

О.Г. Романовський

УПРОВАДЖЕННЯ ІННОВАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ПРОЦЕСІ ФАХОВОЇ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ ПСИХОЛОГІВ

Постановка проблеми та її актуальність. Державна політика України у сфері реформування вищої освіти передбачає всебічний розвиток та впровадження інноваційних технологій навчання, що відповідає ідеям інтеграції вищої освіти України до єдиного європейського та всесвітнього простору освіти. Євроінтеграція створює досить сприятливі умови для розвитку науки та освіти, але при цьому ставляться питання як про найшвидшу перебудову всіх ланок соціально-економічного життя в напрямі інтеграції до європейської та світової спільноти, так і про перехід від адаптаційного навчання до особистісно орієнтованого (В.П. Андрущенко, І.Д. Бех, В.Ю. Биков, І.А. Зязюн, В.Г. Кремень, В.І. Луговий, Н.Г. Ничкало, В.В. Олійник, І.Ф. Прокопенко, О.Г. Романовський, Д.В. Табачник, Л.Л. ТОВАЖНЯНСЬКИЙ, К. Чеботарьов та ін.). Основною метою сучасної системи освіти є інтелектуальний і моральний розвиток особистості, формування творчого мислення та вміння працювати з інформацією. Отже, система освіти має бути побудована таким чином, щоб надавати студентам можливість самостійно розмірковувати, співвідносити різні точки зору та формулювати свою власну точку зору, спираючись на знання фактів, законів, на власні спостереження. Таке розуміння сутності цілей і завдань освіти потребує пошуку нових, інноваційних засобів і педагогічних технологій, які б забезпечували якісну підготовку фахівців відповідно до мінливих вимог суспільства. Саме тому актуальною проблемою сьогодні є формування нового підходу до активізації навчальної діяльності у вищих навчальних закладах та впровадження інноваційних технологій у процес фахової підготовки майбутніх психологів.

Зв'язок проблеми з актуальними теоретичними і практичними питаннями. Нова парадигма освіти пов'язана не тільки зі змінами, що відбуваються у суспільному житті, але й з особистісним розвитком людини. Таким чином, "...вищі навчальні заклади, для того щоб успішно виконувати свої освітні, дослідницькі та інформаційні функції у XXI столітті, повинні бути здатні ефективно реагувати на зміну потреб в освіті та професійній підготовці, адаптуватися в умовах ландшафту освіти, який швидко змінюється, а також засвоювати більш гнучкі форми своєї організації і способи функціонування... Крім того, норми, цінності, установки, морально-етичні та естетичні цінності, які виховують у студентів, закладають фундамент соціального капіталу, необхідного для формування здорового громадянського суспільства і культури – того, що знаходиться в основі оптимальної системи управління та демократичної політичної системи" [1, с.40-41]. Відповідно до основних позицій Болонської декларації щодо трансформації європейської системи освіти та формування єдиного освітянського простору Європи нова гуманістична система освіти повинна трансформуватись у пріоритетний чинник суспільного прогресу, формувати креативну особистість, всебічно розвинену, що здатна до комунікативних міжкультурних контактів [2, 3, 4, 7]. Але Євроінтеграція зумовлює не тільки необхідність розроблення нових теоретичних засад для забезпечення ефективного функціонування системи професійної підготовки майбутніх фахівців, але й впровадження нових освітніх технологій. Оскільки, згідно з Національною доктриною розвитку освіти України в XXI столітті, головним чинником забезпечення пода-

льшого розвитку освіти повинна стати інноваційна діяльність у навчальних закладах усіх типів, рівнів акредитації та форм власності, пріоритетом є впровадження в освітню практику таких технологій, які забезпечили б ефективну підготовку обдарованої та здібної молоді до входження в соціум, формування еліти суспільства, здатної вивести державу із кризового стану. [1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9].

Проблеми та перспективи інтеграції України в освітній простір європейських країн, переваги та ризики, пов'язані з реформуванням вищої освіти, досліджуються у працях вітчизняних науковців. Зокрема, аспекти національної ідентифікації у контексті глобалізаційних процесів освіти аналізують Д. Табачник, В. Бондар, О. Вишневський, О. Дем'янчук, К. Корсак; питання модернізації педагогічної освіти – В. Андрущенко, І. Зязюн, О. Романовський, Н. Побірченко, О. Ігнатюк; науково-методичне забезпечення навчального процесу – В.Буряк, В.Грубінко; методологічні аспекти досліджуваної проблеми – І. Бабін, В. Журавський, М. Згуровський; проблему модульного навчання, рейтингу та системи залікових одиниць – Л. ТОВАЖНЯНСЬКИЙ, А. АЛЕКСЮК, В. БОНДАР, В. ГАЛУЗИНСЬКИЙ, М. ЄВТУХ, В. ОГНЕВ'ЮК; питання розвитку вищої освіти - Л. Безчасний, Д. Богиня, Є. Бондаревська, С. Змеєв, В. Каган.

