

The article deals with the directions and problems of creating and developing of the single information educational space, with the principles of formation and development of the information educational environment and its functions, with the structure and possibilities of the information educational environment usage on the example of the portal for the department.

Keywords: information technology, information-educational portal of the UNIVERSITY.

*Стаття надійшла до редакції 05.03.2014 р*

**УДК: 159.99.404**

*И.Г.Васильєва  
г. Харьков, Украина*

### **ВНЕДРЕНИЕ ТЕХНОЛОГИЧЕСКОГО ПОДХОДА В ИГРОВОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ В ПРОЦЕССЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПОД- ГОТОВКИ БУДУЩИХ ПСИХОЛОГОВ**

**Постановка проблеми.** Возрастание роли информации и развитие современной цивилизации с присущими ей быстрыми изменениями технологий ставят перед высшей школой XXI века задачи все большей актуализации ее содержания. Особое значение приобретают проблемы, связанные с подготовкой специалистов, адекватных по своему профессиональному уровню значимости к сложности решаемых обществом задач.

Профессиональная подготовка студентов должна отличаться высоким уровнем формирования его конкурентоспособности, поскольку обострение конкуренции на рынке труда требует от специалиста максимальной реализации его интеллектуального и творческого потенциала. В процесс профессионализации студент происходит не только освоение профессиональных норм и стандартов, но формирование и развитие личности профессионала.

В соответствии с Национальной доктриной развития образования Украины в XXI веке главным фактором обеспечения дальнейшего развития образования должна стать инновационная деятельность в учебных заведениях всех типов, уровней аккредитации и форм собственности. Приоритетом является внедрение в образовательную практику таких технологий, которые обеспечили бы эффективную подготовку одаренной и способной молодежи до вхождения в социум, формирования элиты общества, способной вывести государство из кризисного состояния. [1,2,3,4].

Формирование личности будущего специалиста можно считать успешным только в том случае, если в процессе обучения развиваются личностные особенности и качества, столь необходимы для их профессиональной деятельности, которые приобретаются именно в процессе деловых игр и игрового проектирования. Бесспорно, что обучение с использованием ин-

новационных технологий качественно превышает классическое образование и интегрирует такие процессы как: обучение, трудоустройство, планирование карьеры, непрерывное образование, которые невозможно объединить в рамках классического образования. Именно поэтому использование инновационных образовательных технологий, направленных на развитие и саморазвитие конкурентоспособной личности играют существенную роль в подготовке высококвалифицированных специалистов, готовых к решению сложных практических задач. В основе всех инновационных образовательных технологий положены методы активного обучения.

Активное обучение представляет собой такую организацию учебного процесса, которая направлена на всестороннюю активизацию учебно-познавательной деятельности студентов за счет комплексного использования психолого-педагогических средств.

Отметим, что значительный вклад в разработку типологии активных методов обучения внесли такие ученые, как Ю. С. Арутюнов, М. М. Бирштейн, В. Н. Бурков, А. А. Вербицкий, Г. Ф. Жуков, В. М. Ефимов, Л. Н. Иваненко, А. Л. Лившиц, Ю. М. Порховник, Т. П. Тимофеевский и другие. Используя активные методы обучения, следует учитывать немаловажную особенность их применения, а именно: активизацию деятельности обучающегося независимо от его субъективного желания участвовать в процессе обучения и повышение степени его мотивации и эмоциональности.

Важно также отметить, что в процессе обучения при применении активных методов возникают прямые и обратные связи между преподавателем и студентами. А поскольку активные методы обучения ориентированы на личность самого студента, на его сознательное участие в развитии собственных знаний, персональных и профессиональных навыков, что способствует приобретению навыков коллективной работы и творческого решения конкретных проблем, то в процессе работы над проектами преподаватель может совмещать педагогические и воспитательные функции. Умения и навыки, полученные при таком взаимодействии преподавателя и студента играют значительную роль в процессе профессиональной подготовки будущих психологов, потому что происходит передача профессионального опыта преподавателем непосредственно в ходе профессиональной деятельности. Это раскрывает возможности более глубокого восприятия и осмысления, а затем и исследования тех тем, которые изучаются на занятиях по курсу «Психология организации». Отметим, что кроме *метода игрового проектирования* такой эффект также достигается методами «мозгового штурма», ролевыми играми, интервьюированием и дискуссиями в малых группах и между группами, устными и письменными презентациями, анализом практических примеров, применяемых на семинарских и практических занятиях по этому курсу.

