

Відомості про автора

Вербицький Володимир Валентинович Україна, м.Київ; доктор педагогічних наук, директор Національного еколого-натуралістичного центру учнівської молоді МОН України.

Контактна інформація: тел. 430-02-60, email: nenc@nenc.gov.ua

Вербицкий Владимир Валентинович Украина, г.Київ; доктор педагогических наук, директор Национального эколого-натуралістического центра учащейся молодежи Министерства образования и науки Украины.

Контактна інформація: тел. 430-02-60, email: nenc@nenc.gov.ua

Verbytskyi Volodymyr Valentynovych: Ukraine, Kyiv, Doctor of Science (Pedagogics), Director of National ecology and nature center of Ministry of Education and Science of Ukraine

Contact information: тел. 430-02-60, email: nenc@nenc.gov.ua

УДК 378.01:379.8

Н. Головка, канд. пед. наук, доц.

Київський національний університет імені Тараса Шевченка, Київ

ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ ЯК ЗАСІБ АКТИВІЗАЦІЇ ПІЗНАВАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ СТУДЕНТІВ

У статті розглядаються ігрові технології які застосовуються у вищій школі із метою активізації пізнавальної діяльності студентів. Методи мотивації та стимулювання навчально-пізнавальною діяльністю спрямовані на формування позитивних мотивів навчання, вони стимулюють пізнавальну активність і одночасно сприяють збагаченню навчальною інформацією. Дидактична гра здійснює позитивний вплив на різні сфери розвитку особистості майбутнього спеціаліста.

Ключові слова: ігрові технології, активізації пізнавальної діяльності студентів, удосконалення організації навчання.

Постановка проблеми. Ефективність навчальної діяльності студентів залежить від прояву пізнавальних інтересів, які спрямовують особистість на відповідну пізнавальну діяльність, ознайомлення з новими фактами. Ці пізнавальні інтереси піддаються стимулюванню різноманітними методами, зокрема, застосуванню в навчальному процесі активних методів навчання.

Гра є певним різновидом активного навчання, що має свої закономірності та особливості, де викладач і студент є рівноправними партнерами, а процес пізнання передбачає моделювання життєвих ситуацій, використання рольових ігор, спільний аналіз та вирішення проблем, що сприяє ефективному формуванню відповідних вмінь та навичок, виробленню цінностей, створенню атмосфери співробітництва.

Аналіз останніх досліджень та публікацій. Теорії гри, визначенню її функцій, специфічного змісту порівняно з іншими видами діяльності присвячені праці багатьох педагогів (Г. Ващенко, М. Касьяненко, Я. Коменського, С. Лісової, А. Макаренка, П. Підкасистого, С. Русової, В. Сухомлинського, М. Тименко та ін.), психологів (Б. Ананьєва, Л. Виготського, О. Киричука, А. Піаже, В. Роменця, С. Рубінштейна, Т. Титаренка та ін.).

До факторів активізації навчання, безпосередньо пов'язаних з дидактичними процесами, належать у першу чергу методичні системи, які базуються на методах, засобах і прийомах активізації пізнавальної діяльності студентів. Пізнавальна діяльність і пов'язана з нею активність розглядаються в працях багатьох вчених, таких як, Б. Г. Ананьєва, Л. С. Виготського, П. Я. Гальперіна, А.Н. Леонтьєва, Г. І. Щукіної та інших. Питання керівництва пізнавальною діяльністю відображено в працях таких відомих вчених – психологів: В. В. Давидова, Л. В. Занкова, М. Н. Скаткіна, В. А. Сластьоніна, Д. Б. Ельконіна та інших. В цих дослідженнях підкреслюється, що навчання приносить успіх в активності пізнавальної діяльності завдяки сформованості "продуктивної готовності майбутніх вчителів до інноваційних перетворень". З педагогічної точки зору пізнавальна діяльність спрямована на пізнання викладачами вищого навчального закладу педагогічної діяльності, під час якого студент оволодіває не тільки знаннями, але і способами їх набуття.