Питання впровадження ефективних технологій у педагогічний процес розглядалося в 20-х роках ХХ ст. у працях В.Бехтерева, І.Павлова, А.Ухтомського, С.Шацького. Поняття “педагогічна технологія” трактувалося по-різному: як сукупність прийомів і засобів, спрямованих на чітку й ефективну організацію навчальних занять, що нагадує виробничу технологію; як уміння оперувати навчальним і лабораторним обладнанням, використовувати наочні посібники. У подальшому сутність поняття досліджували В.Беспалько, В.Бухвалов, Б.Горячов, В.Гузєєв, В.Євдокимов, Т.Ільїна, М.Кларін, А.Кушнір, І.Лернер, В.Монахов, Т.Назарова, В.Паламарчук, О.Пехота, Л.Прессман, І.Прокопенко, Г.Селевко, М.Сибірська, С.Сисоева, О.Філатов, Д.Чернілевський, М.Чошанов, С.Шаповаленко та ін. У зарубіжній педагогічній теорії та практиці проблемами педагогічних технологій розвивались у роботах таких вчених, як С.Ведемейер, Г.Веллінгтон, М.Вульман, М.Кларк, П.Мітчел, Ф.Персиваль, С.Сполдінг, Р.Томас та ін. Інноваційні педагогічні технології в організації навчально-виховного процесу у вищих навчальних закладах розглядалися у дослідженнях І.Богданової, В.Боднара, О.Гохберг, О.Євдокимова, І.Козловської, С.Сидоренка, А.Слободенюка та ін. [6, 12, 13, 14].

Гуманізація освіти, її орієнтація на розкриття особистісного потенціалу зумовили виникнення і вдосконалення нових освітніх технологій. Під освітньою технологією мається на увазі побудована в певній послідовності й оптимізована система дій (операцій) суб'єктів освітнього процесу, що орієнтована на ефективне досягнення поставлених цілей. Вона охоплює всі елементи навчального процесу: його мету, зміст, форми, методи і засоби, результат. Певною рисою освітньої технології є її поетапна структуризація, коли кожен крок є мініатюрною моделлю процесу в цілому. Поопераційному розробленню підлягають дії як викладачів, так і студентів. Критерієм оптимізації освітньої технології як системи є мінімальний рівень витрат (матеріальних і інтелектуальних). Усі освітні технології поділяються на дві великі групи: технології, що ґрунтуються на традиційних методах навчання, і технології, які базуються на використанні активних методів навчання і сучасних інформаційно-комунікаційних засобів.

Сучасний процес навчання характеризується наявністю значної кількості технологій. Вживані технології класифікуються за різними ознаками, але загальне число використовуваних технологій навчання приблизно (тільки педагогічних технологій налічують більше п'ятдесяти). Пріоритетними у сфері вищої освіти є комплексні освітні технології: педагогічні, інформаційні, телекомунікаційні (мережеві), інтелектуальні,

інноваційні. Технології, що належать до різних груп, різняться виконуваними дидактичними функціями, змістом, характером навчальної діяльності, механізмом зворотного зв'язку, мірою використання технічних засобів навчання. До традиційних освітніх технологій належать: догматична - функціонує за схемою "подання матеріалу викладачем - відтворення студентом"; пояснювально-ілюстративна - орієнтує тих, хто навчається, на розуміння матеріалу і пояснення явищ; евристична (проблемне навчання) - спрямована на розвиток когнітивної сфери студента й навчання вирішенню структурованих проблем [8, 9].

Безперечно, що навчання з використанням інноваційних технологій якісно перевищує класичну освіту. Воно інтегрує процеси, які не можна об'єднувати в межах класичної освіти: навчання, працевлаштування, планування кар'єри, безперервна освіта. До інноваційних освітніх технологій належать:

- тренінгові технології — зорієнтовані на концептуалізацію практичного досвіду студентів й актуалізацію нагромаджених теоретичних знань (модифікації: тематичні й комплексні тренінги, аналіз конкретних ситуацій, ігрова технологія);
- програмоване навчання — спрямоване на засвоєння (запам'ятовування) добре структурованих і логічно побудованих фреймів, що супроводжуються покроковим контролем і підкріпленням;
- мультимедійні технології, у яких низку функцій викладача виконують технічні засоби навчання (надання інформації повідомлювального, довідкового й ілюстративного плану, динамічна візуалізація змісту, виконання вправ і тестових завдань, ведення обліку тощо).

В основі всіх інноваційних освітніх технологій покладені методи активного навчання. Активне навчання становить собою таку організацію навчального процесу, яка спрямована на всебічну активізацію навчально-пізнавальної діяльності студентів завдяки комплексному використанню психолого-педагогічних засобів.