Использование в учебном процессе игрового проектирования развивает самостоятельность в профессиональной деятельности, дает возможность раскрыть творческий потенциал каждого студента, оценить степень его готовности к практической деятельности, формируется коллективная ответственность и значительно укрепляется связь "студент-преподаватель". В ходе совместной работы студента и преподавателя повышается авторитет последнего, потому что он оказывает помощь в разработке проекта, поддерживает студента, вселяет уверенность в собственные силы и способности; помогает овладеть профессиональными навыками, научить преодолевать профессиональные трудности. Таким образом, использование в педагогической практике игрового проектирования как одного из активных методов обучения во многом способствует решению проблемы профессионализации студентов в вузе.

**Цель данной статьи** - выявить особенности и преимущества использования метода игрового проектирования в процессе профессиональной подготовки будущих психологов.

**Изложение основного материала.**

В НТУ «ХПИ» игровому проектированию отводится особое место в процессе профессиональной подготовки будущих специалистов. Использование игрового проектирования в учебном процессе как метода активизации познавательной деятельности студентов способствует приобретению необходимых качеств, умений, навыков в профессиональной деятельности; обеспечению эффективного формирования сознательных мотиваций, а также профессиональной компетентности будущих психологов. [5,6,7,9]

На основе анализа научной литературы, *под игровым проектированием* понимается конструирование, проектирование, разработка технологии производства работ или деятельности, проводимой в игровой форме. В исследованиях этого вопроса было предложено несколько определений понятия игрового проектирования: как группового упражнения по выработке последовательности решений в искусственно созданных условиях, имитирующих реальную обстановку; как своеобразной системы воспроизведения каких-то производственных процессов, имеющих место в прошлом или возможных в будущем, в результате которой устанавливается связь и закономерности существующих методов выработки решения на результаты производства в настоящее время и в перспективе.

По теории И. Г. Абрамовой (1988) выделяются следующие характерные признаки метода: наличие сложной социальной задачи; групповая работа; имитация заседания научного совета или комиссии, на котором авторы проекта публично его защищают. общепринято, что игровое проектирование - может быть связано с решением конструкторской задачи или разработкой технологии. При реализации этого метода преподаватель должен

сформулировать задачи и исходные условия к нему, а также он может ограничить круг поиска решений. Для игрового проектирования обязательным является введение в учебный процесс соревновательной ситуации, когда команды соревнуются между собой и знают, что первое место определит для них заслуженное вознаграждение.

Анализ принципов, разработанных в социокультурном игровом проектировании, дал возможность определить, каким образом за счет реализации системы принципов проявляются преимущества в игровом проектировании, которое берет свое начало от организационно-деятельностных и инновационных игр, имеющих сходные черты по ряду параметров. [5].

В ходе проведения игрового проектирования в группах студентов-психологов были выделены следующие принципы построения проекта психологической направленности:

- Системность;
- Самостоятельность в выборе содержания;
- Сопряженность интересов;
- Включенность игры;
- Коллективная ответственность;
- Оппозиционность игровой коммуникации.

Опираясь на анализ вышеперечисленных принципов и, исходя из личного пятилетнего опыта проведения игрового проектирования со студентами гуманитарного профиля в НТУ «ХПИ», мы разработали свою модель проведения игрового проектирования для студентов, обучающихся по специальности «Психология» в рамках дисциплины «Психология организации».

