

**КВАЗИПРОФЕСІЙНІ МЕТОДИ І ЗАВДАННЯ У ПРОЦЕСІ ВИКЛАДАННЯ ЕКОНОМІЧНИХ ДИСЦИПЛІН
В УМОВАХ КОЛЕДЖУ**

У статті розкривається поняття «квазіпрофесійна діяльність». З'ясовано, що квазіпрофесійна діяльність є перехідною від навчальної до професійної і передбачає застосування методу ділової гри. Виокремлені деякі види ділових ігор. Досліджено застосування рольових, імітаційних, ситуаційних ігор, розкрито складові та алгоритм їх проведення. Автором розроблено ситуації, інтерактивні завдання квазіпрофесійного спрямування.

Ключові слова: квазіпрофесійна діяльність, коледж економічного спрямування, ділова гра, ситуація, інтерактивне завдання.

Постановка проблеми. Особливість сучасної економічної освіти полягає в поєднанні академічної підготовки студентів із формуванням практичних умінь і навичок, пріоритетом якої стає моделювання майбутньої професійної діяльності. Як показує наш досвід роботи, традиційна система навчання не дає повної можливості забезпечити виконання цього завдання. Перевага методу моделювання у порівнянні з традиційним полягає в реалізації принципу зв'язку навчання з життям. Засобами формування знань є контури професійної діяльності, а тому педагогічні положення-знання, закономірності, принципи – тісніше зближуються з реаліями обраного фаху.

Широке смислове навантаження категорії – квазіпрофесійна діяльність – дає змогу розглядати її як технологію навчання, завдяки якій можна досягнути бажаної дидактичної мети через відтворення її рольово моделювання реальних ситуацій професійної діяльності.

Недостатність практичної орієнтованості фахових дисциплін, їх взаємозв'язку, відсутність систематизації знань студентів з окремих курсів, призводить до того, що інколи успішний студент є неспроможним виконувати професійні функції. Поглиблення професіоналізації освіти майбутніх фахівців спонукає до дослідження проблеми – насичення змісту дисциплін економічного спрямування квазіпрофесійними завданнями і методами.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Квазіпрофесійна діяльність набуває широкого застосування і стала предметом вивчення як зарубіжних, так і вітчизняних дослідників (Н. Захарченко, Т. Качеровська, Ж. Малахова, В. Огаренко, М. Свіржевський; С. Скворцова, Н. Тувакова, П. Щербань та ін.)

За Н. Туваковою, докорінна зміна традиційного способу життя породжує нові пріоритетні завдання сучасної освіти, а саме навчання навчатися (вироблення вмінь оволодівати й оперувати найрізноманітнішою інформацією); навчання працювати (формування здатності ефективно оволодівати професійними навичками, уміння знаходити вихід у найнепередбачуваніших виробничих ситуаціях, співпрацювати в колективі, співвідносити себе з конкретними фаховими ролями й ефективно їх виконувати); навчання співіснувати (розвиток таланту до налагоджування соціальних відносин, виховання здатності до емпатії, персоналізованих відносин з іншими людьми); навчання жити (формування цілісного світогляду, вміння бачити особистісний сенс життя, прагнути до духовної зрілості, бути відповідальним за себе та інших [6, с. 478].

За словами С. Скворцової, найбільш яскравою формою квазіпрофесійної діяльності є імітаційна, рольова гра. Тут вдало моделюється предметний і соціальний зміст майбутньої праці, задається його контекст [5, с. 69].

За дослідженням Н. Захарченко [3, с. 38], квазіпрофесійна діяльність є перехідною від навчальної до професійної і передбачає застосування методу ділової гри. У діловій грі моделюється предметний (імітація конкретних умов і динаміки виробництва й моделювання професійної діяльності фахівців) і соціальний зміст (формування фахівця) майбутньої діяльності.