Зазначимо, що значний внесок у розроблення типології активних методів навчання внесли Ю. С. Арутюнов, М. М. Бірштейн, В. Н. Бурков, А. А. Вербицький, С. Р. Гидрович, Р. Ф. Жуков, В. М. Єфимов, Л. Н. Іваненко, В. Ф. Комаров, А. Л. Лівшиць, В. І. Маршев, Ю. М. Порховник, В. І. Рабальський, Т. П. Тимофеевський та ін. Активні методи навчання поділяють на імітаційні, які передбачають створення імітаційної моделі об'єкта або процесу (ділові й рольові ігри, ігрове проектування, комп'ютерні симуляції, аналіз конкретних ситуацій, імітаційні вправи й індивідуальні тренінги); неімітаційні, за яких активізація навчального процесу досягається завдяки системі прямих і зворотних зв'язків між викладачем й аудиторією (проблемні лекції, практичні заняття і лабораторні роботи, семінари і дискусії, курсове і дипломне проектування, практика, стажування, навчальні й контролюючі програми, конференції). Використовуючи активні методи навчання, треба враховувати такі їхні особливості: активізація діяльності того, хто навчається, навіть незалежно від його суб'єктивного бажання брати участь у процесі навчання; підвищений ступінь мотивації й емоційності; виникнення прямих і зворотних зв'язків між викладачем і студентами. Активні методи навчання зорієнтовані на особистість самого студента, на його свідому участь у розвитку власних знань, персональних і фахових навичок, насамперед, навичок колективної роботи і творчого вирішення конкретних проблем, які відіграють значну роль у процесі фахової підготовки майбутніх психологів, тому що розкривають можливості більш глибокого дослідження питань, що вивчаються на заняттях. Це досягається методами "мозкового штурму", рольовими іграми, інтерв'юванням і дискусіями в малих групах та між групами, усними і письмовими презентаціями, аналізом практичних прикладів

та методом ігрового проектування. Використання в навчальному процесі ділових ігор, дискусій та інших методів активного й інтерактивного навчання значно зміцнюють зв'язок "студент-викладач", розкривають творчий потенціал кожного студента і дозволяють оцінити міру його готовності до практичної діяльності. Таким чином, використання методів активного навчання в педагогічній практиці багато в чому сприяє вирішенню проблеми активізації навчальної діяльності у ВНЗ.

Мета даної статті полягає в обґрунтуванні впровадження в навчальний процес ігрового проектування та у виявленні особливостей використання цього методу у процесі фахової підготовки майбутніх психологів у Національному технічному університеті "Харківський політехнічний інститут" (НТУ "ХПІ").

Виклад основного матеріалу. У Національному технічному університеті "Харківський політехнічний інститут" більше тридцяти років в навчальному процесі використовуються методи активного навчання, які сприяють як розвитку особистісних якостей студентів, так і вдосконаленню їхніх професійних навичок і творчих здібностей. Сьогодні особливого значення набуває підготовка висококваліфікованого конкурентоспроможного фахівця, готового до вирішення складних практичних завдань, пов'язаних з його професійною діяльністю. Формування особистості майбутнього фахівця буде успішним тільки тоді, коли в процесі навчання майбутнього психолога розвиваються риси та якості, необхідні для їхньої професійної діяльності, які формуються саме в процесі ділових ігор та ігрового проектування.

Кафедра педагогіки та психології управління соціальними системами НТУ "ХПІ" сприяє впровадженню інноваційних освітніх технологій у навчальний процес, що задовольняє сучасний попит студентів-майбутніх психологів.

Розглянемо основні особливості використання інноваційних інтерактивних технологій в педагогічній практиці кафедри. Відомо, що лекція, як пасивна форма навчання, незважаючи на гостру критику з боку новаторів, залишається основною формою навчання у вищому навчальному закладі, тому що вона є однією з найдавніших та найпоширеніших форм викладання. Але оскільки традиційні лекції не задовольняють попит студентів, то на їхнє місце ми залучаємо мультимедійні лекції, тренінг-лекції, інтерактивні дискусії, які забезпечують активну участь студентів у навчальному процесі. Організація мультимедійних лекцій та презентацій проектів відбувається при наявності спеціальних аудиторій для проведення комп'ютеризованих лекцій, де встановлені портативний комп'ютер, проектор, сумісний з наявним програмним та звуковим забезпеченням, екран, доступ до Інтернету – роботу всіх цих засобів гарантує спеціальний відділ технічних засобів НТУ "ХПІ". Але мультимедійні лекції сьогодні здебільшого організовуються завдяки особистому ентузіазму викладачів та студентів. Підготовка презентацій та мультимедійних лекцій потребує неабияких зусиль, істотної підготовки. У вирішенні цього питання може бути цікавою співпраця студентів-психологів і викладачів. Нами була запропонована певна модель підготовки мультимедійних лекцій під час захисту ігрових проектів. Майбутні психологи, які опанували сучасні комп'ютерні технології, готують мультимедійні презентації на тему проекту з дисципліни "Психологія організації", що сприяє взаємозбагаченню, взаємному навчанню студента і викладача, зростанню інтелектуального рівня, побудові партнерських стосунків та академічної єдності.