Метою і завданнями статті є визначення місця ігрових технологій у вищій школі та виявлення можливо-

стей використання ігрових технологій як засобу активізації пізнавальної діяльності студентів.

Вклад основного матеріалу. Гармонійний педагогічний процес у навчальному закладі можливий лише як ретельне відтворення попередньо спроектованої педагогічної технології, тобто чітко поставлених завдань разом з адекватною технологією їх розв'язання.

Навчання із застосування гри передбачає розв'язок проблем, які пов'язані із навчальною діяльністю, активізацією пізнавальної діяльності, розвитком самостійності тощо.

Можливості ігрових інтерактивних технологій досить вагомі, зокрема:

- вони дозволяють поєднати великий обсяг проблемних завдань, глибину і багатоаспектність їх вирішення;
- відповідають логіці діяльності, включаючи момент взаємодії, готують студентів до спілкування;
- допомагають більшого залучення учасників взаємодії в процес навчання, збуджують їх до активності;
- формують ціннісні орієнтації професійної діяльності, корегують самооцінку тощо.

Методи активізації пізнавальної діяльності студентів відрізняються як формою, так і завданнями, які необхідно вирішувати в навчальному процесі, однак вони мають спільну мету:

- активізувати сприйняття студентами наукового матеріалу в навчальному процесі;
- відтворити реальні професійні ситуації та фрагменти майбутньої професійної діяльності;
- прищепити навички творчого аналізу фактичного матеріалу та самостійного (або колективного) опрацювання рішень з проблемних питань;
- виховувати системне мислення, вміння розуміти ситуацію, що склалася;
- оволодіти методами моделювання ситуацій, наслідків прийняття рішень, виконання дій.

Як стверджує А. І. Кузмінський, пошуки тих чи інших напрямів і підходів до удосконалення організації навчання у вищих навчальних закладах зумовлюється потребами та особливостями суспільно-економічного розвитку [2, с. 255]. Зокрема, можна стверджувати, що впровадження сучасних методів навчання потребує, щоб викладач вищого навчального закладу був творчою особистістю, втілював у собі риси кваліфікованого фахівця і досвідченого педагога, здатного творити і діяти у сучасному інформаційному суспільстві, а також

використовувати в своїй діяльності різноманітні сучасні інноваційні методи навчання [2, с. 258].

Ігрова технологія, на відміну від навчання готовим рішенням, заснована на груповому (колективному) рішенні системи навчальних проблем. Саме в процесі їх обговорення викладач та студент органічно, функціонально включаються в навчальну діяльність, і навчання стає особистісно значущим і розвивальним.

Методи мотивації та стимулювання навчально-пізнавальною діяльністю спрямовані на формування позитивних мотивів навчання, стимулюють пізнавальну активність і одночасно сприяють збагаченню навчальною інформацією. С. П. Максимюк поділяє дані методи на такі підгрупи: перша – методи формування пізнавального інтересу. Друга – методи стимулювання обов'язку і відповідності у навчанні [3, с. 170]. Психологія навчання доводить, що інтерес – це міцний фактор, який стимулює діяльність, він характеризується позитивною емоцією (коли навчання подобається), наявністю пізнавальної сторони цієї емоції та вираження мотиву діяльності. З метою формування пізнавального інтересу в студентів викладач використовує різні прийоми, які викликають позитивні емоції, – це образність, цікавість, здивування, моральні переживання. Великі можливості для емоційного впливу на студентів має навчальний матеріал, зокрема, його новизна, актуальність, зв'язку із життям тощо. З метою виховання пізнавального інтересу в студентів викладач застосовує пізнавальні ігри, створює ситуації успіху у навчанні [3, с. 178]. Таким чином, можна стверджувати, що ефективність навчальної діяльності студентів залежить від прояву пізнавальних інтересів, які спрямовують особистість на відповідну пізнавальну діяльність, ознайомлення з новими фактами. Ці пізнавальні інтереси піддаються стимулюванню різноманітними методами.