Виокремлюють такі види ділових ігор: рольові (відпрацьовується тактика виконання соціальної ролі, функції, обов'язки, дія якоїсь конкретної особи), імітаційні (у процесі них імітується діяльність якої-небудь організації, підприємства, фірми, дія їх управлінського апарату, яка виробляє поведінкові навички), ситуаційні (розігрується будь-яка ситуація та спостерігається поведінка людини в цій ситуації) та операційні (допомагають відпрацьовувати конкретні специфічні операції) [4].

Сьогодні потребує удосконалення квазіпрофесійних методів і розробки завдань, що сприятиме компетентнісній підготовці фахівців економічного спрямування.

Мета статті – з'ясувати квазіпрофесійні методи навчання і дібрати завдання на професійне моделювання. Методи наукового дослідження: спостереження за діяльністю студентів на заняттях з економічних дисциплін, бесіда, опитування.

Результати дослідження. Як з'ясовано, сутність квазіпрофесійних методів і завдань полягає в моделюванні або відтворенні умов чи ситуацій професійної діяльності. Для ефективного освоєння як предметного, так і соціального контекстів економічної діяльності при виконанні типових практичних завдань, ситуацій необхідно відтворювати умови, максимально наближені до реальних.

М. Боброва [1] у дослідженні виокремила методи квазіпрофесійної діяльності: 1) ігрові (розігрування ролей, ділова гра, ігрове проектування тощо); 2) неігрові (аналіз ситуацій, дія за інструкцією тощо). Неігрове моделювання полягає в розробці конкретних професійних ситуацій й алгоритму їх розв'язання. В. Вонсович [2] характеризує кілька їх видів: 1) ситуація-проблема, у якій студенти знаходять причину виникнення описаної ситуації, ставлять і вирішують проблему; 2) ситуація-оцінка, у якій студенти дають оцінку ухваленим рішенням; 3) ситуація-ілюстрація, у якій студенти отримують приклади з основних тем курсу на підставі вирішених проблем; 4) ситуація-вправа, у якій студенти вирішують нескладні завдання, використовуючи метод аналогії (навчальної ситуації).

Залежно від напрямку діяльності в процесі дослідження у зміст практично-семінарських занять дисциплін «Політекономія», «Економіка торгівлі», «Економічний аналіз», «Основи менеджменту» нами вводилися ділові ігри, тренінги як мікроструктурний елемент заняття; вдосконалювався навчально-методичний комплекс з економічних дисциплін, пропонувалися завдання практичного спрямування.

Включення в навчальний процес ділових ігор різних видів (ситуаційних, рольових, імітаційних, операційних), як показало опитування студентів, є ефективним методом активізації навчальної діяльності студентів. Ділова гра сприяла формуванню практичних умінь, навичок, реалізації виховних цілей, привчаючи майбутніх спеціалістів до відповідальності, дружньої підтримки. При її проведенні ми виходили з того, що ділова гра повинна включати складові: мотивацію, зміст, умотивований професійною діяльністю, умови, внутрішню установку учасників на опанування вміннями, змодельовану ігрову ситуацію, яка наближена до

реальної. Під час проведення ділової гри дотримано таких етапів.

Підготовчий етап. Розробляється сценарій, план гри, даються консультації, інструкції, пакети матеріалів учасникам, готується матеріальне забезпечення.

Етап проведення гри. Залежно від типу вводяться різні рольові позиції гравців: організатор, координатор, критик, тренер тощо. Гра має свою структуру: ігровий задум, правила гри, безпосередньо ігрові дії, дидактичні завдання, обладнання гри, результат гри.

Етап аналізу, обговорення та оцінки результатів гри. Виступають експерти, учасники обмінюються думками. Викладач підсумовує досягнуті результати, аналізує помилки.

Ефективність гри, на нашу думку, значною мірою залежала від низки чинників, серед яких такі: чітко продумана мета; здійснення мотивації ігрової діяльності; чітка організація підготовки, проведення і підбиття підсумків; постановка пізнавальних і проблемних запитань у процесі гри; залучення всіх учасників; тривалість гри не більше однієї навчальної години.

