

Зміст.....	2
Від редакції.....	3

ББК 74.04.(3/8)
УДК37.02.(100)(04)

Євробюлетень.

Редакційна колегія:

Степаненко М. І – доктор
філологічних наук, професор,
(головний редактор)

Бойко А.М. – член-кореспондент
АПН України, доктор педагогічних
наук, професор

Вишня Н.Г. – кандидат філологічних
наук, доцент (заступник головного
редактора)

Вороніна М.М. – кандидат
філологічних наук, професор,
Міжнародний інститут лінгвістики і
права

Алексєнко С.І. – кандидат
філологічних наук, доцент

Стрюкова Н.О. – кандидат
філологічних наук, доцент

Король Л.Л. – кандидат
педагогічних наук, доцент

Редакція:

Купар М.С. – ст. викладач кафедри
іноземних мов

Дузенко В.М. – ст. викладач кафедри
іноземних мов

Друкується за ухвалою вченої ради
національного педагогічного
університету імені В. Г. Короленка
(протокол № 4 від 25.11. 2010_р.)

ISBN 1729-8679

Освітні технології у країнах світу

М. Шиловська Толерантність як передумова формування соціокультурної компетенції майбутніх учителів іноземних мов.....	4
Н. Цехановська, Т. Чеснакова Заохочення розвитку творчого потенціалу учнів шляхом використання комп'ютерних програм.....	9
О. Піскова Проблеми формування мотивації вивчення іноземної мови в процесі професійної підготовки майбутніх вчителів.....	14
І. Тимінська, Г. Сосої Вплив зовнішніх чинників учбової діяльності – на мотиваційну сферу навчання дорослих.....	17
О. Шевченко Роль інтерактивних методів навчання у вихованні креативності.....	22

Питання навчання і виховання у країнах Європи

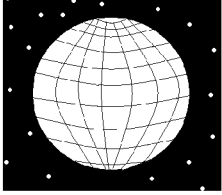
П. Артюшенко Ефективний менеджмент в управлінні освітою європейських країн-членів Організації економічного співробітництва і розвитку.....	26
Б. Скорик Європейське значення культури українського козацтва.....	28
В. Яковлев Підготовка вчителя музики в контексті євроінтеграції.....	31
Л. Кравченко, Н. Науменко Компютерна гра у духовно-суб'єктивному розвитку підлітка.....	32
Г. Сосої Перспективи формування дистанційного навчання в Україні та проблеми впровадження цієї системи (на прикладі дистанційного навчання іноземним мовам).....	34

Сторінка науковця

І. Руденко Філософське осмислення проблеми інновацій: з'ясування сутності та процесу їх становлення.....	38
М. Купар Креативність та професіоналізм шкільного лідера – основа командного менеджменту.....	42
Р. Коровіна Вплив європейської і американської культурної радиції на формування світогляду В. Г. Короленка.....	45
С. Алексєнко Придієслівний давальний відмінок в українській та німецькій мовах.....	48

Хроніки. Рецензії. Анотації

Н. Вишня Європейський рік креативності та інновацій.....	50
Л. Король Творчий пошук перекладача Івана Бабича в контексті доби та сучасних тенденцій.....	52
Наші автори	58



ПИТАННЯ НАВЧАННЯ І ВИХОВАННЯ У КРАЇНАХ ЄВРОПИ

ноосвітній школі відводиться на заняття малюванням, музикою та ремеслами. Музика у 1-9 класах є обов'язковим предметом і на її вивчення відводиться 2 години щотижня. У старшій школі (10-11 класи) музика входить до основних предметів естетичного циклу (поряд з декоративно-ужитковими, витонченими мистецтвами та каліграфією)[3].

Учителів музики готують, у зв'язку з цим, як майстра гри на скрипці й інших музичних інструментах, як усебічно розвиненого фахівця з близько 30-ти видів мистецьких практик (ікебана, орігамі, костюм, драматургія, віршування тощо), як громадянина своєї країни і світу, високодуховну і соціально зрілу особистість.

