсягу інформації, а завдяки глибині і швидкості її опрацювання [4].

Необхідність використання інтерактивних технологій навчання викликана багатьма факторами, серед яких: розсіяна увага студентів і низький рівень зацікавленості в успішному засвоєнні навчального матеріалу. Це є наслідком традиційного навчання, де не кожен викладач може зосередити та утримати увагу студентів. Використання інтерактивних технологій навчання дозволяє зменшити цю тенденцію за рахунок удосконалення навчального процесу.

Наступною істотною перевагою інтерактивних технологій є практичне опрацювання професійних ситуацій. Ділові ігри, кейси дозволяють опрацьовувати реальні управлінські ситуації, що виникають у процесі професійної діяльності керівників освіти. Для спеціальності «Управління навчальним закладом», наприклад, ключовим є отримання професійних знань і навичок з питань: управління організацією, маркетингу освітніх послуг, фінансового менеджменту, управління персоналом, управління навчально-виховним процесом, управління якістю освіти, управління соціально-педагогічними проектами, організації додаткових освітніх послуг.

Для підвищення ефективності підготовки менеджерів освіти актуальність переваги практичної та інтерактивної складової навчальних технологій є очевидною. Переважна кількість занять, що проводяться в інтерактивних формах, визначається головною метою освітньої програми, особливістю контингенту студентів, змістом конкретних дисциплін та навчальним процесом у цілому.

Інтерактивні технології навчання, завдяки організації міждисциплінарних практичних занять дозволяють об'єднати у процесі професійної підготовки майбутніх менеджерів освіти такі суміжні дисципліни, як: теорія менеджменту, психологія управління, управління трудовими ресурсами, техніка управлінської діяльності, управління інформаційно-комунікативною діяльністю. Це дозволяє структурувати отримані знання в цілому, формуючи тим самим у студентів професійні компетенції, необхідні для успішного опанування обраної ними професії.

Нині арсенал інтерактивних технологій професійного навчання дуже різноманітний. До найефективніших належать ігрові технології, які активно використовуються в системі магістерської підготовки за спеціальністю «Управління навчальним закладом» (за типом) у ПНПУ імені К. Д. Ушинського (м. Одеса). Необхідно зазначити, що освітні стандарти професійної підготовки фахівців спрямовані на використання ігрових технологій, адже реалізація компетентнісного підходу передбачає широке використання в навчальному процесі активних та інтерактивних форм практичних занять (комп'ютерних імітацій, ділових ігор, вирішення управлінських ситуацій, психологічні та інші

тренінги) у поєднанні з позааудиторною роботою з метою формування і розвитку професійних навичок майбутніх фахівців.

Ігрові технології використовуються для допомоги студентам усвідомити нові поняття, розвинути професійний інтерес, надати навчально-пізнавальному процесу творчого спрямування. Таке навчання сприяє формуванню відповідальності, полегшує процес професійної адаптації майбутніх фахівців, тощо.

Існує широкий спектр ігрових технологій, які використовуються в навчальних цілях і для вирішення низки проблем (наукових, виробничих, організаційних тощо): професійно-діяльнісні, навчальні (пізнавальні, тренінгові), розвиваючі та комунікативні ігри.

За специфікою методики організації, ігри можуть бути предметними, рольовими, імітаційними, діловими, організаційно-діяльнісними, операційними. Чіткої класифікації ігор не існує, у зв'язку з тим, що в основі класифікації лежать різні критерії і значною мірою ігри переходять одна в одну.

Ділова гра – це імітація, моделювання, спрощене відтворення реальних педагогічних, управлінських та інших ситуацій в ігровій формі [7].

Ділові ігри активізують студентів і надають їм можливості бути суб'єктами розвитку власної професійної діяльності. Суттєвою характеристикою ділових ігор є чітко визначена мета навчання і відповідний їй навчальний результат, які можуть бути обгрунтовані, виділені і які мають навчально-пізнавальну спрямованість, завдяки чому максимально активізується процес навчання.

Виявлено абстрагуючі, моделюючі, імітаційні, креативні, інноваційні та аксіологічні властивості ділових ігор, що визначають їх продуктивність.

Відмінною рисою ділової гри є моделювання учасниками змісту гри і процесу тієї або іншої професійної ситуації та системи відносин всередині певної моделі реального трудового колективу. Таким чином, ділова гра є одним із засобів моделювання професійної діяльності в ході навчального процесу, сутність якого полягає у відтворенні професійної діяльності у спеціально створених умовах, які відображають реальну ситуацію, досягаючи таким чином більш високого рівня формування компетентності майбутніх фахівців.