Застосування ділових ігор на практичних заняттях з «Економіки торгівлі» надало можливість: професійно спрямовувати навчально-виховний процес; активізувати мотивацію навчання; організувати роботу студентів у групах; приймати обґрунтоване управлінське рішення за результатами аналізу діяльності підприємств; формувати комунікативні уміння; сприяти розвитку само- та взаємоаналізу при обговоренні економічних проблем; наблизити теоретико-практичне навчання до умов майбутньої професійної діяльності; зрозуміти специфіку організації роботи на підприємствах споживчої кооперації.

Окремі з ділових ігор. Ділова гра «Сучасний керівник сфери кооперації»

Мета: закріпити, узагальнити та систематизувати теоретичні знання з теми «Управлінські рішення», обґрунтувати значення управлінських рішень в діяльності керівника, виховувати у майбутніх спеціалістів почуття відповідальності.

Правила проведення гри. Група студентів умовно діляться на керівника, трьох заступників його та на відділи: маркетинговий, економічний, збуту. Директор підприємства поставив завдання на адмін нараді щодо вивчення можливостей підприємства з метою розширення ринку збуту продукції. Після обговорення кожен відділ представляв директору свої пропозиції. В процесі діалогу приймалося оптимальне рішення.

Ділова гра надала можливість студентам сформувати уміння моделювати діяльність сучасного керівника та з'ясувати особливості прийняття індивідуальних та групових рішень. У процесі імітації ігрового експерименту досліджувалися мотиви прийняття рішень, виділялися лідери, оцінювалися можливості та наполегливість учасників гри в обстоюванні власної думки.

Ділова гра «Випадок у крамниці»

Мета: закріпити і узагальнити матеріал з теми «Товарні запаси», розвивати професійне мовлення економічними термінами, виховувати уважність, відповідальність.

Правила проведення гри. Студентам пропонувалося квазіпрофесійне завдання для прийняття рішення. У крамницю завезли йогурт «Живинка» у кількості 50 штук. При прийманні товару за кількістю та якістю з'ясувалося, що термін зберігання його за 2 дні збігає.

Студенти по черзі беруть участь у грі з прийняттям рішення, в кінці формують остаточний висновок.

Ділова гра «Кращий на ринку споживчої кооперації»

Мета: систематизувати знання студентів з теми «Загальні основи ринку», розвивати вміння аналізувати, порівнювати, формулювати висновки, виховувати цінності на принципах кооперації.

Це гра, у якій студент одержав в своє керування підприємство, і, приймаючи рішення про замовлення і реалізацію товару, витрати на рекламу, дослідження ринку, змагається з іншими директорами підприємств споживчої кооперації у конкурентному середовищі. Мета команди – керуючи

торговельним процесом, заключаючи договори купівлі-продажу товару, удосконалюючи асортимент і характеристики продукту, обходити гравців-конкурентів і домагатися максимального товарообороту, а відповідно і прибутку. Про результати роботи доповідати на засіданні правління Мукачівської райспоживспілки.

Ділова гра «Торговельне підприємство «Бджілка»

Мета: закріпити знання студентів з теми «Основні засоби підприємства», розвивати вміння аналізувати, порівнювати, формулювати висновки, виховувати відповідальність.

Студенти розподілялися на групи, перед початком гри проводилась експрес-розминка. Її завдання – дати стислі відповіді на запитання.

1. Дати визначення поняття «основні засоби».

2. Які розрізняють групи основних засобів?

3. Яка різниця між фізичним та моральним зносом?

4. Яка методика аналізу ефективності використання основних засобів?

