

### **КОНЦЕПТУАЛЬНА МОДЕЛЬ НАВЧАЛЬНО-ІГРОВОГО ПРОЕКТУВАННЯ**

*У статті аналізується сутність навчально-ігрового проектування як технології навчання, розглядається зміст понять „навчання”, „гра”, „проектування” як сутнісних характеристик досліджуваного поняття. Розроблено концептуальну модель навчально-ігрового проектування, яка дозволяє виділити та проаналізувати структурні, функціональні компоненти та етапи навчально-проектувальної діяльності, і є підґрунтям для побудови технології її застосування у підготовці майбутніх учителів до інноваційної діяльності.*

**Постановка проблеми.** Одним із основних принципів Болонського процесу щодо університетської освіти є те, що викладання, дослідницька робота та навчання повинні відповідати постійно змінюваним потребам і запитам суспільства та розвитку наукових знань. Вища освіта спрямована на підготовку вчителів, які володіють необхідними засобами для вдосконалення знань за допомогою інноваційних технологій. Тому відбувається постійний пошук ефективних засобів, технологій підготовки студентів до майбутньої професійної діяльності. Навчально-ігрове проектування є новою технологією, що забезпечує розвиток творчих, пізнавальних, дослідницьких здібностей студентів та вмінь самостійного здобуття знань.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Аналіз літературних наукових джерел з питань навчально-ігрового проектування свідчить, що даний термін не є сталим та чітко визначеним. У наукових працях застосовується термін „ігрове проектування”, зокрема в сфері технічних наук, менеджменту та бізнесу (О.В.Горелій, Н.В.Кічук, О.В.Древницька, В.Г.Никифорова, Й.С.Завадський). У сучасній педагогічній літературі термін „ігрове проектування” є досить новим і недостатньо дослідженим, не конкретизовані сутність, структура і психолого-педагогічні умови ефективності його застосування у підготовці педагогів, відсутній системний характер технологічних розробок застосування ігрового проектування у практичній роботі майбутніх учителів. Проблемі навчально-ігрового проектування у підготовці майбутніх менеджерів організацій присвячена дисертація Т.В.Качеровської. Дослідниця визначає сутність і структуру навчально-ігрового проектування, подає модель застосування навчально-ігрового проектування,

технологічний алгоритм та шляхи оптимального забезпечення професійної спрямованості даної технології для менеджерів організацій.

Разом з тим, як свідчить аналіз психолого-педагогічної літератури з даного питання, відсутні системні дослідження основних, провідних ідей підготовки майбутніх учителів, що дозволило б визначити педагогічні умови, можливості навчально-ігрового проектування у підготовці студентів до інноваційної діяльності.

**Формулювання цілей статті.** Метою нашої статті є побудова концептуальної моделі навчально-ігрового проектування для дослідження на системному рівні його сутності, структури, функцій та можливостей як технології підготовки майбутніх учителів до інноваційної діяльності.

**Виклад основного матеріалу.** Для побудови даної моделі з'ясуємо сутність понять „концепція”, „модель” та основні вимоги до побудови моделей. Концепція – це система понять про ті чи інші явища, процеси; основні, провідні ідеї будь-якої теорії; головний задум в науковій діяльності людини [1:301].

Модель у філософському, загальнонауковому розумінні є важливою формою дослідження явищ, гіпотез, яка пов'язана з експериментом і досліджується в експерименті. Моделювання – це метод дослідження об'єктів різної природи шляхом побудови та вивчення їхніх моделей; побудова моделей реально існуючих предметів і явищ [2:108-111; 14:24]. Концептуальна модель відображає основну ідею, принципи досліджуваного явища чи процесу. Вимоги, які висуваються до моделей, наступні: конструктивність, оригінальність, практична придатність, оптимальність, наочність, залежність моделі від завдань дослідника та ін [2:116;3:74].

Ніяка модель не може бути побудована без врахування таких складових як сутнісно-змістова та формально-кількісна [4:70].

Для нашого дослідження це означає:

- визначення основних, провідних ідей навчально-ігрового проектування, його сутнісних характеристик;
- виділення його структурних і функціональних компонентів та встановлення взаємозв'язків між ними;
- виокремлення та змістовний аналіз етапів навчально-ігрового проектування як технології навчання.