У психолого-педагогічній науці немає чіткої визначеності щодо трактування сутності гри, яка використовується у навчальному процесі. Для позначення цього виду навчальної діяльності студентів учені використовують низку понять ("ділова гра", "навчальна ділова гра", "навчальна гра", "рольова гра", "навчальна рольова гра", дидактична гра" тощо).

До навчально-педагогічних ігор, які найчастіше використовуються у навчальному процесі можна віднести: ділову гру; рольову гру; дидактичну гру; аналіз конкретних психолого-педагогічних ситуацій; аналіз інцидентів; ігрове проектування; ігри-змагання; ігри-вікторини; ігри-доміно; КВК тощо.

Науковці по-різному тлумачать дидактичну гру. Так, П. М. Щербань стверджує, що гра – це творча форма навчання, виховання і розвитку студентів, школярів і дошкільників [6, с. 31].

В. М. Нагаєв характеризує дидактичну гру як спосіб взаємодії педагога й студентів, зумовлений ігровою ситуацією, що веде до реалізації дидактичних завдань і цілей навчання [4, с. 31]. Мета дидактичних ігор – активізувати процес пізнання студентської аудиторії, заглибитися в зміст дисципліни, що вивчається; розвинути навички колективної взаємодії, набути досвід творчої діяльності, а також визначити рівень підготовки майбутніх керівників і фахівців до професійної діяльності. І. Підласий запропонував концептуальні підходи до організації гри у процесі навчання. З огляду на те, що предметом гри є сама людська діяльність, дослідник пропонує гру, організовану з метою навчання, називати дидактичною. Трактуючи сутність гри на основі технології проблемного навчання, вчений зазначає, що дидактична гра – це активна навчальна діяльність з імітаційного моделювання систем, явищ, процесів, які вивча-

ються. У ній головним видом діяльності є навчальна діяльність, яка вплітається в ігрову і набуває рис спільної ігрової навчальної діяльності. І. П. Підласий характеризує дидактичну гру як спеціально створені ситуації, які моделюють дійсність, із яких учням пропонується знайти вихід [5, с. 503]. Головне призначення даного методу, підкреслює автор, – стимулювати пізнавальний процес. Дидактичні ігри також розвивають спостережливість, увагу, пам'ять, мислення, мову, сенсорну (чуттєву) орієнтацію, кмітливість, а тому їх можна використовувати під час викладання будь-якого предмета. Для дидактичних ігор характерні такі особливості:

- наявність ігрових моделей об'єкта, процесу або діяльності;
- активізація мислення і поведінки студентів;
- високий рівень залучення студентів до навчального процесу;
- самостійність у прийнятті рішення;
- формування великої кількості горизонтальних зв'язків між студентами, тісна взаємодія із викладачами;
- посилення емоційності, творчий характер заняття;
- бажання набути вмінь, навичок за відносно короткий термін [5, с. 503].

Сучасна дидактика, звертаючись до ігрових форм навчання, справедливо вбачає в них можливості ефективної взаємодії педагогів і студентів, продуктивної форми їх спілкування з властивими їм елементами безпосередності й цікавості. Дидактичні ігри мають також важливе значення для морально-професійної підготовки майбутнього вчителя, сприяючи розвитку цілеспрямованості, витримки, самостійності, виробленню вміння діяти відповідно до норм педагогічної культури. В терміні "дидактична гра" наголошується її педагогічна спрямованість, відображається багатогранність її застосування з урахуванням дидактичної мети заняття і рівня підготовленості студентів.

До ознак дидактичної гри П. М. Щербань відносить:

- моделювання ситуацій навчально-виховного характеру та прийняття навчально-педагогічних рішень;
- розподіл ролей між учасниками гри;
- різноманітність рольових цілей при виробленні рішення;
- взаємодія учасників гри, які виконують ті чи ті ролі;
- наявність спільної мети учасників гри;
- колективне вироблення рішень;
- багатоальтернативність рішень;
- наявність системи індивідуального чи групового оцінювання діяльності учасників гри [6, с. 31].