Після експрес-розминки студенти підгрупи № 1 – «Керівництво підприємства» – отримали завдання: розподілити ролі, обрати трьох спостерігачів та провести групування основних засобів у магазині «Бджілка». Директор проводить нараду, повідомляє завдання для груп; спостерігачі контролюють роботу персоналу. Підгрупа № 2 – «Аналітики» – здійснювала аналіз стану та руху основних засобів на підприємстві за наведеними даними; визначала ефективність використання їх. Підгрупа № 3 – «Облікова» – документально оформляла результати аналізу, формулювала висновки.

Спостерігачі стежили за роботою студентів у групі, звертали увагу на те, як студенти розподілили завдання, чи були проблеми у міжособистісному контакті, суперечки, наскільки точні були результати роботи.

Ділова гра «Титани ринку»

Мета: закріпити та систематизувати знання студентів з теми «Загальні основи ринку», навчити виробляти стратегію і тактику конкурентної боротьби, формувати вміння логічно та нестандартно мислити, виділяти головне та робити висновки, виховувати зацікавленість у вивченні економіки та підприємництва, самосвідомість і громадську гідність.

Студенти розподілялися на дві підгрупи і визначили між собою ролі, обов'язки персоналу супермаркетів «Смерічка» та «Черемшина» (підприємства діють на одному сегменті ринку і є конкурентами). Вони приймали рішення за такими напрямками: вивчення фінансового стану підприємства за попередні періоди, форми та методи активізації продажу товарів, визначення постачальників продукції, придбання або продаж обладнання; проведення рекламних заходів, цінова політика. Завдання гравців полягало у здійсненні такої діяльності, яка мала б забезпечити переваги підприємства у конкурентній боротьбі, максимальне задоволення попиту споживачів, належний рівень прибутковості. Перемагає у конкурентній боротьбі команда, яка обрала чітку стратегію і досягла найкращих фінансових результатів.

У процесі наукової розвідки ми поєднували рольові та імітаційні ігри з різними завданнями в один комплекс, щоб максимально наблизити навчальний процес до майбутньої професійної діяльності.

Окрім названих ділових ігор, на заняттях з менеджменту нами було запропоновано інтерактивні завдання – ситуації різних видів.

Алгоритм їх виконання є таким: постановка проблеми; пошук асоціативних зв'язків для її вирішення; визначення предмету рішення, заходи, які є для цього; прийняття попереднього варіанту рішення за показником ступеня досягнення цілі; формулювання остаточного рішення.

Як приклад, наведемо окремі ситуації:

Ситуація-проблема

1. Кухар ресторану працював до пізньої ночі, терміново слід було виконати одне замовлення. Керівник зранку скликав зібрання, на яке кухар запізнився. Керівник був обурений,

негативно висловився на його адресу.

Як би Ви поступили в такій ситуації на місці керівника, на місці кухаря?

2. Ви очолюєте фірму, яка пропонує тістечка. Фірма має великі труднощі у виробництві, роботі з персоналом і збуті.

Для виходу із кризової ситуації необхідно побудувати «дерево цілей».

3. Було виявлено, що монотонні одноманітні трудові операції знижують продуктивність праці й рівень задоволеності працівників. Керівництво фірми вирішило взяти на озброєння концепцію «збагачення праці» й доручило Вам розробити заходи щодо збагачення змісту праці. Висловіть свої пропозиції.

Ситуація-оцінка

1. У найбільш напружений період виконання планового завдання в колективі стався непорядний вчинок, порушено трудову дисципліну, внаслідок чого допущено неякісну продукцію. Начальнику невідомий винуватець. Однак виявити винних і покарати їх необхідно. Що робити в цій ситуації?

А. Зупинити з'ясування стосунків до закінчення виконання роботи.

Б. Підозрілих у провині викликати до себе і поговорити віч-на-віч.

В. Повідомити про те, що трапилося, членів активу колективу, запропонувавши їм назвати винних.

Г. Для підвищення дисципліни і продуктивності праці, не втрачаючи часу на розмови, провести збори колективу, наполягаючи на виявленні винних, попередити про недопущення подібних фактів.