У професійній педагогіці використовують такі поняття як „проект”, „навчальний проект”, „ігрове проектування”.

Сутність технології ігрового проектування розкривається в навчанні через дію, результатом якої виступає навчальний ігровий проект, в якому студенти, відповідно до

рольового статусу, намагаються розв'язати професійно значущі проблеми, що відбиваються в конкретному результаті [5]. Ігрове проектування переважно розуміється як дидактична технологія, що передбачає організацію, управління і контроль навчального процесу [3;5].

Застосовуючи ігрове проектування у сфері дизайну Є.П.Політахіна визначає його як „зміст освіти і спільної творчої діяльності учнів і дорослих” та зазначає низку переваг даної технології у порівнянні з традиційними видами навчання: оперативність, мобільність педагогічної науки, індивідуальний підхід, розвиток креативності, врахування освітніх інтересів учнів тощо [6].

Розглядаючи метод проектів як особистісно орієнтовану педагогічну технологію, С.О.Сисоєва вводить термін „навчальне проектування”. Дослідниця аналізує різноманітні структури проектів, їх типи, де розмежовує рольові, ігрові, пошукові, творчі, дослідницькі, інформаційні проекти. Проте автор не розкриває сутність, зміст, етапи ігрового проектування, не визначає педагогічних умов ефективності його застосування. Разом з тим, метод проектів розглядається як ефективний спосіб розвитку креативних здібностей та професійного росту вчителя, є відображенням особистісно орієнтованого підходу в освіті [7].

Сутність поняття „навчально-ігрове проектування” відбивається в таких термінах як „навчання”, „гра”, „проектування”.

У сучасній психолого-педагогічній літературі проектування розглядається як:

- практично орієнтована діяльність, що має на меті розробку нових освітніх систем і видів педагогічної діяльності (В.В.Докучаєва);
- прикладний науковий напрямок педагогіки та практичної діяльності, що спрямований на розвиток, перетворення, вдосконалення, вирішення протиріч у сучасних освітніх системах (О.С.Заір-Бек, Н.Дука);
- попередня розробка основних моментів майбутньої діяльності учнів та педагогів (В.С.Безрукова);
- процес створення і реалізації педагогічного проекту;
- технологія навчання.

Для нашого дослідження особливий інтерес становлять такі характеристики педагогічного проектування як: діяльність, спрямована на отримання майбутнього результату; інноваційна спрямованість та моделюючий характер процесу проектування; діяльність, що має на меті отримання педагогічного проекту як продукту; технологічність процесу проектування.

Педагогічна сутність проектування походить від самої природи проектування і виявляється в наступному: 1) характерною ознакою його є науково-прогностичне бачення дійсності, яка змінюється відповідно до потреб розвитку практики, 2) зміна позиції людини, яка стає активним суб'єктом перетворень педагогічної дійсності, 3) має великий потенціал для розвитку особистості, так як в проекті відбувається оволодіння додатковими видами і формами активності на кожному з етапів (діагностичні, прогностичні, оцінювальні дії тощо); 4) сприяє розвитку творчої уяви та критичного мислення, формуванню комунікативних навичок та здатності до рефлексії.

Навчання розуміється педагогами та психологами неоднозначно. З позицій педагогіки дана категорія тлумачиться як цілеспрямована взаємодія вчителя та учнів, в результаті якої засвоюються знання, формуються вміння та навички (М.Н.Скаткін, І.Я.Лернер, Н.П.Волкова, М.М.Фіцула, В.Б.Шапар та ін.); як особливий вид діяльності, спрямований на передачу підростаючому поколінню соціального досвіду, його засвоєння та творче відтворення на основі внутрішньо закладених потенціалів (Н.Є.Мойсеюк, С.С.Пальчевський, А.І.Кузьмінський та ін.).