Контекстне наповнення ділових ігор передбачає глибокий аналіз професійної сфери менеджера освіти в аспекті професійних компетенцій і вибір типу гри за заданою проблемою. За рівнем проблемності ігри підрозділяються на тренінгові, репродуктивні та творчі.

Тренінгові ігри – це багатоденні ділові ігри з наскрізним сюжетом, які поєднують цікаву форму з напруженою інтелектуальною діяльністю щодо вирішення великої кількості управлінських, педагогічних або інших проблем, що включають знайомство з новими для студентів видами діяльності та участь у реальних управлінсько-виконавських відносинах.

Репродуктивні ігри – ігри, у яких студенти відтворюють знайому інформацію, пригадують, впізнають знайомі явища, розгадують або вгадують, застосовуючи неспецифічні ігрові дії (кресворди, ребуси, загадки, пазли).

Творчі ігри – ігри, у яких кінцевий результат неоднозначний, немає готових способів вирішення ігрової задачі і є безліч рішень [3].

Під час підготовки менеджерів освіти найбільш ефективними є творчі ігри, в яких моделюються процеси виникнення, управління і вирішення управлінських ситуацій.

Використовуючи ділову гру як форму професійної підготовки, необхідно дотримуватися таких принципів організації ігрової діяльності:

- чіткий розподіл рольових позицій кожного учасника гри;
- постійний перерозподіл ролей;
- поєднання спільних і особистісних зусиль роботи групи;
- толерантна взаємодія учасників і групи в цілому;
- чітка фіксація кожного етапу прирощення освітнього продукту у відповідності до критерію його новизни;
- підсумкова рефлексія діяльності за роллю і місцем кожного учасника;
- використання способів вільного спілкування, що запобігає будь-якому прояву насильства [2].

З дотриманням правил організації ділові ігрові дозволяють створити умови, у яких студенти виконують складні професійні завдання, генерують ідею, роблять власні висновки, моделюють, що формує професійні компетенції з організаційно-управлінської, інформаційно-аналітичної та психолого-педагогічної видів діяльності, внесених у ОКХ за спеціальністю «Управління навчальним закладом» (за типом).

Аналізуючи позитивний досвід використання ділових ігор у підготовці менеджерів освіти необхідно зазначити, що для них характерні певні параметри, а саме: застосування реальних освітніх систем, що дозволяє максимально наблизити процес навчання до практичної діяльності керівників і педагогів; прийняття управлінських рішень в ділових іграх здійснюється учасниками, що виконують різні ролі, а оскільки рольові інтереси не збігаються, то рішення приймається в умовах конфлікту сторін; проведення ділових ігор є колективним методом навчання, у результаті чого формується колективна думка, яка захищається, і водночас критикується думка інших груп учасників гри [1].

Практика використання ігрових технологій засвідчує, щоб гра не стала «грою заради гри», необхідно дотримуватися певних технологічних етапів, до яких слід віднести: визначення предмету навчання, цілі навчання, диференційовані завдання навчання, розроблення сценарію гри, що складається з окремих фрагментів – кейсів. Відповідно до кожного з них, здійснюється опис середовища – віртуальні й реальні умови, у яких

діятимуть учасники гри. Середовище визначає межі діяльності учасників гри. Конкретна комбінація кейсів являє собою основу ігрового сценарію. Між кейсами, залежно від предмета вивчення встановлюються зв'язки й залежності: тимчасові, причинно-наслідкові, умовні та інші. Поряд із цим визначаються сюжетні лінії гри, проводиться відбір учасників і розподіл ролей, студенти і ведучий забезпечуються необхідною інформацією або професійно орієнтованим навчальним матеріалом, здійснюється вибір часу і місця проведення гри, способів оцінки гри учасників.

У ділових іграх важливим є використання професійно ідентичної документації, відповідного оформлення, наповнення професійною специфікою сюжетної лінії, максимально наближеної до реальної управлінської ситуації та діючих у ній учасників [3].

Необхідно відзначити високу ефективність комбінованих ігор, що проводяться під час виробничої практики в навчальних закладах із залученням керівників і компетентних педагогів закладів освіти.

Висновки та перспективи подальших наукових розвідок. Технології активізації навчально-пізнавальної діяльності студентів ефективно поєднуються з іншими загальними дидактичними методами (пояснювально-ілюстративним, репродуктивним, методом проблемного викладу матеріалу, частково-пошуковим, дослідницьким), доповнюють та урізноманітнюють їх, а також органічно вписуються в педагогічний процес і відповідають умовам педагогічного середовища вищого навчального закладу зі сталими гуманно-демократичними засадами.

