

ЗАСТОСУВАННЯ ДІЛОВОЇ ГРИ ЯК ІННОВАЦІЙНОГО МЕТОДУ НАВЧАННЯ МАЙБУТНІХ ВИХОВАТЕЛІВ ЗАКЛАДІВ ДОШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ

Анотація. Статтю присвячено дослідженню застосування інноваційних методів навчання у підготовці майбутніх вихователів до здійснення рухового режиму в ДНЗ. Розкрито структуру ділової гри, а також проаналізовано її позитивні і негативні сторони. Визначені чинники, які необхідні при підготовці майбутніх вихователів. Удосконалено ділову гру за методом Едварда де Боно «Шість капелюхів мислення» для застосування на практичних заняттях під час вивчення курсу «Теорія і методика фізичного виховання та валеологічної освіти».

Ключові слова: ділова гра, метод «Шість капелюхів мислення», підготовка студентів, майбутні вихователі.

Постановка проблеми. В останні роки розроблено чимало нових ефективних форм і методів підвищення професійної майстерності педагогів, зокрема вихователів. Як наслідок, зросли вимоги до організації педагогічної діяльності в ДНЗ, яка, у свою чергу, повинна бути спрямована на вдосконалення всієї роботи з дітьми відповідно до сучасних вимог до підвищення якості освіти. Таким чином, особливої актуальності та визначального значення набувають технології і техніки навчання та викладання дисциплін у закладі вищої освіти.

У стандартах вищої освіти окреслено вимоги щодо підвищення ефективності навчального процесу, а форма організації навчання має бути такою, яка могла б розв'язати актуальні проблеми сучасної освіти: соціальної адаптації випускників, розвитку нестандартності цього мислення, формування ініціативної позиції. Тому це сучасний викладач закладу вищої освіти знаходиться у постійному пошуку нових форм і методів викладання, акцентуючи свою увагу на використанні інноваційних підходів та користуючись досвідом застосування інноваційних методів в організації занять зарубіжними та вітчизняними викладачами. У підготовці студентів напряму «Дошкільна освіта» до професійної діяльності одним із важливих є навчальний курс «Теорія і методика фізичного виховання та валеологічної освіти», який міститься у циклі дисциплін методичного спрямування. Над проблемою пошуку та застосування ефективних інноваційних методик у викладанні дисциплін професійного циклу працює і науково-педагогічний склад кафедри педагогіки та психології (дошкільної та корекційної) імені проф. Т. І. Поніманської Рівненського державного гуманітарного університету.

Аналіз останніх досліджень з проблеми. Дослідженню проблеми впровадження інновацій в освіті присвячені праці багатьох вітчизняних

вчених. Так, особливості використання інноваційних педагогічних технологій досліджуються науковцями Л. Даниленко, Е. Паламарчук; ефективні інтерактивні технології навчання дорослих розглядаються у працях С. Сисоевої; основні види інтерактивних технологій визначають О. Пометун, Л. Пироженко, Г. Коберник. У роботах П. Підкасистого і Г. Селевко відзначається винятково важливе місце дидактичних ігор та ігрової діяльності в навчанні. Проблеми застосування інноваційних методів у процесі підготовки майбутніх вихователів дітей дошкільного віку присвячені роботи Л. Артемової, Г. Беленької, Л. Загородньої, В. Задої та інших. У педагогіці вивчалися навчальні, дидактичні, навчально-рольові, ділові навчальні, виховні та інші ігри. Однак слід зазначити, що в системі професійної освіти в центрі уваги не завжди знаходиться розвиток особистості студента і його професійно важливих якостей, а переважає процес передачі йому суми знань і умінь.

На думку Н. Шумакової, «... основою освіти повинні стати не стільки навчальні дисципліни, скільки способи мислення і діяльності. Необхідно не лише випустити фахівця, який отримав підготовку високого рівня, але і включити його вже на стадії навчання в розробку нових технологій, адаптувати до умов конкретного виробничого середовища, зробити його здатним до прийняття нових рішень...» [6, с. 787-788].

Метою публікації є аналіз особливостей процесу професійної підготовки майбутніх вихователів із застосуванням інноваційних освітніх технологій навчання та викладання у вищій школі. Її **завдання** вбачаються нам у наступному:

- обґрунтувати необхідність використання ділової гри у підготовці майбутніх вихователів;
- розкрити особливості організації та методики проведення ділової гри за методом Едварда де Бона «Шість капелюхів мислення».

Виклад основного матеріалу дослідження. Основна мета навчального курсу «Теорія і методика дошкільного виховання та валеологічної освіти» – забезпечити кваліфікаційну компетентність майбутніх вихователів у галузі фізичного виховання та оздоровлення дітей раннього і дошкільного віку, сприяти формуванню в студентів світоглядних позицій щодо власної відповідальності за збереження і зміцнення здоров'я дітей [5].

Організація практичних занять з даного курсу у вищому навчальному закладі потребує нових підходів, які спрямовуватимуться на розвиток і самовдосконалення особистості, на розкриття її резервних можливостей і творчого потенціалу, створення передумов для ефективного поліпшення навчального процесу. Саме тому особливим методом практичної роботи майбутнього вихователя є ділова гра.