Дидактична гра належить одночасно до двох сфер людської діяльності – гри та навчання, і є засобом організації діяльності, під час якої відбувається пізнання предметів та явищ дійсності, розвитку мислення, пам'яті, уваги, здібностей, формування вольових якостей, важливим чинником виникнення позитивних емоцій. Дидактична гра впливає на особистість, її діяльність та особистісні стосунки. Впливаючи на ту чи іншу сферу, дидактична гра виконує певні функції: навчальну, активізуючу, контролюючу; формуючу, розвиваючу, розважальну; комунікативну, виховну, стимулюючу.

З урахуванням складності такого педагогічного явища, як дидактична гра, при її класифікації враховано такі аспекти: мета, засіб проведення, кількість учасників, спосіб керівництва, частота проведення, спосіб організації, час підготовки учасників, вид діяльності учасників та мовленнєва діяльність учасників дидактичної гри.

Беручи участь в грі, приймаючи рішення, тобто пізнаючи діяльність, а потім аналізуючи зміст гри, він вивчає, які слугували прототипом моделі гри. Результатом зміни в грі можуть бути як емоційна, особистісна так

і інтелектуальні зміни. Дидактична рольова гра чи імітаційна гра підвищують навчальну мотивацію, збуджують інтерес до явища чи процесу, яке вивчається. Гра вимагає творчого мислення, обмірковування того чи іншого рішення, а це в свою чергу передбачає самостійного розв'язання. Розрізняють рольову гру, імітаційну гру, ділову гру, дидактичну, організаційно-діяльницьку і організаційно- мисленнєву гру.

С. С. Вітвицька поділяє ігрові технології за:

I. Цільовими орієнтаціями: дидактичні, виховні, розвивальні, соціалізуючі.

II. Характером педагогічного процесу: навчальні, тренінгові, контролюючі, узагальнюючі, пізнавальні, виховні, розвивальні, репродуктивні, продуктивні, творчі, комунікативні, діагностичні, профорієнтаційні, психотехнічні.

III. Ігровою методикою: предметні, сюжетні, рольові, ділові, імітаційні, драматизації. [1, с. 194]

Як відмічає П. М. Щербань, для кожної гри розробляють свою систему стимулювання, обов'язково передбачаючи такі моменти та умови:

а) оцінку глибини знань;

б) визначення правильності виконання ролі й ефективності взаємодії з іншими учасниками гри;

в) прийняття оптимальних практичних рішень і внесення конкретних пропозицій відповідно до проблеми, яка розглядається;

г) надання заохочувальних балів за активну участь в обговоренні дій інших учасників гри;

д) застосування штрафних санкцій за низьку якість знань, безвідповідальне ставлення до ролі, прийняття формальних рішень і вироблення некваліфікованих рекомендацій [6, с. 37].

Дидактичні ігри різних модифікацій побудовані на застосуванні різноманітних ігрових методів. Їх застосування у процесі проведення лекцій, семінарських, практичних та інших типів навчальних занять під час вивчення педагогічних дисциплін сприяє засвоєнню, закріпленню й поглибленню знань студентів, удосконалює їхні практичні вміння та навички, створює сприятливі умови для ознайомлення майбутніх педагогів зі специфікою і особливостями педагогічної діяльності. Зауважимо, що кожному педагогові, який впроваджує технологію ігрового навчання під час вивчення тієї чи іншої теми, важливо враховувати ті принципи, які характеризують сутність гри, визначають її структуру, логіку, внутрішні зв'язки і забезпечують ефективність її використання. Використання дидактичної гри у поєднанні з іншими методами навчання є одним з ефективних шляхів активізації навчальної діяльності студентів, оскільки дозволяє: підвищити інтерес студентів до навчання, рівень сформованості пізнавального інтересу, рівень мовної компетентності студентів, позитивно вплинути на діяльність особистості, ряд психічних та особистісних характеристик студентів і особистісні та ділові стосунки; підвищити загальний рівень групової згуртованості.