В общепринятом понимании игровое проектирование понимается как метод активизации познавательной активности студентов, который по своей структуре является первой частью деловой игры, т.е. без этапа имитационного моделирования. Объектом такого проектирования служит законченное изделие типа конструкции или технологического процесса (проектирование в узком смысле) или проект деятельности (проектирование в широком смысле). Как правило, проекционная система у студентов технических специальностей формируется в виде моделей проектных организаций (конструкторское, технологическое бюро и т.п.), которые соревнуются между собой за лучшие показатели в работе. Для этого учебная группа делится на подгруппы по 3-8 человек, в которых студенты путем самоорганизации выбирают руководителя подгруппы, распределяют функциональные обязанности между собой в соответствии с методическими указаниями преподавателя. Продолжительность игры составляет от нескольких недель до нескольких месяцев по 2-4 часа в неделю в зависимости от объема задания и графиком учебного процесса.

Для студентов психологической направленности сущностью игрового проектирования, на наш взгляд, является авторский подход к созданию проекта по решению определенных проблем или реальных психологических задач в организации, которые отражают содержание и особенности её производственной деятельности, а главное – отражают динамику отношений людей, работающих в данной организации.

Основные этапы игрового проектирования студентов-психологов также имеют свои особенности. Работа над проектом состоит в следующем: в ознакомлении с психологической проблемой организации; в составлении плана проекта и его разработке в соответствии с организационной технологией (Карамушка, 2001г.) [8]; в подборе материалов к информационному, диагностическому и коррекционному блокам проекта; в описании проекта по блокам и в апробации в одном из подразделений НТУ «ХПИ» или организации г. Харькова, в защите своих проектов, и что самое существенное - в командной работе над проектом в условиях соревнования.

Алгоритм создания игрового проекта магистрами-психологами обусловлен применением технологии, разработанной лабораторией организационной психологии Института психологии им. Г.С. Костюка (Карамушка, 2001г.), а также возможностью использования стандартизованных методик, наработок опытных психологов-практиков, которые включаются в компоненты технологии.

Характерными чертами игрового проектирования с использованием такого технологического подхода являются: инновационная практическая деятельность студентов; мотивация студентов к реальной профессиональной деятельности; обучение технологическому подходу, который включает системность и последовательность профессиональных действий; профессиональный рост студентов.

Отличительными признаками игрового проектирования для студентов-психологов являются:

системный характер проектирования;

- выделение и обоснование характерных признаков игрового проекта для студентов-психологов;

- возможность воплотить свои творческие идеи и реализовать их в учебной ситуации;

- использование теоретических знаний и основ коммуникативной компетентности при создании продуктов деятельности: методик, тестов, анкет, учебных (деловых) игр, социально-психологических тренингов, тренингов по предупреждению психологических проблем в группе;

- позитивное влияние игрового проектирования на профессиональный рост будущих психологов;

- творческая самореализация, профессиональное самосовершенствование в практической деятельности в игровой ситуации;
- Возможности использования умений и навыков, полученных в игровом проектировании в своей будущей профессиональной деятельности.

*Главной отличительной особенностью игрового проектирования гуманитарной направленности является перерастание игрового проектирования в проектно-деятельную игру*, в связи с тем, что игровое проектирование проводится с функционально-ролевых позиций команд и заканчивается конкурсной защитой с мультимедийной презентацией каждой команды своих разработок перед компетентной комиссией, состоящей из руководителя и членов экспертной комиссии по игровому проектированию НТУ «ХПИ», а также представителей кафедры и методического отдела, при этом защита проектов проводится в игровой форме на конкурсной основе перед экспертной комиссией по игровому проектированию НТУ «ХПИ».

Нами разработан алгоритм проведения проектно-деятельностной игры магистрами- психологами в ходе игрового проектирования , состоящий из трех этапов:

**1 этап** Формирование команд (микрогрупп) и выбор темы для создания проекта

**2 этап** Создание авторского проекта, который включает:

- ◆ Анализ зарубежной и отечественной литературы по выбранной проблеме и составление информационно-смысловой блок проекта;
- ◆ Подбор методик для изучения выбранной проблемы для диагностического блока проекта
- ◆ Разработка и составление программы тренинга.
- ◆ Апробация тренинга в одном из структурных подразделений НТУ «ХПИ» или в организации г. Харькова
- ◆ Составление рекомендации по результатам игрового проектирования и апробации тренингов.

