

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ Г.С. СКОВОРОДИ
НАВЧАЛЬНО-НАУКОВИЙ ІНСТИТУТ ПЕДАГОГІКИ ТА ПСИХОЛОГІЇ
КАФЕДРА СОЦІАЛЬНОЇ ПЕДАГОГІКИ**

**ПІДГОТОВКА СОЦІАЛЬНОГО ПЕДАГОГА
НА ЗАСАДАХ ПАРТНЕРСТВА**

**МАТЕРІАЛИ
НАУКОВО-ПРАКТИЧНОЇ КОНФЕРЕНЦІЇ
24 ЛИСТОПАДА 2015 РОКУ**

ХАРКІВ – 2015

усі без винятку пори року; г) система фізкультурно-оздоровчої роботи; г) забезпечення культурно-масової та волонтерської роботи; д) гнучкий та безпечний режим праці й відпочинку.

Отже, здоров'язберігаючі технології необхідні на усіх етапах підготовки майбутніх фахівців, а також неодмінно повинні бути забезпечені їм іще з початкової та старшої школи, адже працівники соціальної сфери повинні бути готовими до виконання соціальних функцій як морально, так і фізично, а найкраще коли ця діяльність є їх покликанням та стійкою життєвою позицією.

ШУТЬ М.М.

ГРА ЯК ІНСТРУМЕНТ СОЦІАЛЬНОГО ПАРТНЕРСТВА У ПРОФЕСІЙНОМУ СТАНОВЛЕННІ СОЦІАЛЬНОГО ПЕДАГОГА

Пошук нових ефективних важелів формування професійної адаптованості до життя і праці вимагає переосмислення педагогічного надбання, реформування свідомості й освітнього середовища з метою пошуку відповідності моделей виховання фахівця сучасним запитам суспільства і потребам самих суб'єктів виховання на партнерських засадах.

Створення ефективного навчально-виховного середовища відбувається за рахунок організованих, вдосконалених та зведених у систему впливів. Практика свідчить, що гра може виступити ефективним засобом та інструментом прилучення студентів до соціокультурних скарбниць, до пізнання себе, явищ середовища, майбутньої професійної сфери. Середовище є частиною простору перебування індивідууму, воно сприяє його активності, опосередковує його розвиток, набуваючи при цьому особистісно значущого характеру.

Гра і життя утворюють своєрідний єдиний і нерозривний континуум (лат. *continuum* - неперервне). Гра руйнує стандартне, стереотипне, рутинне, бо є рух, динамічний процес, вдоволення експериментом, що веде до нових продуктів. Ігрові дії, розгорнуті в грі за встановленими педагогом правилами, не можна відрежисувати до абсолюту (прогнозується лише сюжетний та емоційний план). І все це на основі дійсної зацікавленості студентів перебігом процесів гри та інтересу до її предмету при необтяжливості метою як необхідністю.

Серед видів діяльності гра є своєрідний «онтогенетичний примат», адже є старшою за культуру (Й. Хейзинга). Гра спричинила й уможливила розвиток культурної людини і культури взагалі. Як один з опанованих видів діяльності в онтогенезі, гра закладає фундамент життєтворчості людини. Гра завжди є часткою її життя, полем оптимізації цілей і прагнень, цінностей і позитивів. Гра є природною і доступною для всіх людей діяльністю.

Гра є синтетична діяльнісна модель, в якій інтегруються всі провідні види діяльності (навчання, праця, спілкування, експериментування).

Отже, гра є моделювання життя, і означення певного фрагменту його.

Можливості гри моделювати дійсність, імітувати реальність, відносини, процеси, формуючи творче мислення і практично-дійову компетентність

студентів, дозволили вважати гру провідним дидактичним засобом і методом мотивації інтересу та стимулювання до навчання, набули у педагогіці статус «моделі концентрованого навчання». Гра є моделлю такого навчально-виховного процесу, де звичайні завдання стають творчими завдяки множині можливих ролей, функцій, ігрових подій, дій, шляхів слідування до мети, а головне – щоразу новому продукту. У такий спосіб гра забезпечує єдність *самопізнання* (дослідження власного духовного світу), *самовираження* (реалізація у справі власних ідеалів) і *самоствердження* (заява про себе як про особистість, про багатство свого інтелекту, почуттів та силу творчої енергії).

Ігрова діяльність активізує процес навчання, основними елементами якого є змінність і непередбаченість ситуацій, партнерство і суперництво, бажання бути першим, діяти на рівні можливого та співпрацювати, присутність завзяття, захвату (у межах доцільного), на тлі оптимістично-гуманної атмосфери.

Впровадження гри як технологічного інструменту дозволить студентам більш рельєфно бачити життя, бачити гру як стратегію - як суму множини цілей, процесів і можливих дій, усвідомлюючи і контролюючи які можна домогтися бажаного педагогічно цінного результату.

Бажано, щоб педагог вищої школи «відкрив» у собі витoki власного ігрового початку, вносячи у процес навчання елементи гри.

Отже, використання гри у навчально-виховному процесі вищої школи уможливить вирішення широкого кола професійних завдань підготовки майбутнього фахівця – соціального педагога. Гра забезпечить оволодіння різноманітним педагогіко-технологічним інструментарієм, сприятиме становленню студента як дієвого організатора ефективної соціальної комунікації, а в цілому – формуватиме творчу особистість майбутнього фахівця.