Цікавим напрямом у застосуванні сучасних комп'ютерних технологій є інтерактивне спілкування. Фахівці виокремлюють комп'ютерні інтерактивні дискусії двох основних категорій: синхронні ("чати") і асинхронні (електронна пошта, списки адресатів, Інтернет-форуми). Під час синхронних дискусій студенти ефективно

спілкуються через Інтернет, а в асинхронних дискусіях спілкування більше нагадує листування. Найпростішим засобом нашого спілкування зі студентами та групами є використання електронної пошти – відправлення студентам інформаційних повідомлень. Для великих лекційних курсів або тем цей засіб заощаджує чимало часу. Електронні адреси студентів, об'єднані, наприклад, під загальною назвою Група “ЕК- 39-69”, відомі як адресні книги, використовуються студентами економічних факультетів для опанування лекцій з курсу “Психологія та педагогіка”. Цей захід може бути корисним для інших факультетів. Викладач, розіславши лекційний матеріал напередодні лекції, на самій лекції може застосовувати активні методи навчання, такі, наприклад, як робота в командах з постановкою завдань і розглядом прикладних ситуацій, тим самим надаючи можливість студентам самостійно працювати над засвоєнням складного матеріалу, а не репродуктивно конспектувати лекцію.

Більш складнішою і більш трудомісткою у впровадженні в навчальний процес є організація Інтернет-форумів, які реєструють індивідуальну участь студентів у дискусіях. Кожен учасник може ознайомитися з повним текстом дискусії і приєднатися до обговорення. Інтернет-форуми можуть організовувати власне студенти, а викладач може бути учасником цього процесу. Аналіз дискусій в Інтернет-форумах, тематичних групах може визначити картину засвоєння теоретичного матеріалу студентами, уміння толерантного спілкування, ведення дискусії, аргументації своєї позиції тощо.

Безумовно, інтерактивні методи навчання є частиною особистісно орієнтованого навчання, оскільки сприяють соціалізації особистості, усвідомленню себе як частини колективу, свого потенціалу, своєї ролі в групі. Наведімо алгоритм роботи викладача при проведенні інтерактивного заняття:

- визначення доцільності використання інтерактивних прийомів саме на цьому занятті;
- відбір та аналіз навчального матеріалу (тести, приклади, ситуації, завдання для груп-команд та ін.);
- планування заняття: етапи, хронометраж, поділ на групи-команди, ролі учасників, запитання та можливі відповіді;
- розроблення критеріїв оцінювання ефективності роботи груп-команд;
- мотивація навчальної діяльності і набуття професійних навичок шляхом створення проблемної ситуації та наведення цікавих фактів;
- забезпечення розуміння студентами змісту практичної діяльності та формування очікуваних результатів під час репрезентування теми;
- надання студентам необхідної інформації для виконання практичних завдань за мінімально короткий час;
- забезпечення засвоєння навчального матеріалу студентами шляхом інтерактивної вправи (на вибір викладача);
- підбиття підсумків (рефлексія) у різних формах: індивідуальна робота, робота в парах, групах, дискусія, у вигляді малюнків, схем тощо.

Серед інтерактивних технологій особливе місце відводиться ігровому проектуванню, яке забезпечує ефективне формування свідомих мотивацій, необхідних якостей, умінь, навичок та професійної компетентності. Значну роль відіграє ігрове проектування у тренінговій формі навчання, яке забезпечує ефективне формування свідомих мотивацій, необхідних якостей, умінь, навичок та професійної компетентності майбутніх психологів.

На основі аналізу наукової літератури, під ігровим проектуванням розуміється конструювання, проектування, розроблення технології виробництва робіт або діяльності, що проводиться в ігровій формі. В останніх дослідженнях існує думка, що ігрове проектування - це групова справа з вироблення послідовності рішень у штучно створених умовах, що імітують реальну ситуацію; своєрідна система відтворення якихось виробничих процесів, що мають місце в минулому або можливих у майбутньому. У результаті цієї справи встановлюється зв'язок між закономірностями існуючих методів прийняття рішень, що впливають на результати виробництва в даний час і в перспективі.

За теорією І. Г. Абрамової, виокремлюються такі характерні ознаки методу: наявність складного соціального завдання; групова робота; імітація засідання наукової ради або комісії, на якому автори проекту публічно його захищають. Відомо, що ігрове проектування може бути пов'язане з вирішенням конструкторського завдання або розробленням технології. При реалізації цього методу викладач повинен сформулювати завдання і вихідні умови до нього, а також він може обмежити коло пошуку рішень. Для ігрового проектування обов'язковим є введення в навчальний процес змагальної ситуації, коли команди змагаються між собою і знають, що перше місце визначить для них заслужену винагороду.