**3 этап** Подготовка и публичная защита проектов в присутствии экспертной комиссии по игровому проектированию НТУ «ХПИ»:

- ◆ Оформление игровых проектов.
- ◆ Подготовка мультимедийной презентации
- ◆ Защита проекта
- ◆ Конкурс проектов
- ◆ Экспертная оценка
- ◆ Поощрение и награждение студентов.

В связи со спецификой проектов, направленных на работу с персоналом организации, студенты выбирают одну из тем по организационной пси-

хологии: «Психологический климат в коллективе», «Профилактика профессионального выгорания», «Стресс на работе», «Формирование команд в организации» и др., что позволяет впоследствии реализовать их на практике как в подразделениях НТУ «ХПИ», так и в организациях. После апробации проектов в отделах НТУ «ХПИ» или в организациях происходит конкурсная защита с мультимедийной презентацией каждой команды своих разработок перед компетентной комиссией, состоящей из руководителя и членов экспертной комиссии по игровому проектированию НТУ «ХПИ», а также представителей кафедры и методического отдела. Командам присуждаются призовые места, а студенты поощряются. Таким образом, можно проследить, как игровое проектирование развивается в проектно-деятельностную игру, поскольку цель проекта состоит не в имитационном моделировании, а в разработке реального тренинга и его проведении в организации, то есть в совершении реальной профессиональной деятельности, которая имеет определенные практические результаты.

Все вышеизложенное позволяет сделать выводы, что характерными чертами игрового проектирования при подготовке практических психологов являются:

- Мотивация студентов к реальной деятельности;
- Обучение технологическому подходу в организационной психологии, который включает системность и последовательность профессиональных действий;
- Профессиональный рост студентов;
- ***Перерастание игрового проектирования в проектно-деятельностной игру.***

Следует отметить ещё один момент игрового проектирования для студентов психологического профиля: организация взаимодействия студентов в команде и команд между собой проходит в игровой форме соревнования, что обуславливает межличностное и межгрупповое взаимодействие между студентами с преобладанием активной деятельности студентов по изучению и усвоению новых знаний, методик, способствует формированию и становлению коммуникативной и профессиональной компетентности студентов в будущей практической деятельности.

Хотелось бы отметить те основные особенности игрового проектирования для студентов по специальности «Психология» при создании проектов по курсу:

- Системный характер проектирования;
- Положительное влияние игрового проектирования на профессиональный уровень будущих специалистов-психологов, на их творческую самореализацию, совершенствование их профессиональной деятельности;

- Выделение и обоснование студентами характерных признаков и особенностей проведения тренинга по решению проблем в организации;
- Применение студентами-психологами изученных теоретических положений и принципов коммуникативной компетентности при создании продуктов деятельности: методик, тестов, анкет и проведении учебных (деловых) игр, социально-психологических тренингов, тренингов по предупреждению психологических проблем;
- Возможности использования результатов игрового проектирования в своей будущей профессиональной деятельности.

Каждая из этих особенностей представляет огромный шаг вперед на пути профессионального становления будущих психологов, и что самое главное - огромный толчок, сдвиг в их успешном профессионализме, в осознании своей профессиональной состоятельности.

Эффективность использования игрового проектирования при изучении «Психологии организации» заключается в том, что, по мнению самих студентов, ими были получены следующие результаты: приобретение навыков принятия оригинальных коллективных решений; воспитание чувства ответственности перед членами проектной группы; дополнительное самообразование с целью устранения пробелов по отдельным разделам дисциплины «Психология организации»; развитие умений и навыков составления и проведения психодиагностики, психотехник и тренингов; наработка умений работы с персоналом организации, а также использование в работе над проектами интерактивных методов и техник арт-терапии.