Дещо по-іншому навчання розглядається у педагогічній психології. Психологи (Л.М.Проколієнко, М.Й.Боришевський та ін.) зазначають, що термін „передача” стосовно знань взагалі не має сенсу, так як знання як ідеальне утворення не можуть бути передані іншому суб'єкту, їх виробляє сам суб'єкт в результаті власної активності. Навчання – це специфічний, цілеспрямований процес взаємодії вчителя і учнів з метою передачі у педагогічно опрацьованій формі певної науково-практичної інформації (М.М.Заброцький, О.І.Власова).

Структуру навчання розглядають як систему, що містить діяльність педагога і діяльність учнів. Учитель виступає керівником навчальної діяльності учнів. Таке керування називають рефлексивним. Суть його полягає в тому, що вчитель повинен: бачити в учні активного суб'єкта власної діяльності; розвивати здатність учнів до самоуправління власною діяльністю; організовувати процес навчання як розв'язання навчально-пізнавальних проблем на основі творчої взаємодії з учнями.

У сучасній педагогіці використовують термін „інноваційне навчання”. Зокрема І.М.Дичківська визначає інноваційне навчання як навчальну та освітню діяльність, що зорієнтована на динамічні зміни в навколишньому світі, ґрунтується на розвитку різноманітних форм мислення, творчих здібностей, високих соціально-адаптаційних можливостей особистості.

Як видно з вище сказаного, в процесі навчання його суб'єкти набувають певних знань, умінь у результаті своєї пізнавальної діяльності, відбувається розвиток особистості, її творчих здібностей під керівництвом педагога.

Психологічна концепція ігрової діяльності у вітчизняній науці була розроблена Д.Б.Ельконіним. В його роботах гра виступає як діяльність, процес здійснення якої визначається її предметом і мотивом [8]. Таке визначення характеризує лише суб'єктивно-мотиваційний аспект ігрової діяльності. Воно доповнюється такими психологічними особливостями діяльнісних процесів як рефлексивність та спрямованість на самоорганізацію способів здійснення діяльності. Такі компоненти ігрової діяльності як рефлексивний, пошуковий, розумової активності та організаційний формують в особистості дослідницьке та творче відношення до дійсності. В ігровій діяльності викладач спонукає вихованців до аналізу власних способів діяльності, практично формуючи її новий зміст, таким чином реалізуючи розвиваюче навчання [9].

У вітчизняній педагогіці розробкою, дослідженням, впровадженням ігрових форм займалися такі науковці як М.М.Бірштейн, Я.М.Бельчиков, В.М.Бурков, В.Ф.Комаров, В.М.Єфімов, Р.О.Нізамов, Є.І.Пасов, В.Я.Платов, П.М.Щербань та ін. Саме навчальні ігри, на думку багатьох вчених, допомагають у вирішенні професійних завдань, передбачають вільне спілкування, обмін думками, ідеями, а найголовніше – особистісну включеність майбутніх педагогів у творчість. Ігрові технології сприяють розвитку розумової діяльності, естетично-моральних якостей та системи дійово-практичної сфери.

При класифікації виділяють наступні види навчальних ігор: організаційно-діяльнісні, рольові, ділові, пізнавально-дидактичні ігри, кожен з яких відрізняється своєю технологією. Загалом ігрові технології відносять до особистісно орієнтованих технологій навчання [11].

Особливий інтерес для нашого дослідження становлять етапи технологічного циклу організаційно-діяльнісної гри. За своєю структурою процес організаційно-діяльнісної гри можна співставити з основними етапами проєктувальної діяльності:

- 1) проєктування педагогом проблемних ситуацій: визначення мети, змісту, методів і засобів, складу творчих груп;
- 2) постановка проблеми: актуалізація протиріччя, колективне обговорення мети, завдань, способів діяльності, створення творчих груп;
- 3) робота у творчих мікрогрупах – визначення власної мети і завдань, складання програми дій, виконавча діяльність, контроль і корекція робочого процесу;
- 4) загальне обговорення і захист позицій кожною групою;
- 5) рефлексивна діяльність [11].

У розробці і реалізації педагогічних проектів здебільшого використовують ділові ігри. Ділові ігри вважають одним з найбільш ефективних методів активного навчання, так як вони поєднують характерні ознаки методу аналізу конкретних ситуацій та рольових ігор. Ділова гра виступає своєрідним моделюванням майбутньої професійної діяльності. В її основу покладена проблемна ситуація, яка імітує конкретні умови і динаміку дій вирішення майбутніх професійних ситуацій.

