

#### *Використана література:*

1. Забелин А. Г. Управление развитием высшего профессионального образования на основе оптимизации государственного задания на подготовку специалистов : дис. ... докт. экон. наук / Алексей Григорьевич. – М., 2006. – 317 с.
2. Приходько В. В. Інноваційна реформа вищої освіти в сучасній Україні : монографія / В. В. Приходько. – Дніпропетровськ : Пороги, 2010. – 456 с.
3. Фініков Т. Сучасна вища освіта: світові тенденції та Україна / Тарас Фініков. – К. : Таксон, 2002. – 176 с.

#### **Аннотация**

*Проанализированы отдельные аспекты оптимизации системы государственного заказа на подготовку специалистов с высшим образованием в измерении анализа преобразования образования в мощный ресурс социально-экономического развития.*

#### **Annotation**

*Analyzed some aspects of the optimization of the state order for training specialists with higher education in terms of analysis transform of education as resource of social and economic development.*

УДК 378.147.34

**Субіна О. О.**

### **ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ ПРИ ВИВЧЕННІ КУРСУ “ОСВІТНЯ ПОЛІТИКА”**

Кожен викладач напевно знає, – наскільки важливо вмотивувати студентів до вивчення дисципліни, при чому, надзвичайно важливо, щоб ця мотивація була природною, з тим щоб повною мірою виконати свою основну місію при формуванні необхідних компетентностей майбутніх фахівців. До обговорення пропонується досвід щодо застосування ігрових технологій як дієвого засобу мотивації студентів до навчання при опануванні курсу “Освітня політика”.

Термін “технологія” походить від грецьких слів: “techne” – мистецтво, майстерність, вміння і “logos” – думка, наука, методика, спосіб виробництва, що дозволяє визначати “технологію” – як майстерність використання певних методів, процесів і засобів у діяльності. Термін технологія прийшов в педагогіку з технічної галузі, де ключовим елементом будь-якої технології є детальне визначення кінцевого результату і контроль за його досягненням. Процес тільки тоді набуває статусу технології, коли він заздалегідь спрогнозований, визначені його кінцеві результати і засоби щодо досягнення результатів, сформовані умови для проведення процесу.

У сучасній психолого-педагогічній літературі цей термін з'явився наприкінці 40-х років ХХ ст. у словосполученнях – “освітня технологія”, “педагогічна технологія”, “технологія навчання”, що за визначенням ЮНЕСКО – є системним методом створення й визначення всього процесу навчання та засвоєння знань з урахуванням технічних і людських ресурсів та їх взаємодії, який ставить своїм завданням оптимізацію освіти [1, с. 331].

Дослідженнями в галузі педагогічних технологій займалися як зарубіжні (В. П. Беспалько, М. В. Кларін, І. Я. Лернер, В. М. Монахов, Г. К. Селевко та інші), так і вітчизняні дослідники (С. П. Бондар, А. А. Булда, Ю. В. Васьков, С. У. Гончаренко, Л. Л. Момот, Л. А. Липова, Н. І. Головка, О. С. Падалка, А. С. Нісімчук, І. О. Смолюк, О. Т. Шпак тощо).

У науковій літературі існує декілька підходів щодо класифікації освітніх технологій, узагальнюючи які, можна виділити наступні види: кейс-технології (вирішення ситуаційних завдань), ігрові технології, комп'ютерні технології, діалогові технології, тренінгові технології.

Більш докладно хочеться зупинитися на застосуванні ігрових освітніх технологій, які мають значний потенціал щодо вирішення основного завдання сучасної освіти: формування ключових та професійних компетентностей майбутнього фахівця, а також визначення суб'єктної позиції студента щодо власної професійної діяльності.

Аналізуючи феномен гри, можна зазначити, що саме в грі відбувається відтворення і збагачення соціального досвіду попередніх поколінь, освоєння норм і правил людської життєдіяльності через моделювання різних суспільних і робочих ситуацій, умов людського буття. Тобто гра – є одним із засобів осягнення людиною світу і відносин у ньому, засобом пошуку моделі самоствердження, що визначається в певному умовному конструюванні дійсності.

При формуванні необхідних для фахівця професійних і ключових компетентностей, саме ігрові технології дозволяють практично закріпити й відпрацювати набуті теоретичні знання, перетворивши їх на необхідні кваліфікаційні та людські якості.

Застосування гри на кожному етапі розвитку особистості має свої завдання і наслідки. Важливість використання ігрових технологій на магістерському рівні підготовки фахівців обумовлена віковою особливістю переважної більшості студентів-магістрантів – 20-21 рік – періодом, що визначається

психологами як рання зрілість, тобто період, так званої, вторинної соціалізації, під час якого відбувається формування власної життєвої позиції людини з урахуванням соціальних установ і стосунків у суспільстві та особистісних пріоритетів щодо самореалізації.