**Выводы.** Трудно переоценить значение интерактивных методов обучения и игрового проектирования при подготовке психологов-практиков. Очевидным является тот факт, что игровое проектирование способствует формированию познавательного интереса к обучению и более глубокому усвоению знаний, повышению мотивации к профессиональной деятельности, плодотворному сотрудничеству студентов и преподавателя, раскрывается творческий потенциал, формируется как индивидуальный стиль, так и самостоятельность студентов в реальной профессиональной деятельности.

Исходя из собственных исследований этого вопроса, можем отметить, что особенность проектов, созданных будущими психологами в области организационной психологии, заключается в сочетании принципов игрового проектирования с преобладанием интерактивных методов над традиционными методами обучения, что позволяет обучать будущих специалистов в условиях, приближенных к реальным. Все это позволит будущим практическим психологам использовать организационные психологические технологии в своей дальнейшей деятельности; создавать ситуации успеха



при проведенні тренінга, самостійно визначати свій темп розробки і реалізації проекту, швидко застосовувати отримані теоретичні знання на практиці і вивчати складні професійно значимі питання в реальній ситуації тренінга, максимально швидко включатися в практичну діяльність.

Слідовательно, застосування ігрового проектування в педагогічній практиці НТУ "ХПІ" сприяє вирішенню багатьох проблем, пов'язаних з активізацією навчальної діяльності майбутніх спеціалістів: формуванню необхідної компетентності і професійно-особистісних якостей; здатності до самостійного і ефективного вирішення професійних завдань; розвитку професійного свідомості і самосвідомості, здатності до адекватного професійного самовизначення.

**Список літератури:** 1. Кремень В. Образование и наука определяют авторитет государства (Выступление на семинаре-совещании главных редакторов педагогических профессиональных изданий Украины) // Профессионально-техническое образование. - 2002. - № 3. - С. 2-5; 2. Товажнянский Л.Л., Сокол Е.И., Клименко Б.В. Болонский процесс: циклы, степени, кредиты. - Харьков: НТУ "ХПИ", 2004. - 24 с.; 3. Товажнянский Л.Л., Романовский А.Г., Пономарев А.С. Концепция формирования гуманитарно-технической элиты в НТУ "ХПИ" и пути ее реализации. - Харьков: НТУ "ХПИ", 2004. - 416 с.; 4. Романовский А.Г. Качество подготовки специалистов и формирования национальной элиты как проблемы философии образования // Теория и практика управления социальными системами. - 2009. - № 1. - С.3-15; 5. М. Жежко И.В. Проектные игры в культуре // Социальное проектирование в сфере культуры: методологические проблемы. - М., 1986; 6. Положение об игровом проектировании в ХПИ. / О.П.Котляров, А.В. Горелый // Учебное издание. - Харьков, НТУ ХПИ, 1991 - 16с.; 7. Формирование готовности будущего инженера к профессиональному самосовершенствованию: теория и практика [Текст]: монография / А.А. Игнатюк. - Харьков: НТУ "ХПИ", 2009. - 432 с.; 8. Технології роботи організаційних психологів: Навч. посіб. для студентів вищ. навч. закл. та слухачів ін-тів післядиплом. освіти / За наук. ред. Л.М. Карамушки. — К.: Фірма «ІНКІОС», 2005. — 366 с.; 9. Активізація навчання проектуванню / Під ред. Горелого А.В. учеб. пос., УМК ВО, Киев, 1996, 253 с., 1996. - 376 с.; 10. Копняк Н.И. Применение инновационных технологий в учебном процессе / Н.И.Копняк, Т.В.Красильник // Современные информационные технологии и инновационные методики обучения в подготовке специалистов: методология, теория, опыт, проблемы. - Зб.наук.пр. - Киев-Винница: ДОО Винница, 2000. - С.379-380.