Переважно проекти (в тому числі й ігрові) дослідники відносять до технологій навчання (Є.С.Полат, О.М.Пехота, Г.О.Ковальчук, С.О.Сисоєва та ін.), так як проект має свою структуру, чітку логіку проходження етапів, характеризується сукупністю дослідницьких, пошукових, проблемних методів, засобів навчання, певними навчально-пізнавальними прийомами, реалізація яких веде до позитивного результату з мінімальними затратами часу та зусиль педагога та учнів [7;12].

У сучасній освіті існує декілька термінів, що характеризують розвиток її технологічності: „освітні технології”, „педагогічні технології”, „технології навчання і виховання” тощо (І.М.Богданова, В.П.Безпалько, М.В.Кларін, С.У.Гончаренко, І.А.Зязюн, І.М.Дичківська, Т.С.Назарова та ін.). Аналізуючи таке розмаїття термінів, дослідники (Н.В.Кічук, Т.В.Качеровська) відносять ігрове проектування до технологій навчання, спираючись на основне завдання дидактичних технологій, визначене Т.С.Назаровою, – максимально спростити організацію навчального процесу та зберегти його ефективність [3].

Т.В.Качеровська виділила наступні ознаки технологічності ігрового проектування: а) постановка цілей; б) алгоритмізація спільної діяльності викладача і студентів; в) використання певних форм, методів, прийомів та засобів навчання, які ведуть до досягнення гарантованого результату; г) чіткість і визначеність у фіксації результату, наявність критеріїв його досягнення [3].

До ознак технологічності навчально-ігрового проектування можна додати концептуальність, системність, ефективність при реалізації певних педагогічних умов, відтворюваність, єдність змістової і процесуальної частин.

Досить важливим в процесі навчально-ігрового проектування є взаємодія викладача та студентів, що працюють у проектних групах. Ця співпраця є вагомою на кожному з етапів проектування. Як викладач, так і студенти в ході процесу проектування набувають навичок культури спілкування, взаємоповаги, пошуку та відбору інформації, критичного мислення, аналізу ситуацій, прийняття альтернативних рішень тощо. Значимим у використанні навчального проектування є вміння вчителя організувати спільну діяльність з учнями. Дії учасників спільної діяльності повинні бути сумісними,

тобто мета діяльності є для всіх одною, проте кожен учасник може мати власні задачі, умови їх вирішення [7].

Отже, узагальнюючи психолого-педагогічні дослідження в галузі проектування та ігрових технологій (В.С.Безрукова, С.О.Сисоєва, В.В.Докучаєва, І.А.Колесникова, М.П.Горчакова-Сибірська, Є.С.Полат, Н.В.Кічук, Т.В.Качеровська та ін.), а також розуміючи навчання як активний процес засвоєння знань, навчально-ігрове проектування ми визначаємо як особистісно орієнтовану активну дидактичну технологію, яка полягає у створенні студентами ігрового проекту під керівництвом викладача відповідно до основних його етапів з метою ефективної підготовки до інноваційної діяльності та розвитку творчих здібностей особистості.

Сутність та особливості навчально-ігрового проектування полягають у наступному:

- у процесі створення ігрового проекту по новому, творчо вирішуються педагогічні задачі;

- у підготовці та розробці проекту студент виступає активним суб'єктом навчальної діяльності, викладач посідає місце керівника, консультанта; на підготовчому етапі викладач створює оптимальні умови для успішної роботи над ігровим проектом.

- у процесі роботи над проектом студенти набувають певних знань, умінь, навичок, комунікативних та дослідницьких здібностей, певного рівня готовності до інноваційної діяльності;

- в ігровому проектуванні важливе місце займають контрольні-оцінювальні процеси і особливо рефлексія власної діяльності з боку студента.