Яскравим прикладом дидактичної гри є "Брейн-ринг" – нетрадиційна форма заохочення студентів до активізації процесу пізнання під час проведення проміжного або підсумкового контролю. Це інтелектуальне змагання між окремими групами або командами студентів за першочерговість та правильність надання відповіді на проблемні питання з того чи того предмета.

Кожний ігровий процес має дві однакові складові – сама гра та її обговорення. Можна сказати, що обговорення є рівноправною частиною. Зокрема, обговорення дозволяє проаналізувати явища, яким була присвячена гра, для багатьох студентів гра без обговорення стає беззмістовною. Розрізняються такі види обговорення – емоційне, змістове, конструкторне

Питома вага навчальних занять та заходів, що моделюють майбутню діяльність, постійно зростає за рахунок впровадження сучасних педагогічних технологій навчання. Таким чином педагогічний процес у навчальному закладі знаходиться у постійному русі, постійно розвивається та вдосконалюється. Головним напрямком його розвитку є постійне підвищення активності, самостійності та свідомості студентів, збільшення в їх роботі процесу самовиховання, самоосвіти, елементів наукового дослідження тощо.

Висновки. Таким чином, можна зробити висновки, що дидактична гра здійснює позитивний вплив на різні сфери розвитку особистості майбутнього спеціаліста, що доводить необхідність її використання у навчальному процесі. Використання ігрових технологій допомагає активізувати пізнавальну діяльність студентів, прищепити навички творчого аналізу навчального матеріалу, під час самостійного опрацювання розв'язків проблемних питань підвищити інтерес студентів до навчання тощо. Ігрові технології сприяють засвоєнню знань, умінь та навичок, активізації та розвитку розумових дій, системи дійово-практичної сфери, посилення емоційності, розвитку творчого характеру; самостійність у прийнятті рішення; прагнення набути вміння і навички за порівняно короткий термін тощо. Гра у навчальному процесі забезпечує емоційну обстановку відтворення знань, полегшує засвоєння навчального матеріалу, створює сприятливі для засвоєння знань настрої, заохочує до навчальної роботи, знімає втому, перевантаження. За допомогою гри моделюють життєві ситуації, що викликають інтерес до навчальних предметів.

Висновки. Таким чином, можна зробити висновки,

що дидактична гра здійснює позитивний вплив на різні сфери розвитку особистості майбутнього спеціаліста, що доводить необхідність її використання у навчальному процесі. Використання ігрових технологій допомагає активізувати пізнавальну діяльність студентів, прищепити навички творчого аналізу навчального матеріалу, під час самостійного опрацювання розв'язків проблемних питань підвищити інтерес студентів до навчання тощо. Ігрові технології сприяють засвоєнню знань, умінь та навичок, активізації та розвитку розумових дій, системи дійово-практичної сфери, посилення емоційності, розвитку творчого характеру; самостійність у прийнятті рішення; прагнення набути вміння і навички за порівняно короткий термін тощо. Гра у навчальному процесі забезпечує емоційну обстановку відтворення знань, полегшує засвоєння навчального матеріалу, створює сприятливі для засвоєння знань настрої, заохочує до навчальної роботи, знімає втому, перевантаження. За допомогою гри моделюють життєві ситуації, що викликають інтерес до навчальних предметів.

Список використаних джерел

1. Вітвицька С. С. Практикум з педагогіки вищої школи. Навчальний посібник / С. С. Вітвицька. – К., 2005. – 396 с.
2. Кузьмінський А.І. Педагогіка вищої школи. Навчальний посібник / А.І. Кузьмінський. – К.: Знання, 2005. – 464 с.
3. Максимюк С. П. Педагогіка. Навчальний посібник / С. П. Максимюк. – К.: КОНДОР, 2005. – 669 с.
4. Нагаєв В. М. Методика викладання у вищій школі. Навчальний посібник / В. М. Нагаєв – К.: Центр учбової літератури, 2007. – 232 с.
5. Подласый И. П. Педагогіка. Учебник для вузов. – Кн. 1. Общие основы. Процесс обучения / И. П. Подласый. – М.: ВЛАДОС, 2002. – 574 с.
6. Щербань П.М. Навчально-педагогічні ігри у вищих навчальних закладах. / П.М. Щербань. – К.: Вища школа, 2004. – 205 с.