2. Вам надано можливість призначити собі заступника. Є кілька кандидатур. Претенденти відрізняються один від одного такими рисами:

А. Перший віддає перевагу уникати конфліктів із людьми, прагне насамперед до того, щоб налагодити доброзичливі стосунки, створити в колективі атмосферу взаємної довіри, що, однак, не всіма сприймається правильно.

Б. Другий вважає, що в інтересах справи слід іти на конфлікти з людьми, не боїться зіпсувати особисті стосунки в ім'я досягнення поставленої мети.

В. Третій віддає перевагу дотриманню своїх посадових прав і обов'язків, вимагає того самого і від своїх підлеглих, добивається виконання роботи.

Г. Четвертий завжди зосереджений на досягненні своєї мети, наполегливий в організаційних питаннях і завжди прагне добитися свого, не надаючи великого значення непорозумінням і конфліктам, які виникають у взаємовідносинах із підлеглими.

Виберіть одну з кандидатур.

Ситуація-вправа

Підприємства «Сучасність» та «Імідж» діють на ринку олігополії, тобто кожна з них – великий та масштабний виробник. За неправильного управління продуктивність праці та відповідно якість продукції можуть зменшитися й підприємства втратять вигідне становище на ринку. Згідно з концепцією рівнів управління з'ясуйте, як розподіляються повноваження на підприємствах.

Список використаних джерел

1. Боброва М. П. Дидактическая подготовка педагогических кадров дошкольных учреждений в контексте профессиональной деятельности : автореф. дисс. на соискание уч. степени канд. пед. наук : спец. 13.00.08 «Теория и методика профессионального образования» / М. П. Боброва. – Барнаул, 1997. – 17 с.
2. Вонсович В. П. Використання імітаційних технологій і прийомів у навчально-професійній діяльності студентів [Електронний ресурс] / В. П. Вонсович. – Режим доступу : <http://www.nbu.gov.ua>.
3. Захарченко Н. В. Педагогічні умови використання ділових ігор у підготовці економістів : дис. ... кандидата пед. наук : 13.00.04 / Захарченко Н. В. – Вінниця, 2006. – 235 с.
4. Малахова Ж. Д. Викладання соціології: досвід інноваційних прийомів : навч. посіб. / Ж. Д. Малахова, В. М. Огаренко. – К. : Центр учбової літератури, 2008. – 280 с.
5. Сковрцова С. Формування професійної компетентності майбутнього вчителя на засадах контекстного навчання / С. Сковрцова // Психолого-педагогічні проблеми сільської школи : збірник наукових праць Уманського державного педагогічного університету імені Павла Тичини / [ред. кол. : Побірченко Н. С. (голов. ред.) та інші]. – Умань : ПП Жовтий, 2010. – Випуск 35. – С. 66 – 71.

Інтерактивні завдання

1. Бліц-турнір

Інструктаж виконання. Студенти поділені на творчі групи, перша група готує запитання до певного розділу (модулю), інші групи подають відповіді.

Орієнтовні запитання-відповіді до розділу «Менеджмент як наука про управління»:

Запитання: Що таке об'єкт та суб'єкт управління?

(Відповіді підтвердити прикладами роботи місцевої споживспілки)

2. Моделювання відповідей із застосуванням SMART-технологій.

Слайд 1. Це центральна вулиця міста. Знайти місце для Вашого ресторану.

Слайд 2. Чи правильно підібрані і розташовані меблі у залі ресторану. Розмістити їх за своїм смаком.

Слайд 3. Вдягнути своїх працівників, перетягнувши одяг з уявного гардеробу.

Слайд 4. Підібрати колір для фасаду Вашого підприємства.

Слайд 5. Визначити, з-поміж інших, основні показники професійної культури працівника споживчої кооперації: діловитість, підприємливість, раціональне використання робочого часу, прийняття ефективних управлінських рішень, чесність і працьовитість.