Метою навчально-ігрового проектування є підготовка майбутніх учителів до інноваційної діяльності, оскільки педагогічне проектування є засобом реалізації останньої [13]. Більшість науковців у визначенні поняття „проектування” акцентує увагу на інноваційній спрямованості останнього та творчій основі в процесі проектування. Н.Дука зазначає, що введення проектувальних технологій у навчальний процес вузу в значній мірі сприяє розвитку інноваційних здібностей майбутніх фахівців. Концептуальна основа педагогічної інновації включає цілепокладання, діагностику, прогнозування, розробку програми експерименту, відстеження ходу і результату тощо. В даному випадку мова йде про проектування інноваційної діяльності. Аналіз життєвого циклу інноваційних процесів показав, що проектування на різних його етапах виступає передумовою, умовою та результатом інноваційної діяльності. Проектування інноваційної діяльності автор визначає як діяльність з побудови концептуальної основи педагогічної інновації, що

включає діагностику, прогнозування, складання програми дій, реалізацію цієї програми, відстеження результатів, корекцію і рефлексію власних дій.

Структурно-функціональний аналіз інноваційної педагогічної діяльності свідчить, що до структури інноваційної діяльності обов'язково входить проектувальний компонент (А.Фурман, Ю.Максимов, В.В.Докучаєва та ін.).

Аналіз психолого-педагогічної літератури з питань інноваційної діяльності та проектування дає змогу визначити їх спільні особливості: творчий характер діяльності викладача та студентів; студенти виступають активними суб'єктами діяльності; вироблення у студентів навичок дослідної діяльності; викладач стає активним суб'єктом власного особистісного і професійного зростання; обов'язковим компонентом, що забезпечує ефективність обох процесів, є рефлексія.

Суб'єкти навчально-ігрового проектування, так як і педагогічного проектування взагалі, можуть бути індивідуальні і сукупні в залежності від виду та цілі проектної діяльності (учбові і творчі групи, викладач, академічна група). Вибір і формування суб'єкта важливо, тому що від особового складу та масштабу проектних груп, від розподілу функцій між учасниками залежить педагогічний результат. Серед сукупних суб'єктів виділяють моделюючі пари, проектні команди, групи [14].

Об'єкт проектування – це середовище чи процес, в контексті яких знаходиться предмет. Предмет проектування – це очікуваний продукт, образ якого представлений у проекті [14].

Згідно даних уявлень про об'єкт проектування до об'єктів навчально-ігрового проектування можна віднести: педагогічні системи та їх компоненти; педагогічні процеси та їх окремі компоненти; зміст освіти; соціально-педагогічне середовище; види педагогічної діяльності; педагогічні технології; педагогічні ситуації.

Важливим структурним компонентом педагогічних технологій є методи та форми навчання. Під методом навчально-ігрового проектування ми розуміємо спосіб цілеспрямованої взаємодії викладача та учнів, спрямований на ефективне досягнення поставленої мети ігрового проекту.

Кожен етап проектування характеризується певними методами, формами і прийомами навчання, кореляція яких дозволяє розкрити переваги ігрового проекту порівняно з іншими технологіями навчання [3].

Зважаючи на специфіку етапів навчально-ігрового проектування, досліджень Д.К.Джонса, В.Радіонова, Т.В.Качеровської з питань основних етапів проектної діяльності (підготовчого, дослідницького, етапу представлення проекту, заключного) та відповідних їм методів та форм навчання, а також на розуміння підготовки майбутніх учителів до



інноваційної діяльності як поетапної (мотиваційний, когнітивно-операційний, рефлексивно-оцінювальний етапи), методи навчально-ігрового проектування ми розділили на чотири групи: декомпозиційні, трансформаційні, презентативні та конвергентні.

Першу групу методів складають евристична бесіда, лекція-дискусія, розповідь, самостійне спостереження, мозкова атака, синектика та ін. До другої групи методів відносяться інтерв'ю, програмований метод, анкетування, трансформація ідей, проектування нововведень тощо. Презентативні методи представляє захист проекту, конвергентні – оціночні методи та аналіз досягнень.

Кожному методу відповідають певні форми та прийоми їх реалізації. Під формою навчально-ігрового проектування ми розуміємо взаємообумовлену діяльність учителя та учнів, визначену в часі та в певному режимі.