References

1. Vitytska S.S. Praktikum s pedagogiki vuschoi shkolu. Navchalnu posibnuk / Vitytska S.S. – K., 2005. – 396 s.
2. Kuzminskyy A.I. Pedagogiku vuschoi shkolu. Navchalnu posibnuk / A.I.Kuzminskyy – K. Znannya, 2005. – 464 s.
3. Maximyuk S. P/ Pedagogika. Navchalnu posibnuk// S.P. Maximyuk -- K.: KONDOR, 2005. – 669 s.
4. Nagaev V.M. Metoduka vukladanny u vucshi shkoly / Navchalnu posibnuk // V.M Nagaev – K. 2007. – 232 s
5. Podlasyy J. P. Pedagogika. // J. P Podlasyy. Uchebnik dlya vuzov. – kniga 1. Obshchiye osnovy. Protsess obucheniya. -- M.: VLADOC, 2002. – 574 s.
6. Shcherban P.M. Navchalno-pedagogichni igru y vuschuh navchalnuh sakladah. // P.M. Shcherban – K.: Vusha shkola, 2004. – 205 s.

Надійшла до редколегії 30.05.15

N. Golovko, Ph. D., Associate Professor
Taras Shevchenko National University of Kyiv, Kyiv, Ukraine

GAME TECHNOLOGIES AS MEANS OF ACTIVIZATION THE STUDENT'S COGNITIVE ACTIVITY

Training effectiveness of students depends on cognitive interests that guide the person to appropriate cognitive activity, an acquaintance with facts. A game is a kind of active learning that has its own laws, where a teacher and a student are equal partners and process knowledge provides modeling situations, using role plays, joining analysis and solving problems, which contributes to the efficient formation of appropriate skills,

development values, creating an atmosphere of cooperation. Game technology, as opposed to learning a complete solution based on (collective) solution of educational problems.

The educational games that are most commonly used in the educational process are: business game; role-play; didactic game; analysis of specific psycho-pedagogical situations; analysis of incidents; game design; games – competition; quiz games; Games of dominoes; KVK etc.

Didactic games of various modifications based on the use of various playing methods. They use during lectures, seminars, practical and other types of classes while studying pedagogical subjects promotes the assimilation, consolidation and deepening students' knowledge, improving their practical skills, creates favorable conditions enabling future teachers with the specifics and peculiarities of educational activities.

Key words: game technologies, activation of cognitive activity of students, improving the organization of learning.

Н. Головко, канд. пед. наук, доц.

Киевский национальный университет имени Тараса Шевченко, Киев, Украина

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК СРЕДСТВО АКТИВИЗАЦИИ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ СТУДЕНТОВ

В статье рассматриваются игровые технологии, которые применяются в высшей школе с целью активизации познавательной деятельности студентов. Методы мотивации и стимулирования учебно-познавательной деятельностью направленные на формирование положительных мотивов учения, они стимулируют познавательную активность и одновременно способствуют обогащению учебной информацией. Дидактическая игра оказывает положительное влияние на различные сферы развития личности будущего специалиста.

Ключевые слова: игровые технологии, активизации познавательной деятельности студентов, усовершенствование организации обучения.

Відомості про автора

Головко Наталія Іванівна – Україна, м. Київ, кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри педагогіки Київського національного університету імені Тараса Шевченка

Контактна інформація: +38044 521 35 13; Golovkonata@ukr.net

Головко Наталия Ивановна – Украина, г. Киев, кандидат педагогических наук, доцент, доцент кафедры педагогики Киевского национального университета имени Тараса Шевченко

Контактная информация: +38044 521 35 13; Golovkonata@ukr.net

Golovko Nanaliya Ivanivna – Ukraine, Kiev, Ph. D., Associate Professor, Associate Professor of Pedagogics Chair of Psychology Department of Taras Shevchenko National University of Kyiv

Contact information: +38044 521 35 13; Golovkonata@ukr.net

УДК 378:[37.01]

Н. Дем'яненко, д-р пед. наук, проф.