Отже, на рубежі ХХ-ХХІ століття європейська і світова практика підготовки вчителя музики розвивається на шляху гуманітаризації середньої і вищої педагогічної освіти з метою формування загальнокультурної і спеціальної музичної компетентності фахівця. Західні педагоги підкреслюють необхідність посилення формування духовних якостей особистості майбутнього вчителя музики, розвитку у нього здатності цілісно бачити світ, усвідомлювати значення соціально-культурних проблем. Особливої уваги надається вивченню діяльності музеїв, готовності до інтегрованого викладання мистецьких дисциплін.

Універсальним засобом естетизації процесу підготовки майбутніх учителів є створення "інтегрованого естетичного поля" як цілісного середовища опанування мистецьких культурологічних дисциплін майбутнім фахівцем, до якого входить педагогічне середовище загально-освітнього навчального закладу, освітнє середовище університету та мистецько-культурне середовище регіону і країни в цілому.

ЛІТЕРАТУРА

1. Волинець Л. Інформаційне за безпечення загальної мистецької освіти у Франції / Л. Волинець // Мистецтво і освіта. – 2009. – №4. – С.14-18.
2. Разгон В. Концепція ступеневої підготовки вчителів музики / Василь Разгон // Мистецтво і освіта. – 2001. – №4. – С.4-8.
3. Шевнюк О. Мистецькі дисципліни в реформаційних процесах євроінтеграції / Олена Шевнюк // Імідж сучасного педагога. – 2006. – №5-6. – С.17-19.
4. Education artistique et culturelle. Catalogue 2007. Selection 2006-2007. – SCEREN-CNDP. – 48P. – <http://www/cndp.fr/catalogues/arts2007/accueil.htm>

Любов Кравченко, Наталія Науменко

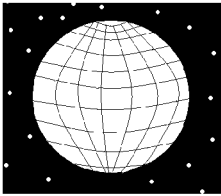
КОМП'ЮТЕРНА ГРА У ДУХОВНО-СУБ'ЄКТНОМУ РОЗВИТКУ ПІДЛІТКА

Соціальні, економічні, інтелектуальні проблеми сучасного суспільства мають істотний вплив на особистісний розвиток і поведінку підростаючого покоління. Усесвітня інформатизація і комп'ютеризація дозволяють сучасній людині йти в ногу з часом, проте особливу тривогу викликає залежність молодого покоління, а особливо – підлітка, від віртуальної реальності, що веде до відчуженості, неадекватного сприйняття світу, деформації "Я-концепції" особистості.

Розглядаючи проблему впливу комп'ютерних ігор на духовний розвиток школярів-підлітків, дослідники звертають увагу на те, що цей вік важливий не лише в біологічному, але і в соціальному сенсі, адже в ньому відбувається

посилене засвоєння соціальних цінностей, становлення життєвої позиції, починають усе більш яскраво виявлятися як позитивні, так і негативні якості особистості. Тому дорослим важливо пам'ятати: комп'ютер є для підлітка джерелом віртуальної реальності, яка відображає не лише реальний, але й можливий (той, що може виявитися при певних умовах) віртуальний світ, а дитина не завжди може відрізнити реально можливе від реально неможливого.

Показовим у цьому розумінні віртуальної реальності є роман Р. Бредбері "Вельд", написаний у середині ХХ століття. У ньому описується сім'я, що живе в будинку з дитячою кімнатою, у якій засобами телевізійних стін і спе-



ПИТАННЯ НАВЧАННЯ І ВИХОВАННЯ У КРАЇНАХ ЄВРОПИ

ціального обладнання досягається імітація іншої реальності. Дітям дуже подобається ця кімната, але одного разу батькам стає зрозуміло: кімната виховує жорстокість у їхніх нащадках, тому що вони постійно викликають реальність африканського вельди. Коли дорослі приймають рішення вимкнути кімнату, розгнівані діти залишають батьків у ній, а матеріалізовані з віртуальної реальності леви з'їдають дорослих...