Аналіз принципів соціокультурного ігрового проектування надав можливість визначити, яким чином завдяки реалізації системи принципів виявляються переваги в ігровому проектуванні, що бере свій початок від організаційно-діяльнісних і інноваційних ігор, що мають подібні риси за деякими параметрами. [11]. Принципи ігрового соціокультурного проектування діляться на дві групи. Зміст першої групи збігається з принципами самого проектування, забезпечуючи тим самим відповідність проектів, вироблених ігровими методами, із загальноприйнятими критеріями. Друга група принципів містить принципи, що визначають організацію гри. Можна зробити висновок, що принципи проектування, які додані до гри, змінюють свій зміст, показуючи її невідомі досі можливості. Прокоментуємо принципи ігрового проектування, що сприяють процесу розроблення проектів у відповідно до загальноприйнятих критеріїв і визначають організацію ігрового проектування.

До першої групи принципів належать:

- принцип "критичного порогу модифікації" задає певні обмеження учасникам гри. Даний принцип визначає межі та можливості зміни об'єкта проектування, націлює на об'єктивне оцінювання всіх наслідків запропонованих варіантів;

- принцип оптимізації зони найближчого розвитку особистості ставить особистість у центр усієї проектної діяльності та націлює на це учасників гри. Тим самим виникає важливий критерій оцінювання запропонованих під час гри проектів - якою мірою проект сприяє створенню умов для саморозвитку особистості, суспільства в цілому;

- принцип персоніфікованості процесу і результатів проектування. Реалізація даного принципу в процесі гри полягає в ідентифікації учасників з програмованим об'єктом. Також персоніфікація процесу і результатів проектування означає, що кожен запропонований проект повинен мати авторський характер з фіксацією прізвища, посади та інших відомостей про те, хто його пропонує. Це накладає додаткову відповідальність на учасників гри, знімає межу між грою і життям, максимально наближає проектування до реальної дійсності;

- принцип оптимальної орієнтації на збереження і зміну реалізується під час гри шляхом постійної зміни ролей команд. Кожен проект команди по черзі оцінюють як "консерватори" (збереження) і "радикали" (зміна). Відповідно, дискусія має за мету до-

сягти не тільки і не стільки консенсусу між прибічниками збереження і зміни, скільки виробити оптимальне співвідношення між націленістю проекту на зміну ситуації, що склалася (у цьому полягає суть проектної діяльності), і одночасне збереження того, що зміні не підлягає;

- принцип проблемно-цільової орієнтації - провідний технологічний принцип соціокультурного проектування. Саме він визначає логіку низки важливих етапів ігрового проектування і розроблених проектів в цілому. Його реалізація в грі передбачає орієнтацію учасників спочатку на рефлексію, а потім - на рішення різного роду проблем, носіями яких є особистість чи соціальна група. На різних етапах гри принцип проблемно-цільової орієнтації втілюється у вигляді аналізу основних проблем, а потім - пошуку можливих і відбору ефективних способів та шляхів їх вирішення;

- принципи соціальної та особистісної доцільності, комплексності, реалістичності реалізуються в грі у вигляді провідних критеріїв оцінювання пропонованих учасниками проектів і програм. Проекти оцінюються з точки зору відповідності очікуваних результатів при їх реалізації нормативним цілям і особистісним потребам.

Друга група принципів складається з таких принципів:

- принцип самопроектування, який визначає критерії добору учасників гри та їхню ігрову, а також післяігрову діяльність. Йдеться про те, що проект набуває реалістичних обрисів і має шанс на реалізацію тільки тоді, коли він буде розроблений тими, хто буде його реалізовувати. Саме цей принцип самопроектування дозволяє студентам-психологам під час гри вводити нові правила, гнучко вибирати форми і змінювати методи ігрової взаємодії;

- принцип сполучення інтересів обумовлений тим, що проект, розроблювальний під час гри завжди певною мірою є продуктом компромісу між ідеальним і реальним, між бажаним і можливим та, безумовно, між інтересами всіх учасників ігрового проектування;

- принцип включеності гри в реальний процес. Звичайно, ефективність гри багаторазово підвищується, якщо вона або включена як етап і засіб у вже здійснювану іншими засобами проектну діяльність, або є якості “поштовхом” подальших проектних дій. Для цього ми пропонуємо розробляти програму (план) реалізації проекту. А під час захисту проекту в післяігровий період студенти мають доповідати про нововведення, які містяться в ньому, і про результати реалізації планів своєї діяльності, а учасники “захисту” (члени комісії і члени інших команд) рефлексують, висловлюючи свою власну думку, як усно, так і у вигляді рецензій.