Bibliography: 1. Kremen' V. Obrazovanie i nauka opredel'ajut avtoritet

gosudarstva (Vystuplenie na seminare-soveshhanii glavnyh redaktorov pedagogicheskikh professional'nyh izdanij Ukrainy) / / Professional'no-tehnicheskoe obrazovanie. - 2002. - № 3. - S. 2-5; 2. Tovazhnyanskij L.L., Sokol E.I., Klimenko B.V. Bolonskij process: cikly, stepeni, kredity. - Har'kov: NTU "HPI", 2004. - 24 s.; 3. Tovazhnyanskij L.L., Romanovskij A.G., Ponomarev A.S. Konceptija formirovanija gumanitarno-tehnicheskoy jelity v NTU "HPI" i puti ee realizacii. - Har'kov: NTU "HPI", 2004. - 416 s.; 4. Romanovskij A.G. Kachestvo podgotovki specialistov i formirovanija nacional'noj jelity kak problemy filosofii obrazovanija / / Teorija i praktika upravlenija social'nymi sistemami. - 2009. - № 1. - S.3-15 ; 5. M. Zhezhko I.V. Proektnye igry v kul'ture / / Social'noe proektirovanie v sfere kul'tury: metodologicheskie problemy. - M., 1986; 6. Polozhenie ob igrovom proektirovanii v HPI. / O.P.Kotljarov, A.V. Gorelyj // Uchebnoe izdanie. - Har'kov, NTU HPI, 1991 - 16s.; 7. Formirovanie gotovnosti budushhego inzhenera k professional'nomu samosover-shenstvovaniju: teorija i praktika [Tekst]: monografija / A.A. Ignatjuk. - Har'kov: NTU "HPI", 2009. - 432 s.; 8. Tehnologii roboti organizacijnih psihologiv: Navch. posib. dlja studentiv vishh. navch. zakl. ta sluhachiv intiv pisljadiplom. osviti / Za nauk. red. L.M. Karamushki. — K.: Firma «INKOS», 2005. — 366 s.; 9. Aktivizacija obuchenija proektirovaniju / Pod red. Gorelogo A.V. ucheb. pos., UMK VO, Kiev, 1996, 253 s., 1996. - 376 s.; 10. Kopnjak N.I. Primenenie innovacionnyh tehnologij v uchebnoe processe / N.I.Kopnjak, T.V.Krasil'nik / / Sovremennye informacionnye tehnologii i innovacionnye metodiki obuchenija v podgotovke specialistov: metodologija, teorija, opyt, problemy. - Zb.nauk.pr. - Kiev-Vinnica: DOO Vinnica, 2000. - S.379-380.

**Васильева И. Г.**

### **ВНЕДРЕНИЕ ТЕХНОЛОГИЧЕСКОГО ПОДХОДА В ИГРОВОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ В ПРОЦЕССЕ ПОДГОТОВКИ БУДУЩИХ ПСИХОЛОГОВ**

В статье обосновывается актуальность и значимость внедрения игрового проектирования в учебный процесс как современной инновационной технологии. Рассматриваются возможности игрового проектирования, учитывая его характеристики. Приводится алгоритм проведения игрового проектирования по дисциплине «Психология организации», разработанный автором на основе собственного опыта. Указывается, что для обеспечения эффективного и качественного процесса подготовки будущих психологов при создании игровых проектов применяется технологический подход, разработанных ведущими учеными Института психологии им. Г.С. Костюка. Раскрывается содержание технологического подхода в организационной психологии (Карамушка Л.М., 2002). Доказывается целесообразность

использования технологического подхода в игровом проектировании в процессе профессиональной подготовки студентов, так как это способствует не только творческой самореализации, но и развитию, и совершенствованию профессиональных качеств и навыков будущих психологов.

Ключевые слова: современные инновационные технологии, игровое проектирование, процесс подготовки будущих психологов, технологический подход в психологии организации.

Васильева І. Г.