Перша група методів характеризується такими формами навчання як проблемна лекція, інструктаж та групові форми роботи. До другої групи методів ми віднесли роботу в малих групах, індивідуальну роботу, консультації, ділову гру та ін. Презентативні методи представлені такими формами навчання як презентація, демонстрація, аукціон проектів, круглий стіл. До конвергентних методів відносяться усне опитування, контрольні запитання, експертна група та ін.

Ефективне використання зазначених методів залежить від змісту навчального матеріалу, від цілей та завдань ігрового проекту, його специфіки, від рівня науково-методичної підготовки викладача та рівня підготовки студентів, від мотивації та попереднього рівня досягнень студентів.

Результат навчально-ігрової проектної діяльності, окрім ігрового проекту, як продукту, відображається і у рівнях сформованості готовності майбутніх учителів до інноваційної діяльності, так як проектування є засобом формування готовності до інноваційної діяльності [13]. Рівні сформованості готовності майбутніх учителів до інноваційної діяльності були визначені нами відповідно до якісних характеристик критеріїв та показників (низький, середній, високий).

У визначенні основних етапів навчально-ігрового проектування ми спирались на психолого-педагогічні дослідження вітчизняних та зарубіжних учених в області проектувальної та ігрової діяльності (В.С.Безрукова, Є.С.Полат, Н.В.Борисова, І.А.Колесникова, М.П.Горчакова-Сибірська, В.Ю.Стрельников, О.В.Горелій, Т.В.Качеровська та ін.). Отже етапи навчально-ігрового проектування представлені нами у такій послідовності:

1) аналіз проблемних ситуацій, вибір теми, визначення проблеми, постановка мети;

2) створення творчих груп (3-4 чоловіки), визначення рольового статусу кожного учасника проекту;

3) вибір методів і засобів досягнення мети, складання програми дій;

4) пошук інформації студентами, її аналіз та обробка;

5) оформлення результатів ігрової проектної діяльності;

6) підготовка до презентації ігрового проекту;

7) презентація та захист ігрового проекту кожною групою;

8) аналіз і загальне обговорення результатів ігрового проектування, його оцінка.

Вважаємо, що виділені етапи навчально-ігрового проектування можна узагальнити, зберігаючи загальну логіку, яка відображає сутність проектної діяльності та ігрових технологій, і представити в такому вигляді: підготовчий, етап розробки ігрового проекту (дослідницький етап), етап представлення проекту та післяпроектний етап (рефлексія та оцінка проекту).

Функціональні компоненти навчально-ігрового проектування визначають задачі та функції основних його етапів.

У визначенні функціональних компонентів навчально-ігрового проектування ми спирались на дослідження І.А.Колесникової, М.П.Горчакової-Сибірської, І.І.Коновальчука, В.В.Докучаєвої з питань функцій проектної діяльності та функцій ігрових технологій (А.П.Панфілова, Є.С.Полат та ін.). До функціональних компонентів навчально-ігрового проектування ми відносимо:

1) аналітичний компонент – осмислення та аналіз проблемної ситуації, а також інформації, необхідної для вирішення поставлених задач;

2) дослідницький компонент – пошук і відбір необхідної інформації для досягнення цілей проекту;

3) перетворюючий компонент – переробка проектної інформації відповідно до цілей і завдань ігрового проекту;

4) прогностичний компонент – передбачення майбутнього стану об'єкта проектування;

5) конструктивний компонент – деталізація розробленого проекту і доведення його до рівня практичного використання реальними учасниками в конкретних обставинах;