Цей літературний приклад може бути зразком яскравої характеристики тієї, на жаль, пануючої ситуації, коли комп'ютер розглядається лише як об'єкт для розваги, особливо в руках дітей, які не бачать продуктивної мети в роботі за комп'ютером і не усвідомлюють шкоди такої взаємодії. Дорослі, не втручаючись компетентно в даний процес, самі сприяють розвитку інформаційного конфлікту, який має безпосередній вплив на духовний розвиток підлітка, формуючи духовно-етичну неповноцінність майбутнього суспільства.

Говорячи про духовно-суб'єктний розвиток підлітка, необхідно окреслити такі поняття як "духовність" та "духовний розвиток". Духовність визначає змістове наповнення внутрішнього світу особистості, формування ієрархії цінностей, вибір сенсу життя. Індивідуальний рівень духовного розвитку особистості залежить від рівня оволодіння нею уміннями і навичками усвідомленого сенсубуття. Духовний розвиток у вузькому розумінні слова – це виховання духу, формування духовних якостей особистості; у широкому сенсі – естетичне та етичне становлення особистості людини, яке формується через музику, театр, живопис, архітектуру та інші види культуротворчості.

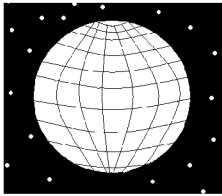
Отже, духовно-суб'єктний розвиток особистості розглядаємо як складний багаторівневий процес, в основі якого лежить духовна будова внутрішнього світу людини, що є цілісною системою сутнісних сфер, керованих роботою Я-свідомості: тілесної, емоційної, душевно-інтуїтивної, ментальної, казуальної, власне духовної. Педагогічно зумовлений розвиток даних сфер свідомості є необхідною умовою становлення духовності підлітків.

На наш погляд, найгостріше питання духовно-суб'єктного розвитку особистості виявляються в підлітковий період, коли проходять процеси активного самопізнання і формування власного духовного світу підлітка, де він зможе

знайти способи культурного самоздійснення і саморозвитку.

Вивчаючи проблему формування духовно-суб'єктного світу особистості підлітка, необхідно мати на увазі: серед "знаків і символів" сучасної культури чільне місце займають комп'ютерні ігри. Не секрет, що школярі годинами проводять час перед екранами моніторів, захоплюючи планети, знищуючи монстрів, створюючи цивілізації. Комп'ютеризація суспільства розвивається стрімко, над ігровими комп'ютерними програмами працюють тисячі висококваліфікованих фахівців, прагнучи зробити кожну гру якомога привабливішою і цікавішою. Азартні комп'ютерні ігри викликають залежність від комп'ютера. Така дитина вже не живе в реальному, справжньому світі, її більше привертає неіснуюче – не минуле, не сьогодення, не майбутнє, а віртуальна реальність. За даними нашого дослідження, комп'ютерні ігри, націлені на руйнування, знищення, перемоги будь-якою ціною негативно впливають на психіку, у першу чергу – на підсвідомість школярів. У дитячій підсвідомості є одна особливість: на відміну від свідомості вона сприймає все на віру, реально та достовірно. Підсвідомість розглядається як величезний набір інформації, поки що не використаної або не поміченої людиною, адже все, що пройшло повз увагу, йде в підсвідомість і невідомо, в який момент уся ця інформація буде активізованою та використаною. Інформація, записана у підсвідомості, не зникає безслідно та одного разу може "вийти на поверхню" [1]. Негативна інформація на підсвідомому рівні сприяє моральній і духовній деградації підлітків, вихованню етично неповноцінної особистості, а, значить, впливає на духовно-етичний стан майбутнього суспільства.

Позитивний потенціал більшості комп'ютерних ігор реалізується далеко не завжди, але він, безумовно, існує. І це залежить вирішальною мірою не від самої гри, а від людини, яка грає, від того, який мотив переважає при включенні до гри. Крім основного мотиву – розваги, гра може реалізувати інші мотиви. У залежності від мотивів другого плану можуть формуватися абсолютно відмінні для різних гравців навички та вміння. Реалізація мотиву тренінгу призводить до формування навичок у сфері, яка тренується, а мотив компенсації внутрішніх проблем скоріше матиме результатом формування меха-



ПИТАННЯ НАВЧАННЯ І ВИХОВАННЯ У КРАЇНАХ ЄВРОПИ

нізмів психологічного захисту [2]. У зв'язку з розмаїттям мотивів гра може сприяти як підготовці до зіткнення з реальністю, так і втечі від неї.