Національний педагогічний університет імені М.П.Драгоманова, Київ

ПЕДАГОГІЧНА ОСВІТА: ЗМІНА ПРІОРИТЕТІВ

Досліджується проблема конструювання компетентнісно-контекстної моделі підготовки педагогічних кадрів на тлі зміни структури освітньої діяльності, нарощування дослідницької компоненти, розширення функцій педагогічного університету в інноваційному соціально-економічному середовищі.

Ключові слова: контекстно-професійна підготовка, квазіпрофесійна діяльність, диверсифікація магістратури, практико орієнтоване навчання, педагогічна технологія, наукова школа, тьюторство.

Постановка проблеми. Підготовка педагога для сучасного стрімко змінюваного суспільства вимагає серйозних зрушень у системі педагогічної освіти. Перш за все, мова йде про зміну статусу педагогічної освіти і її носія – педагогічного університету в сучасному освітньому просторі. Його соціально-освітньою місією має стати генерувальна роль у розвитку педагогічної свідомості особистості [1, с. 362 – 367], теоретичне, науково-методичне, кадрове, інноваційно-консалтингове і моніторингове забезпечення системи якісної освіти. До інноваційних функцій слід у першу чергу віднести: розроблення теоретичних основ якісної освіти на основі фундаментальних наукових досліджень у галузі наук про освіту; забезпечення єдності універсального, загальнонаціонального і регіональних компонентів освітніх технологій; підготовку педагогічних кадрів на основі взаємодії із замовниками та орієнтації на затребувані професійні компетенції педагогів для різних профілів і рівнів педагогічної діяльності; створення і неперервне вдосконалення моделей управління якістю освіти з системоутворювальною функцією педагогічного університету; розроблення і трансляцію через ресурсні центри зразків і технологій ефективної педагогічної діяльності з орієнтуванням на багаторівневу освіту; забезпечення неперервності процесу професійної соціалізації та вдосконалення педагогічних, управлінських, науково-методичних і науково-дослідницьких кадрів. Найефективніший результат тут могли б забезпечити Базові центри-комплекси підготовки вчителів. При цьому ідея не зводиться до перейменування найбільш престижних

і високореєтингових вітчизняних педагогічних університетів. Відмінність має полягати в радикальному нарощуванні дослідницької компоненти їх діяльності. Наголос в індивідуальному плануванні роботи викладача повинен зміщуватися на актуальні науково-педагогічні дослідження. Центри мають отримати статус дослідницьких університетів. Крім масового залучення викладацького корпусу до науково-дослідної діяльності, Базові центри-комплекси розширять спектр освітньо-консультативних, андрагогічних, герогогічних послуг, реалізуючи ідею "освіти впродовж життя". Серед вітчизняних педагогічних університетів таким Центром вже є Національний педагогічний університет імені М.П.Драгоманова, в складі якого функціонують численні дослідницькі лабораторії, експериментальні, консультативні підрозділи, інститути післядипломної, дистанційної освіти.

Таким чином, педагогічний університет має впливати на якість освіти через багатоканальний механізм розроблення інноваційних педагогічних ідей, теорій і технологій та підготовку фахівців, які б виступали носіями цих технологій та мали б компетенцію щодо їх реалізації в освітній практиці. Фундаментальна підготовка вчителя повинна відбуватися у взаємозв'язку з перебуваючою освітньо-науковим процесом педагогічного університету. Взаємодія ж професорсько-викладацького складу і студентів сприятиме створенню єдиного простору наукового пошуку, де у майбутнього вчителя формуються необхідні знання, розвиваються професійно-педагогічні компетенції. Компетентнісний підхід у підготовці педагогів передбачає суб'єктність відносин викла-