### **ВПРОВАДЖЕННЯ ТЕХНОЛОГІЧНОГО ПІДХОДУ В ІГРОВЕ ПРОЕКТУВАННІ У ПРОЦЕСІ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ ПСИХОЛОГІВ**

У статті обґрунтовується актуальність і значущість впровадження у навчальний процес ігрового проектування як сучасної інноваційної технології. Наводиться алгоритм проведення ігрового проектування по дисципліні «Психологія організації», розроблений на підставі власного досвіду автора. Вказується, що для забезпечення ефективного та якісного процесу підготовки майбутніх психологів при створенні ігрових проектів застосовується технологічний підхід, розроблений провідними вченими Інституту психології ім. Г.С. Костюка. Розкривається зміст технологічного підходу в організаційній психології (Карамушка Л.М., 2002). Доводиться актуальність використання технологічного підходу в ігровому проектуванні у процесі фахової підготовки майбутніх психологів, тому що це сприяє не тільки творчої самореалізації, але й розвитку та удосконаленню їх професійних якостей та навичок.

Ключові слова: сучасні інноваційні технології, ігрове проектування, технологічний підхід в організаційній психології, процес підготовки майбутніх психологів.

Vasileva I.G.

### **INTRODUCTION OF THE TECHNOLOGICAL APPROACH IN GAME DESIGNING IN THE TRAINING OF FUTURE PSYCHOLOGISTS**

This article substantiates the relevance and impact of the introduction of game designing in the educational process as a modern and innovative technologies. The possibilities of the game designing, given its characteristics. The paper describes the algorithm of game designing on the discipline «Psychology of organization», developed on the basis of their own experience of the author. Indicates that to ensure effective and quality of the training

process of future psychologists when creating a game designing applies the technological approach, developed by the leading scientists of the Institute of psychology. G.S. Kostyuk. Disclosed the contents of the technological approach in psychology organization ( Карамушка L.M., 2002). It is proved the expediency of use of the technological approach to game designing in the process of professional training of students, as it not only promotes the creative self-realization, but also the development and improvement of the professional qualities and skills of future psychologists..

Key words: modern innovative technology, game designing, the professional training of future psychologists, technological approach in psychology of the organization.

*Стаття надійшла до редакції 10.04.2014 р*

**УДК 37.015**

*О.В. Дроздова, О.А. Ігнатюк  
м. Харків, Україна*

### **ХАРАКТЕРИСТИКА МОДЕЛЕЙ І ТЕХНОЛОГІЙ НЛП У ПЕДАГОГІЧНІЙ СФЕРІ**

**Постановка проблеми.** Основною метою педагогічної діяльності у глобальному сенсі є виховання всебічно розвинутої особистості, яке залежить від багатьох факторів. Основними з них є: рівень розвитку суспільства з притаманними йому культурними особливостями, наявність виробничих сил та виробничих, економічних та правових відносин, а також суспільних та історичних культурних традицій. Необхідно також зауважити, що цілі виховання мають історичний характер і змінюються разом з розвитком суспільства. Суспільство загалом представлено різними соціальними шарами та групами (стани, класи, духовенство, правляча, воєнна та творча еліти, політичні партії та інше) з притаманними їм особливостями, які впливають на цілі виховання.

Окрім того в різні історичні періоди цілі виховання були також різні. Так, Л.М. Толстой вважав, що існують чотири причини: сім'я, релігія, держава, суспільство, які є насиллям в існуючій освіті і під впливом яких знаходиться кожне підрастаюче покоління. Сім'я, релігія, держава та суспільство існували з давніх-давен та будуть існувати і надалі і позбавитись впливу цих аспектів неможливо, але можна змінити негативний їх вплив на позитивний і врешті-решт проголосити основною ціллю освіти – виховання щасливої людини.

В процесі навчання та виховання взаємодіють як мінімум дві сторони: педагог та студент. Педагог для налагодження нормальних стосунків зі студентами повинен не тільки володіти професійною компетенцією і мати високий рівень культури, а й бути гарним психологом. Все частіше в суча-