Нами було проведено дослідження (у формі анкетування 54 підлітків), у рамках якого з'ясовано наступне: 1) підлітки все одно грають у комп'ютерні ігри (52,7% – систематично); 2) хороша комп'ютерна гра на думку респондентів – інформаційно-насичена, віртуальні образи ігор значно яскравіші, ніж наочність учителя (зазначили 57% опитаних); 3) 61% опитаних підкреслили, що за допомогою комп'ютерних ігор вони уникають негативного впливу підліткових компаній.

У процесі аналізу джерел з проблеми дослідження нами виявлено, що науково-дослідними інститутами Росії і України розробляються електронні підручники з ігровими завданнями до тем, які можна використовувати у шкільному навчальному процесі, але вони не витримують конкуренції з тривалими сюжетними комп'ютерними іграми (“Епоха імперій”, “Геттисберг”, “Червоний барон”, “Цивілізація”, “Корсари”, “Козаки” та ін.) [4]. А головний недолік тривалих ігор – побічність до історичних подій, відсутність історичної точності, достовірності, в наслідок чого у школярів формуються спотворені уявлення про певну історичну епоху. Проте комп'ютерна гра збуджує інтерес до певної епохи, що може спричинити ряд позитивних моментів: звернення школяра-підлітка до популярної і науково-дослідної літератури, пошук нових і достовірніших матеріалів про певну епоху, у результаті чого формується повніша картина історичних подій.

Доречно відзначити ще один недолік цих сюжетно-історичних комп'ютерних ігор – вони не виховують патріота, і школяреві часто байдуже, за кого він гратиме: чи це армія його краї-

ни чи війська нацистів. Тому на озброєння вчителів методисти і вчені радять узяти декілька способів уникнути цих неточностей: пояснити які помилки властиві комп'ютерній грі, але для цього потрібно знати саму гру; запропонувати учням самостійно знайти допущені помилки у грі; вести постійний обмін між учителем і школярами інформацією про нові ігри на історичну тематику, стимулювати увагу до їх позитивних і негативних моментів; практикувати коротку дискусію на уроці про популярну комп'ютерну гру з добре розвиненим історичним сюжетом та ін. Педагог, який добре орієнтується у світі комп'ютерних ігор, може впевнено рекомендувати ті ігри, які відповідають тематиці навчального курсу [3].

Таким чином, можна з упевненістю стверджувати, що комп'ютерні ігри здійснюють вплив на духовно-суб'єктний розвиток школярів-підлітків, адже у грі підліток проживає життя свого героя, хоча може й не ототожнювати себе з ним, заглиблюється у вивчення певного історичного періоду, що сприяє формуванню світогляду учня, задоволення його духовних потреб.

У підборі ігор бажано брати участь як батькам, так і викладачам, пояснювати з підліткам негативний вплив комп'ютерних ігор і те, яке значення вони можуть мати в реальному житті, знати можливі негативні наслідки гри не тільки для самої дитини, але і для її найближчого оточення.

ЛІТЕРАТУРА

1. Васильева Е. Подсознание или мина замедленного действия // Просветитель. – 2000 – № 30 – С. 41-49.
2. <http://2002.vernadsky.info/h3/w02321.html>
3. http://www.znaj.ru/html/22258_2.html
4. <http://works.tarefer.ru/70/100338/index.html>

Галина Сосой

ПЕРСПЕКТИВИ ФОРМУВАННЯ ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАННЯ В УКРАЇНІ ТА ПРОБЛЕМИ ВПРОВАДЖЕННЯ ЦЬОЇ СИСТЕМИ (НА ПРИКЛАДІ ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАННЯ ІНОЗЕМНИМ МОВАМ)

Розвиток сучасної цивілізації визначається вдосконаленням системи освіти, зростаючою

роллю засобів масової інформації, новітніх інформаційних технологій та комунікацій. Всесві-