Задля формування фундаментальних професійних компетентностей, визначених у програмах дисципліни “Освітня політика” для ОКР “спеціаліст” та “магістр”, та з метою практичного закріплення теоретичного матеріалу на семінарських заняттях з курсу “Освітня політика” застосовуються такі види ігрових технологій як дебати, мозкові штурми, рольові ігри.

Так, зокрема, технологія дебатів, що орієнтована на обговорення певної проблематики, будується на заздалегідь спланованих і підготовлених виступах учасників, що передбачають обмін протилежними думками з обговорюваної проблематики, тобто дебати між “прихильниками” та “противниками”. Дебати готуються за матеріалами наукових, соціально-політичних, публіцистичних публікацій науковців, політичних діячів, членів уряду держави, фахівців управлінських структур, громадських діячів тощо.

Технологія дебатів застосовується на семінарських заняттях за темами: “Розгляд та аналіз основних нормативних документів, що визначають правові засади реалізації освітньої політики в Україні”, “Основні цілі, етапи, принципи Болонського процесу”, “Розвиток державної політики в галузі освіти за період державної незалежності України” під час аналізу нормативних документів, що визначають правові засади реалізації освітньої політики української держави, наприклад, різних редакцій проекту Закону про вищу освіту України, результатів реформування освіти, наслідків впливу глобалізаційних процесів на українську освіту, впровадження Болонських реформ тощо.

Застосування технології дебатів сприяє розширенню загальнокультурного кругозору студентів, розвитку їх інтелектуальних здібностей, дослідницьких і організаційних навичок, творчих якостей, розвитку комунікативних умінь та ораторських здібностей, толерантності, формуванню громадянської позиції й навичок життєдіяльності в громадянському суспільстві.

Наступна технологія, яка застосовується під час семінарських занять з освітньої політики є “мозковий штурм” або мозкова атака – оперативний метод вирішення проблеми на основі стимулювання творчої активності студентів, за якого учасникам обговорення певного питання пропонується висловлювати якомога більшу кількість варіантів рішення, в тому числі самих надзвичайних. Потім із загального числа висловлених ідей відбираються найбільш вдалі, які можуть бути використані на практиці.

Технологія мозкового штурму дає прогресивні результати на семінарському занятті за темою “Аналіз освітньої політики: загальнонаціональний та міжнародний вимір” під час відпрацювання теоретичних засад процесу планування освітньої за одним з проблемних питань української освіти, визначених у “Національній стратегії розвитку освіти в Україні на період до 2021 року” (Указ Президента України 25.06.2013 р. № 344/2013).

Метою мозкового штурму є знаходження рішення складних проблем шляхом застосування спеціальних правил обговорення. Мозковий штурм включає три обов’язкові етапи: постановка завдання, генерація ідей, групування, відбір та оцінювання ідей. У підсумку знаходиться максимально ефективне і часто неординарне вирішення питання.

Застосування технології мозкового штурму сприяє стимулюванню творчої активності студентів, розвитку неформального мислення та інтелектуальних здібностей, вмінь аналізувати інформацію і знаходити найоптимальніші варіанти рішень з урахуванням наявних ресурсів, суспільних вимог і нагальних потреб.

Ще одна технологія, що позитивно впливає на мотивацію пізнавальної діяльності студентів та результати навчання, – технологія імітаційної гри, яка застосовується на семінарських заняттях за темами: “Розгляд та аналіз освітніх реформ зарубіжних країн” та “Основні напрямки та програми розвитку освіти на міжнародному рівні”, зокрема, при вивченні освітніх моделей країн світу, розгляду освітніх реформ, аналізу міжнародних програм сприяння мобільності, розвитку міжнародних наукових досліджень, надання грантів в галузі освіти тощо.

Метою імітаційних ігор є моделювання середовища, яке сприяє пошуку необхідної цікавої інформації для реалістичного представлення свого персонажу під час обговорення програмних питань, формування різних поведінкових моделей учасників гри та висловлення через змодельовані особистості власних суджень.

Підсумовуючи, хочеться ще раз підкреслити, що застосування ігрових технологій є дієвим засобом навчання через дію, так як підготовлений теоретичний матеріал, що закріплюється в ході гри емоційними переживаннями, яскраво запам’ятовується і зберігається надовго. В той же час, ключовим елементом досягнення ефективності реалізації ігрових технологій є застосування індивідуального підходу та урахування особистісних якостей кожного студента при визначенні завдань і ролей на ігровому занятті.

Крім поглибленого вивчення і практичного закріплення теоретичного матеріалу ігрові технології важливі як дієвий метод формування навичок роботи в команді, вміння спілкуватися, аргументовано і тактовно висловлювати свої думки, вести дискусію, а також виховання активної життєвої позиції майбутніх фахівців.