Як показало наше дослідження, застосування ситуаційних завдань сприяло кращому засвоєнню теоретичного матеріалу з економічних дисциплін, викликало інтерес до їх вивчення, більш детально знайомило студентів із специфікою роботи підприємств споживчої кооперації, а найбільш – ефективній квазіпрофесійній діяльності. Окрім того, використання у підготовці фахівців SMART-технологій сприяло формуванню інформаційної культури.

У практиці роботи коледжу економічного спрямування нами впроваджувалися тренінги різних видів. Наприклад, під час вивчення теми «Товарно-грошові відносини» (дисципліна «Політекономія») студентам пропонувалась низка запитань про функції грошей на ринку. Вони вступали у дискусію, застосовуючи методики стратегічного аналізу та аналізу середовища, формулювали висновки, прогнозували подальший розвиток грошової системи країни та обґрунтовували пропозиції.

Використання різних видів ділових ігор, тренінгів на заняттях з економічних дисциплін сприяло активному засвоєнню знань, набуттю практичних умінь, створенню товариського контакту між студентами, викликало бажання вивчати економічні дисципліни, виховувало командність, точність у розрахунках.

Висновки і перспективи подальших досліджень. Отже, нами розглянуто методи квазіпрофесійної діяльності. Нами акцентовано увагу на ділових іграх. Серед завдань нами пропонувалися ситуації та інтерактивні вправи професійного спрямування.

Перспективу подальших досліджень вбачаємо у розробці економічних тренінгів.

6. Тувакова Н. В. Актуальні проблеми вдосконалення професійної культури економіста // Збірник наукових праць Хмельницького кооперативного торговельно-економічного інституту. – Кам'янець-Подільський : ПП «Медобори-2006», 2014. – С. 475–482.

В статті розкривається поняття «квазіпрофесійна діяльність». Вияснено, що квазіпрофесійна діяльність являється переходною від навчальної до професійної і передбачає використання методу делової гри. Виділені деякі види делових ігор. Досліджено застосування ролевих, імітаційних, ситуаційних ігор, розкрито складові частини та алгоритм їх проведення. Автором розроблені ситуації, інтерактивні завдання квазіпрофесійного напрямку.

Ключові слова: квазіпрофесійна діяльність, коледж економічного напрямку, делова гра, ситуація, інтерактивне завдання.

The article deals with the concept of «kvaziprofesiyna activity». It was found that the activity is kvaziprofesiyna transition from training to professional and business method involves the use of game. Purpose of the article - find quasi-professional training tasks and the job to a professional modeling. Methods of research: monitoring the activities of students in the classroom with economic subjects, interview, survey. The essence quasi-professional tasks and methods is playing or simulation conditions or situations of occupation. For effective development of both substantive and social contexts of economic activity in the performance of standard practical tasks, situations must reproduce the conditions as close to real. The author singled out certain types of business games. Investigated the use of role-playing, simulation, situational games, exposed components and algorithm of their conduct. Clearly defined business structure of the game, including: game plan; rules; direct game action; educational objectives; play equipment; outcome of the game. The study of the content of practical seminars disciplines imposed economic nature business games, training sessions as microstructural element; improved educational-methodical complex economic subjects offered job practice areas. The study identified factors effectiveness of business games, including the following: set clear objectives; exercise motivation gaming activities; clear organization of preparation, execution and wrap-up; cognitive and problem formulation of questions in the game; involvement of all stakeholders; length play no more than one hour of training. The author proposed training as an effective method kvaziprofesiynoyi dyalnosti.

Key words: quasi-professional tasks and methods, college economic nature, role play situation, interactive tasks.