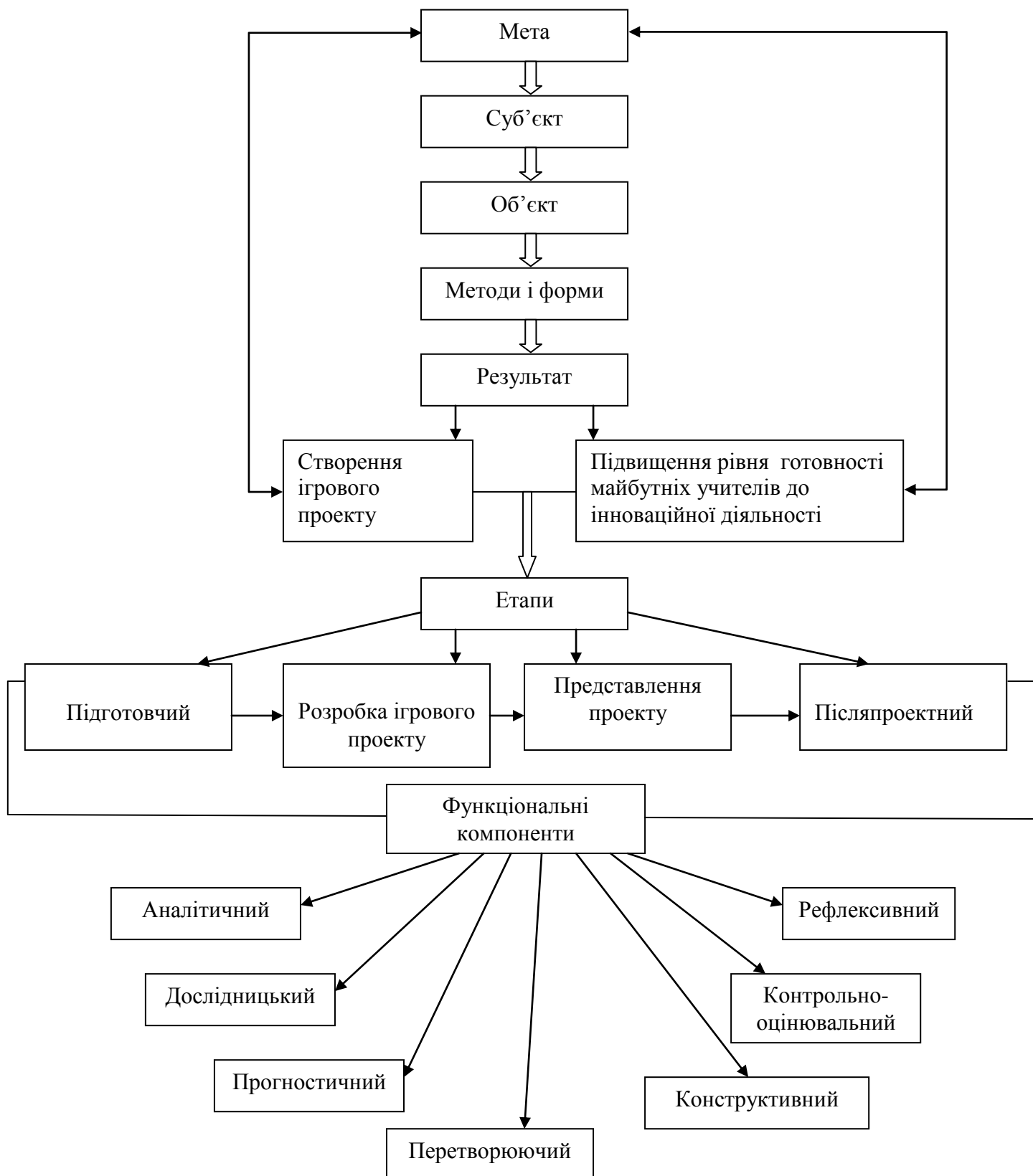
6) контрольно-оцінювальний – здійснення контролю за проектною діяльністю студентів та оцінювання результатів проектної діяльності;

7) рефлексивний – аналіз студентами своєї проектувальної діяльності.

Визначені провідні ідеї навчально-ігрового проектування, структурні та функціональні компоненти, а також основні його етапи дозволяють графічно представити модель навчально-ігрового проектування (див. рис.1).

Рис. 1

**Концептуальна модель застосування навчально-ігрового проектування у підготовці майбутніх учителів до інноваційної діяльності**



До структурних компонентів моделі ми віднесли мету, суб'єкт, об'єкт, методи і форми навчально-ігрового проектування як технології навчання, а також результат. Результат співвідноситься з метою за допомогою зворотного зв'язку (рефлексії). Щоб досягнути запланованого результату учасники ігрового проекту повинні виконати певні дії та операції на основних етапах навчально-ігрового проектування. В свою чергу функціональні компоненти відображають сутність цих дій та операцій, які виконують учасники ігрового проекту на основних етапах щоб досягти поставленої мети.