#### *Використана література:*

1. Український педагогічний словник / [уклад. С. Гончаренко]. – К. : Либідь, 1997. – 374 с.
2. Щербань П. М. Навчально-педагогічні ігри у вищих навчальних закладах. – К. : Вища школа, 2004. – 207 с.

### **Аннотация**

*В статье раскрыта сущность игровых технологий как эффективного средства оптимизации образовательного процесса; проанализирована роль феномена игры в процессе формирования и социализации личности; представлен авторский опыт применения игровых технологий: “дебаты”, “мозговой штурм”, “имитационная игра” при реализации задач, определенных программой курса “Образовательная политика”, и формировании ключевых и профессиональных компетенций будущих преподавателей.*

### **Annotation**

*The article reveals the essence of gaming technology as an effective means of optimizing the educational process; analyzed the role of the phenomenon of play in the process of socialization and personality, presents the author's experience of gaming technology “debate”, “brainstorming”, “imitation game” in the implementation of the tasks defined by the program course “Education Policy”, and the formation of key professional competencies and future teachers.*

УДК 165.74:005.11

**Чижова О. М.**

## **ПРАГМАТИЗМ ЯК НАУКОВИЙ НАПРЯМОК**

На нинішньому етапі історичного розвитку країни відбувається серйозна апробація спроможності нашого політикуму до свідомого оновлення національного життя. Водночас, якщо підбивати підсумки нинішніх пошуків “всеохоплюючого прагматизму”, доходиш висновку, що й у цій царині все залежить, у першу чергу, від нас самих, а це є актуальною проблемою.

Сьогодні в українському суспільстві спостерігаємо своєрідну конкуренцію історичних моделей прагматизму, який сповідують лідери всіх серйозних політичних сил і якого кожен розуміє по-своєму та ще й інколи формулює не зовсім виразно. В результаті збентежена громадськість здебільш змушена споживати своєрідний кон'юнктурний конгломерат новітніх підходів і застарілих звичок. Потреба прагматичної і зваженої оцінки загальнонаціональних перспектив стала занадто очевидною, науково обґрунтованою.

Науковці звертають увагу на необхідність здійснення послідовної політики демократизації економічних процесів, утвердження повноцінних інститутів ринкової економіки та громадянського суспільства. Стратегія інституційних перетворень має узгоджуватися під впливом економічного і політичного прагматизму з визначеними Європейською Радою критеріями членства в ЄС (Копенгагенські критерії), які передбачають стабільність законів та інституційних структур, що гарантують демократію, тобто йдеться про раціональну гармонізацію української зовнішньої та внутрішньої політики. В такому випадку державотворчий прагматизм підказує, що найціннішим у міжнародному досвіді є не комплект готових рішень на всі випадки життя, а методологія наукового підходу до проблем суспільного розвитку, базові принципи їх вирішення, висновки щодо співвідношення загальнозначного та національно-особливого.

Небезпечно забувати, що і сам “державотворчий прагматизм” існував і існує у різних іпостасях. Так, В. Ленін також був прагматиком, коли на етапі очевидного провалу “військово-комуністичного державотворення” проголосив “нову економічну політику”. Й. Сталін також почувався залізним прагматиком, реалізуючи свої ірраціонально-радикальні державотворчі наміри, власну стратегію “шокової терапії” стосовно кризового постреволюційного суспільства. Тоталітаризм взагалі є абсолютизованим державницьким прагматизмом, доведеним до уніфікованого абсурду.

Демократія пройшла і проходить складний шлях утвердження прагматизму та збагачується великою кількістю різноманітних рецептів. По М. Веберу, сучасний західний прагматизм виступає як модифікація жорсткого духовного раціоналізму, котрий, внаслідок рішучих перетворень, посів чільне місце у базовій системі цінностей протестантської етики. Наше типове уявлення про прагматизм як послідовну концепцію “беземоційних”, позбавлених сентиментів і невблаганно раціоналістичних управлінських рішень на основі максимізованого егоїзму, багато в чому визначається, з одного боку, психологічною спадщиною власного казарменого мислення, а з іншого -примітивізованими уявленнями про сучасний ефективний менеджмент. Тому й не дивно, що досить часто для багатьох керівників різних ланок і сфер діяльності ідеальною моделлю менеджменту на пострадянських теренах уявляється дуже своєрідна суміш партійного райкому і транснаціональної корпорації. Така модель має вигляд досить привабливого синтезу зворушливої патріархальності і блискучого модерну, хоча має скромні перспективи з точки зору ефективності та науковості.

Кому вдається швидко і безболісно подолати консервативні забобони, або ж ті, хто вже давно існував в іншій системі духовних координат, отримують незаперечні і вирішальні конкурентні переваги на рівні особистості і їм не потрібно витрачати дорогоцінного часу на етично забарвлені пошуки прагматизму. Священні та невід'ємні права індивіда в індустріальному суспільстві (здійснювати придбання, володіти і здобувати прибуток) не ставлять їх перед моральною дилемою, а є виключно