- принцип системності полягає в тому, що гра будується на системоутворювальних принципах: під час ігрового проектування діяльність учасників планується і організується як логічно взаємопов'язаний ланцюжок дій, що утворюють завершений цикл, який містить аналіз ситуації, рефлексію проблем, визначення причин їх виникнення, вироблення рішень, відбір найбільш прийнятних проектів, опрацювання стратегії їх реалізації;

- принцип колегіальності і колективної відповідальності. Цей принцип фіксує увагу учасників на тому, що результат гри є продуктом колективної діяльності і кожний з учасників рівною мірою відповідальний не тільки за її перебіг, а і за результат своєї діяльності;

- принцип опозиційності ігрової комунікації полягає в постійній підтримці на грі ситуації конкуренції і “змагальності” груп – “команд”. Кожна команда виробляє свій погляд на ситуацію і підхід до вирішення проблеми, потім точка зору кожної ко-

манди піддається критиці з боку інших груп які у свою чергу відстоюють своє бачення проблеми і джерел її виникнення. І тільки потім команда розробляє свій проект вирішення проблеми, відстоюючи його переваги перед проектами інших груп під час презентації та захисту, а в результаті один із проектів перемагає;

- принцип розвивального навчання орієнтує організаторів, учасників та викладачів не тільки на вирішення прагматичних проектних завдань, але водночас на освоєння нових технологій проектування, методик розроблення та пошуку оптимальних рішень проблемних ситуацій. Цей принцип реалізується шляхом занурення студентів в розвивальне середовище, де студентам надається повна свобода висунення будь-яких (правильних або неправильних) гіпотез з подальшим їх обґрунтуванням та самостійний вибір шляхів вирішення проблем.

Спираючись на аналіз зазначених вище принципів і виходячи з особистого досвіду проведення ігрового проектування, ми можемо запропонувати своє трактування і модель ігрового проектування для студентів, що навчаються за спеціальністю “Психологія” при організації ігрового проектування в рамках дисципліни “Психологія організації”.

Ігрове проектування - це метод активізації навчання студентів проектуванню, яке за своєю структурою є першою частиною ділової гри, тобто це ділова гра без етапу імітаційного моделювання. За загальною думкою, об'єктом проектування є закінчений продукт типу конструкції або технологічного процесу (проектування у вузькому сенсі) або проект діяльності (проектування в широкому сенсі). Як правило, проектувальна система у студентів технічних спеціальностей формується у вигляді моделей проектних організацій (конструкторське, технологічне бюро та ін.), які змагаються між собою за кращі показники в роботі. Для цього навчальна група поділяється на підгрупи по 3-8 осіб, в яких шляхом самоорганізації студенти обирають керівника підгрупи, розподіляють функціональні обов'язки між собою відповідно до методичних вказівок. Тривалість гри становить від декількох тижнів до декількох місяців по 2-4 години на тиждень залежно від обсягу завдання і графіка навчального процесу.

Для студентів гуманітарного профілю основні етапи ігрового проектування мають свої особливості, які полягають в ознайомленні з психологічною проблемою організації; складанні плану і розробленні проекту відповідно до психологічної технології, розробленою лабораторією організаційної психології Інституту психології ім. Г.С. Костюка; в підборі матеріалів, методик, тестів, ігор та вправ до інформаційного, діагностичного і корекційного блоків проекту; в описі проекту по блоках і в апробації тренінгу студентів-психологів в одному з підрозділів НТУ “ХП”. У зв'язку зі специфікою проектів, спрямованих на роботу з персоналом в організації, студенти обирають одну з тем з організаційної психології: “Психологічний клімат в колективі”, “Профілактика професійного вигорання”, “Стрес на роботі”, “Формування команд в організації” тощо, що дозволяє згодом реалізувати їх у практичній роботі як у підрозділах НТУ “ХП”, так і на виробничій практиці в організаціях. Ігрове проектування закінчується конкурсним захистом проектів з мультимедійною презентацією розробок перед компетентною комісією, що складається з керівників і членів комісії з ігрового проектування НТУ “ХП”, представників кафедри та методичного відділу. Кожній з команд присуджуються призові місця, а студенти заохочуються. Надалі ігрове проектування розвивається в проектно-діяльній грі, оскільки заключна частина проекту полягає не в імітаційному моделюванні, а в розробленні реального тренінгу та його проведенні, тобто в здійсненні реальної професійної діяльності, що має практичні результати.

Все вищевикладене дозволяє зробити висновки, що характерними рисами ігрового проектування при підготовці практичних психологів є:

- мотивація студентів до реальної діяльності;
- навчання технологічного підходу, що включає системність і послідовність професійних дій;
- професійне зростання студентів;
- переростання ігрового проектування у проектно-діяльнису гру.

Специфікою ігрового проектування для студентів психологічного профілю є організація взаємодії учнів між собою та викладачем у формі ігрових методів навчання з переважанням активної діяльності студентів з вивчення та засвоєння нових знань, методик, що сприяють формуванню і становленню комунікативної і професійної компетентності студентів у майбутній практичній діяльності.