Використання ділових ігор у процесі професійної підготовки розвиває в майбутніх фахівців гнучкість мислення, адаптованість до будь-яких ситуацій, ініціативність, самостійність у прийнятті рішень, уміння працювати в колективі, творчий підхід до розв'язання проблем професійної діяльності.

Ігрові технології є універсальним педагогічним засобом підготовки майбутніх менеджерів освіти, що застосовується з метою формування їх початкового професійного досвіду та надання творчого характеру навчально-виховному процесу.

Подальші дослідження проблеми передбачають визначення ефективності використання інноваційної технології кейс-стаді як засобу формування компетентності майбутніх менеджерів освіти.

ЛІТЕРАТУРА

1. Азарова Н. В. Інтерактивні технології навчання майбутніх правників / Н. В. Азарова // Психолого-педагогічні проблеми сільської школи : збірник наукових праць Уманського державного педагогічного університету імені Павла Тичини. – Умань : ПП Жовтий О. О., 2011. – Випуск 39. – Частина 2. – С. 7–13.
2. Лепак Л. Активні методи навчання у процесі підготовки сучасного менеджера // Ситуаційна методика навчання: ук-раїнський досвід. — К. : Центр інновацій та розвитку, 2001. – С. 139–144.

3. Наумов В. Новые игровые технологии в обучении персонала [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://www.executive.ru/community/intellectual/692469/>.
4. Пометун О. І, Пироженко Л. В. Інтерактивні технології навчання: теорія, практика, досвід / О. І. Пометун. – К., 2002. – 120 с.
5. Постоян Т. Г. Освітні технології : навчальний посібник / Т. Г. Постоян. – Одеса : вид. Букаєв, 2014. – 204 с.
6. Сизоненко В. Політика і стратегія інноваційного розвитку України: євроінтеграційний аспект // Вища школа. — 2008. — № 6 — С. 29–30.
7. Ситуаційна методика навчання: український досвід. — К. : Центр інновацій і розвитку, 2001. — 192 с.
8. Шеремета П.. Кейс-метод: 3 досвіду викладання в українській бізнес-школі / П. Шеремета, Г. Канищенко. — К. : Центр інновацій і розвитку, 1999. — 80 с.

РЕЗЮМЕ

Долженков О. А. Формирование начального профессионального опыта будущих менеджеров образования средствами игровых технологий обучения.

В статье рассматривается проблема использования интерактивных технологий в структуре профессиональной подготовки будущих менеджеров образования, в связи с универсальностью этого педагогического средства формирования профессиональной компетентности будущих специалистов. Интерактивные технологии применяются на междисциплинарных практических занятиях, что позволяет объединить в процессе профессиональной подготовки такие смежные дисциплины, как: теория менеджмента, психология управления, управление трудовыми ресурсами, техника управленческой деятельности и др., что в свою очередь позволяет формировать начальный профессиональный опыт будущих менеджеров образования.

Ключевые слова: менеджер образования, профессиональная подготовка, педагогические технологии, интерактивные технологии, игровые технологии.

SUMMARY

Dolzhenkov O. Game Methods in Future Education Managers' Initial Professional Experience Formation.

The article focuses on proving the practicability of using interactive approaches to teaching as a means of creative activity experience formation when studying at a vocational institution. Special attention is paid to the methodological aspects of game approach application in the process of training education managers due to the versatility of this teaching method.

The author points out that practical and interactive components of teaching methods facilitate the increase of the efficiency of future education managers training.

Besides, attention is paid to the fact that the interactive technologies, which are used at intersubject tutorials, in the process of education managers professional training allow to unite such neighboring disciplines as Theory of Management, Psychology of Management, Staff Management, Management Technique, Informational and Communicative Activity Management. It gives an opportunity to structure the acquired knowledge, so that it forms students' professional skills, which are necessary for the successful gaining of their future profession.

The author also states, that today the variety of interactive teaching methods is rather wide. The most effective methods are business role-playing games, which are used in the system of training Master Degree students majoring in the specialty "Education Institution Management" at South Ukrainian National Pedagogical University named after K. D. Ushynsky (Odesa). Games motivate students making them the subjects of their own professional work development. Business role-playing games are characterized by the well-

defined aim of studying and corresponding training result, which can be substantiated, distinguished and educationally oriented, due to which the training process is activated to the greatest possible extent.

In the process of educational managers professional training game methods are used to help students understand new concepts, they develop their professional interest and make the training process more creative and interesting.

The author concludes that game methods are a versatile teaching means in the process of future education managers training. They should be used with the aim of their professional competence formation.

Key words: *education manager, professional training, teaching technologies.*