З позицій системного підходу модель необхідно розглядати як єдність структурних, функціональних компонентів та етапів проектувальної діяльності, які підпорядковані меті навчально-ігрового проектування, що співвідноситься з результатом – підвищення рівня готовності майбутніх учителів до інноваційної діяльності. Системоутворюючим компонентом є мета навчально-ігрового проектування. Компоненти моделі підпорядковані меті, яка поєднує специфіку трьох видів діяльності: ігрової, навчальної, проектувальної. Мета досягається за допомогою ефективного використання методів та форм навчально-ігрового проектування і виявляється в результаті. Щоб досягти очікуваного результату студенти проходять чотири етапи у створенні ігрового проекту. Функціональні компоненти дозволяють розкрити сутність дій та операцій учасників проекту на основних його етапах.

**Висновки і перспективи подальших досліджень.** Розроблена модель визначає основні концептуальні ідеї навчально-ігрового проектування. Вона має складну компонентну побудову (структурні, функціональні компоненти та етапи), враховує зв'язки між різними компонентами системи. Концептуальними ідеями навчально-ігрового проектування є: поєднання трьох видів діяльності (навчальної, ігрової, проектної), зміна позиції студента на активного здобувача знань, підвищення рівня готовності майбутніх учителів до інноваційної діяльності.

Подальшою перспективою нашого дослідження є розробка технологічного алгоритму навчально-ігрового проектування як технології навчання відповідно до розробленої моделі, визначення педагогічних умов ефективності даної технології.

#### СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ ТА ЛІТЕРАТУРИ

1. Філософський енциклопедичний словник / За ред. В.І.Шинкарука, Інститут філософії ім. Г.С.Сковороди НАНУ, 2002. – 742 с.
2. Докучаєва В.В. Проектування інноваційних педагогічних систем у сучасному освітньому просторі: Монографія. – Луганськ, 2005. – 299 с.

3. Качеровська Т.В. Навчально-ігрове проектування у підготовці майбутніх менеджерів організацій: Дис. ... канд. пед. наук: 13.00.04. – Одеса, 2005. – 206 с.
4. Козлова О.Г. Підготовка вчителя до інноваційної діяльності в системі післядипломної освіти: Дис. ... канд.пед.наук:13.00.04 – Київ,1999. – 235 с.
5. Кічук Н.В. Ігрове проектування як інтерактивна дидактична технологія підготовки фахівців // Наука і освіта. – 2005. – №3-4. – С.89-91
6. Политахина Е.П. Школа игрового проектирования и дизайна // Перемены. – 2001. – №5. – С.13-33.
7. Сисоєва С.О. Особистісно орієнтовані педагогічні технології: метод проектів // Неперервна професійна освіта: теорія і практика. – 2002. – Вип. 1(2). – С. 69-79.
8. Эльконин Д.Б. Психология игры. – 2-е изд. – М.: ВЛАДОС, 1999. – 360с.
9. Тюков А.А. Организационные обучающие игры и моделирование процессов социального развития личности // Игровое моделирование. Методология и практика. – Новосибирск, 1987. – С.48-60.
10. Панфилова А.П. Игровое моделирование в деятельности педагога: учеб.пособие для студ. высш. учеб. заведений / под общ. ред. В.А.Сластенина, И.А.Колесниковой. – 3-е изд., испр. – М.: Издательский центр „Академия”, 2008. – 368 с.
11. Стрельников В.Ю. Інноваційні технології навчання у вищій школі, орієнтовані на розвиток особистості студента: навчально-методичне видання. – Полтава, 2003. – 23 с.
12. Полат Е.С. Метод проектов на уроках иностранного языка // Иностранные языки в школе. – 2000. – №2. – С.3-10.
13. Плахотнюк Н.П. Педагогічне проектування як спосіб реалізації інноваційної педагогічної діяльності // Вісник ЖДУ. – №44. – С.141-145.
14. Колесникова И.А., Горчакова-Сибирская М.П. Педагогическое проектирование: учеб.пособие для высш.учеб.заведений. – М.: Издательский центр „Академия”, 2008. – 288 с.