Хотілося б виокремити ті основні особливості ігрового проектування для студентів, що навчаються за спеціальністю “Психологія”:

- ✓ системний характер проектування;
- ✓ позитивний вплив ігрового проектування на професійний рівень майбутніх фахівців-психологів, на їхню творчу самореалізацію, вдосконалення професійної діяльності;
- ✓ виокремлення й обґрунтування студентами характерних ознак та особливостей проведення тренінгу з вирішення проблем в організації;
- ✓ застосування студентами-психологами вивчених теоретичних положень і засад комунікативної компетентності при створенні продуктів діяльності: методик, тестів, анкет і проведенні навчальних (ділових) ігор, соціально-психологічних тренінгів, тренінгів з попередження психологічних проблем;
- ✓ можливості використання результатів ігрового проектування у своїй майбутній професійній діяльності.

Кожна з цих особливостей становить собою величезний крок вперед на шляху професійного становлення майбутніх психологів і, що найголовніше, - величезний поштовх, зрушення в їх успішному професіоналізмі, в усвідомленні своєї професійної спроможності.

Висновки. Важко переоцінити значення інтерактивних методів навчання та ігрового проектування при підготовці психологів-практиків, оскільки очевидним є той факт, що ігрове проектування сприяє формуванню пізнавального інтересу до навчання і більш глибокому засвоєнню знань, підвищенню мотивації до професійної діяльності, плідної співпраці студента і викладача, розвитку їхніх творчих здібностей, формування як індивідуальності, так і самостійності студентів в реальній професійній діяльності.

Виходячи з власних досліджень цього питання, можемо зазначити, що особливість проектів, створених майбутніми психологами в галузі організаційної психології, полягає в поєднанні принципів ігрового проектування з переважанням інтерактивних методів навчання над традиційними, що дозволяє навчати майбутніх фахівців в умовах, наближених до реальних. Усі ці заходи дозволяють майбутнім психологам залучати більшість учасників до впровадження організаційних психологічних технологій; створювати ситуації успіху при проведенні тренінгу; добровільно брати участь та визначати власний темп розроблення та реалізації проекту; швидко застосовувати набуті теоретичні знання на практиці та вивчати складні, професійно значущі питання в реальній ситуації тренінгу, максимально швидко занурюючись у практичну діяльність, що дозволить бути конкурентоспроможним в майбутній професійній діяльності.

Отже, методи активного навчання в педагогічній практиці НТУ "ХПІ" сприяють вирішенню багатьох проблем, пов'язаних з активізацією навчальної діяльності майбутніх фахівців: формування необхідної компетентності та професійно-особистісних якостей; здатність до самостійного й ефективного вирішення професійних завдань; розвиток професійної свідомості та самосвідомості, спроможності до адекватного професійного самовизначення.

Список літератури: 1. *Кремень В.Г.* Людина перед викликом цивілізації: творчість, людина, освіта // *Феномен інновацій: освіта, суспільство, культура / За ред. В.Г. Кременя.* – К.: Педагогічна думка. – 2008. – С. 9-48. 2. *Кремень В.* Освіта і наука визначають авторитет держави (Виступ на семінарі-наradі головних редакторів педагогічних фахових видань України) // *Професійно-технічна освіта.* – 2002. – № 3. – С. 2-5. 3. *Товажнянський Л.Л., Сокол Є.І., Клименко Б.В.* Болонський процес: цикли, ступені, кредити. - Харків: НТУ „ХПІ”, 2004. – 24 с. 4. *Прокопенко І.Ф.* Якість освіти в умовах євроінтеграції, с.7. 5. *Романовський О.Г.* Якість підготовки фахівців і формування національної еліти як проблеми філософії освіти // *Теорія і практика управління соціальними системами.* - 2009. - №1.- С.3-15. 6. *Товажнянський Л.Л., Романовський О.Г., Пономарьов О.С.* Концепція формування гуманітарно-технічної еліти в НТУ „ХПІ” та шляхи її реалізації. - Харків: НТУ „ХПІ”, 2004. – 416 с. 7. *Ігнатюк О.А.* Формування готовності майбутнього інженера до професійного самовдосконалення: теорія і практика: Монографія. – Харків: НТУ „ХПІ”, 2009. - 432 с. 8. *Курбатов С.В.* Освітні інновації: контури майбутнього // *Феномен інновацій: освіта, суспільство, культура / За ред. В.Г. Кременя.* – К.: Педагогічна думка. – 2008. – С. 265-304. 9. *Котляров О.П., Горельий А.В.* Положение об игровом проектировании в ХПИ. – Харьков: НТУ “ХПИ”, 1991. – 16 с. 10. *Активизация обучения проектированию/ Под ред. А.В. Горелого* – К.: УМКВО, 1991. - 264 с. 11. *Жежко И.В.* Проектные игры в культуре // *Социальное проектирование в сфере культуры: методологические проблемы.* – М., 1986. 12. *Копняк Н.І., Красильник Т.В.* Застосування інноваційних технологій в навчальному процесі // *Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання у підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми: Зб.наук.пр.* – Київ-Вінниця: ДОВ “Вінниця”, 2000. – С.379-380. 13. *Дудченко В.С.* Инновационная игра как метод исследования и развития организаций // *Нововведения в организациях.* – М., 1983. 14. *Сучасні освітні технології у вищій школі: Матеріали міжнар. наук.-метод. конф. (Київ, 1-2 листопада 2007 року): Тези доповідей: У 2 ч. – Ч. 2 / Відп. ред. А.А.Мазаракі.* – К.: Київ. нац. торг.-екон. ун-т, 2007. – 259 с.