УДК 378.22.013; 373.3

Товканець Ганна Василівна,
доктор педагогічних наук, професор
Мукачівський державний університет

НАУКОВІ ПІДХОДИ ДО ФОРМУВАННЯ ПЕДАГОГІЧНОЇ КУЛЬТУРИ МАЙБУТНЬОГО ВЧИТЕЛЯ

В статті розглядається проблема методології формування педагогічної культури майбутнього вчителя. Обґрунтовано врахування особливостей системного, культурологічного, інтегративно-діяльнісного, середовищного і особистісно-орієнтованого наукових підходів в контексті професійної підготовки вчителя. Виявлено можливості особистісно-орієнтованої освіти в процесі формування педагогічної культури майбутніх учителів - орієнтація на стільну пізнавальну, творчу діяльність, співпраця в процесі формування цілісного педагогічного знання, відкрита взаємодія суб'єктів процесу, актуалізація творчого потенціалу майбутнього вчителя і саморозвитку, співуправління процесами виникнення, розгортання і реалізація процесу засвоєння педагогічної культури майбутніми учителями.

Ключові слова: педагогічна культура, майбутній вчитель, професійна підготовка, наукові підходи.

Постановка проблеми. Вдосконалення системи професійно-педагогічної підготовки в умовах системних трансформаційних змін і підвищення вимог держави та ринку праці до фахівців, які є суб'єктами формування інтелектуального й духовного потенціалу Європи і світу, вимагає нового осмислення педагогічної культури вчителя, від професіоналізму та педагогічної майстерності яких залежить ефективність освіти. Цілеспрямоване формування педагогічної культури студентів забезпечує їхню підготовку до реалізації процесу професійно-творчого саморозвитку особистості духовної, гуманної, творчої і незалежної в практичній педагогічній діяльності.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. У теорії та практиці професійної освіти накопичено значний досвід, який може стати основою модернізації формування педагогічної культури майбутнього вчителя. Теоретико-методологічні аспекти педагогічної культури досліджували вітчизняні педагоги В. Аніщенко, І. Бех, М. Гриньова, І. Зязюн, Л. Лук'янова, І. Пальшкова, А. Ткаченко, Л. Хомич, О. Ярошинська та інші. Істотний внесок у дослідження методологічних проблем підготовки майбутніх фахівців зробили В. Адрущенко, В. Беспалько, С. Гончаренко, В. Кремень, В. Луговий, Н. Ничкало, В. Сластьонін, Е. Юдін та інші. Значну увагу формуванню педагогічної культури приділили зарубіжні дослідники Г. Гайсина, Т. Іванова, Ю. Конаржевський та інші.

Дослідники підкреслюють, що взаємозв'язок і взаємодія різних підходів до вивчення проблеми формування педагогічної культури майбутнього вчителя виражає методологічний аспект,

основою дослідження педагогічних процесів є наукова методологія. Теоретична побудова моделі формування педагогічної культури майбутнього вчителя, як і будь-яке інше педагогічне явище, насамперед потребує визначення методологічних підходів до його проведення, що і зумовило предмет нашого дослідження.

Мета статті - здійснити стислий аналіз наукових підходів щодо формування педагогічної культури майбутнього вчителя.

Результати дослідження. Формування педагогічної культури майбутнього вчителя є складним процесом, осмислення якого повинно здійснюватися з різних позицій. Аналіз філософських та психолого-педагогічних джерел [4; 5; 12; 15; 19] дозволив визначити як теоретико-методологічні підходи до формування педагогічної культури майбутнього вчителя системний, культурологічний, інтегративно-діяльнісний, середовищний і особистісно-орієнтований підходи, зміст яких конкретизуємо нижче.

Системний підхід, предметом розробки логіки і методології якого вважається вивчення загальних принципів організації системних досліджень, забезпечує правильність постановки наукової проблеми в змістовному і формальному аспектах. З позиції системного підходу формування педагогічної культури майбутнього вчителя передбачає виявлення його складових елементів, встановлення системоутворюючих чинників і зв'язків між компонентами, визначення функцій системи в цілому.