Bibliography (transliterated): 1. *Kremen' V.G.* Ljudina pered viklikom civilizacii: tvorčist', ljudina, osvita // *Fenomen innovacij: osvita, suspil'stvo, kul'tura / Za red. V.G. Kremenja.* – K.: Pedagogichna dumka. – 2008. – S. 9-48. 2. *Kremen' V.* Osvita i nauka viznachajut' avtoritet derzhavi (Vistup na seminari-naradi golovnih redaktoriv pedagogichnih fahovih vidan' Ukraïni) // *Profesijno-tehnična osvita.* – 2002. – № 3. – S. 2-5. 3. *Tovazhnjans'kij L.L., Sokol Є.I., Klimenko B.V.* Bolons'kij proces: cikli, stupeni, krediti. - Harkiv: NTU „HPI”, 2004. – 24 s. 4. *Prokopenko I.F.* Jakist' osviti v umovah evrointegracii, s.7. 5. *Romanovs'kij O.G.* Jakist' pidgotovki fahivciv i formuvannja nacional'noï eliti jak problemi filosofii osviti // *Teorija i praktika upravlinnja social'nimi sistemami.* - 2009. - №1.- S.3-15. 6. *Tovazhnjans'kij L.L., Romanovs'kij O.G., Ponomar'ov O.S.* Konceptija formuvannja gumanitarno-tehničnoi eliti v NTU „HPI” ta shljahi її realizacii. - Harkiv: NTU „HPI”, 2004. – 416 s. 7. *Ignatjuk O.A.* Formuvannja gotovnosti majbutn'ogo inzhenera do

profesijnogo samovdoskonalennja: teorija i praktika: Monografija. – Harkiv: NTU „HPI”, 2009. - 432 s. 8. Kurbatov S.V. Osvitni innovacii: konturi majbutn'ogo // Fenomen innovacij: osvita, suspil'stvo, kul'tura / Za red. V.G. Kremenja. – K.: Pedagogichna dumka. – 2008. – S. 265-304. 9. Kotljarov O.P., Gorelyj A.V. Polozhenie ob igrovom proektirovanii v HPI. – Har'kov: NTU “HPI”, 1991. – 16 s. 10. Aktivizacija obuchenija proektirovaniju/ Pod red. A.V. Gorelogo – K.: UMKVO, 1991. - 264 s. 11. Zhezhko I.V. Proektnye igry v kul'ture // Social'noe proektirovanie v sfere kul'tury: metodologicheskie problemy.– M., 1986. 12. Kopnjak N.I., Krasil'nik T.V. Zastosuvannja innovacijnih tehnologij v navchal'nomu procesi // Suchasni informacijni tehnologii ta innovacijni metodiki navchannja u pidgotovci fahivciv: metodologija, teorija, dosvid, problemi: Zb.nauk.pr. – Kiïv-Vimnicja: DOV “Vimnicja”, 2000. – S.379-380. 13. Dudchenko V.S. Innovacionnaja igra kak metod issledovanija i razvitija organizacij // Novovvedenija v organizacijah. – M., 1983. 14. Suchasni osvitni tehnologii u viwij shkoli: Materiali mizhnar. nauk.-metod. konf. (Kiïv, 1-2 listopada 2007 roku): Tezi dopovidej: U 2 ch. – Ch. 2 / Vidp. red. A.A.Mazaraki. – K.: Kiïv. nac. torg.-ekon. un-t, 2007. – 259 s.

А.Г. Романовский

ВНЕДРЕНИЕ ИННОВАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПРОЦЕССЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПОДГОТОВКИ БУДУЩИХ ПСИХОЛОГОВ

В статье выделены современные тенденции использования инновационных технологий в образовании. Изложены теоретические и практические аспекты игрового проектирования в высшей школе. Описаны основные особенности игрового проектирования и опыт его использования в процессе профессиональной подготовки будущих психологов в НТУ "ХПИ".

A. Romanovski

IMPLEMENTATION OF INNOVATIVE TECHNOLOGIES IN THE PROCESS OF PROFESSIONAL TRAINING OF FUTURE PSYCHOLOGISTS

The article highlights the modern trends in the use of innovative technologies in education. The theoretical and practical aspects of game design in high school. The basic features of the game design and the experience of its use in the training of future psychologists in NTU “KPI”.

Стаття надійшла до редакційної колегії 10.09.2012