Ділова гра – це форма створення предметного і соціального змісту професійної діяльності, моделювання систем відносин, характерного для даного виду практики. Залежність від того, який тип людської практики

створюється в грі і які цілі учасників, розрізняються ігри ділові навчальні, дослідницькі, управлінські, атестаційні [9]. Ділові ігри є імітаційними методами рольового навчання, які активізують процес засвоєння знань, навичок і умінь. Ділова гра підвищує мотивацію, інтерес та емоційний статус учасників, викликає високу активність, удосконалює вміння вирішувати реальні педагогічні проблеми.

Гра як метод навчання дає можливість:

- сформувати мотивацію навчання, тому може бути ефективна на початковій стадії навчання;

- оцінити рівень підготовленості студентів (може бути використана як на початковій стадії навчання – для вхідного контролю, так і на стадії завершення – для підсумкового контролю ефективності навчання);

- оцінити ступінь оволодіння матеріалом і перевести його з пасивного стану (знання) в активний (вміння), тому може бути ефективна як метод практичного відпрацювання навичок відразу після обговорення теоретичного матеріалу [4, с. 9].

Нині ділові ігри широко розповсюджені. На думку В. А. Яковлевої [9], навчальна ділова гра дозволяє створити предметний і соціальний контекст майбутньої професійної діяльності і так змодельовати більш адекватні (порівняно з традиційним навчанням) умови формування спеціаліста: 1. Засвоєння нового знання накладається на канву майбутньої професійної діяльності. 2. Навчання набуває спільного, колективного характеру. 3. Розвиток особистості спеціаліста відбувається в результаті засвоєння двох типів норм: компетентних предметних дій і соціальних відносин в колективі. У такому «контекстному» навчанні досягнення дидактичних і виховних цілей поєднано в одному потоці соціальної за природою активності навчання, що реалізується як ігрова діяльність.

Важливо, що застосовуючи ділову гру в навчальному процесі, у майбутніх вихователів формуються навички професійного та комунікативного спілкування, уміння вислуховувати співрозмовника, оскільки виникає можливість отримувати зворотній зв'язок. Студенти також зможуть оволодіти новими вміннями; аргументувати та відстоювати власні думки; експериментувати з різноманітними стилями стосунків між партнерами; мати цілісне уявлення про професійну діяльність вихователя. Зауважимо, що всі ці чинники є важливими у процесі підготовки майбутніх вихователів до здійснення рухового режиму у ДНЗ.

Ділові ігри поділяються наступним чином:

- за ознакою: навчальні, виробничі, дослідницькі;
- за ступенем залучення: одноосібні – учасники не вступають у взаємодію один з одним; двосторонні – здійснюється взаємодія;

- за процедурою: тверді (закриті) – усі дії учасників гри суворо регламентовані роллю, організаторами тощо; вільні (відкриті) – в основному рішення приймаються гравцями самостійно і роль визначає тільки позицію [9]. Відкриті поділяються на операційні (чітко визначається

алгоритм вирішення ситуації) та рольові (можуть бути як закритого, так і відкритого типу).

Особливою ознакою ділової гри є її обов'язкова підготовка, яка полягає в тому, щоб отримати достатньо інформації з проблеми. На *першому* етапі студенти вивчають умови гри, знайомляться із зразком сценарію, спільно із викладачем складають карту-схему послідовності ігрових дій, програють окремі фрагменти. *Другий* етап – це, власне, початок гри, викладач знайомить її учасників із ситуацією, розподіляє ролі (залежно від умов гри здійснює поділ на пари (групи) команди) роздає відповідні друковані матеріали тощо. На *третьому* етапі студенти, як правило, працюють разом, оскільки по черзі представляють вироблену в парах (групах) позицію з проблемного питання, яке вони обговорювали. Особливістю будь-якої гри є підведення підсумків. Це останній етап, який проводиться після того, як гра закінчилась, і передбачає аналіз помилок студентів, а також коментар з приводу їхньої поведінки.

У діловій грі реалізуються наступні психолого-педагогічні принципи:

1. Принцип імітаційного моделювання конкретних умов і динаміки виробництва та ігрового модельного змісту професійної діяльності спеціалістів.

2. Принцип проблемності змісту.

3. Принцип сумісності діяльності учасників в умовах рольової взаємодії.

4. Принцип діалогічного спілкування і взаємодії партнерів по грі.

5. Принцип двоплановості ігрової навчальної діяльності – досягнення ігрових цілей слугує засобом реалізації цілей розвитку особистості спеціаліста, цілей навчання та виховання [3].

Ділова гра передбачає такі навчальні цілі:

- навчання вирішенню конкретного управлінського завдання;
- навчання аналізу вихідної ситуації, можливих альтернатив і їхніх наслідків для відповідного виду діяльності;
- перевірка рівня підготовки у відповідному виді діяльності;
- навчання прийманню управлінських рішень в екстремальних ситуаціях.

У використанні ділової гри визначають як позитивні, так і негативні сторони. Позитивне в застосуванні ділові ігри: висока мотивація, емоційна насиченість процесу навчання; підготовка до професійної діяльності, формуються знання й уміння, студенти навчаються застосовувати свої знання; ігрове обговорення сприяє закріпленню знань. Негативним є: висока трудомісткість заняття для викладача, він повинен бути уважним і доброзичливим керівником упродовж усього ходу гри; більша напруженість для викладача, зосередженість на безперервному творчому пошуку, володіння акторськими даними; неготовність студентів до роботи з використанням ділової гри; труднощі із заміною викладача, що проводив

гру [1, с. 41].

Таким чином, аналізуючи наукові джерела згаданих науковців та спираючись на власний педагогічний досвід, доходимо висновку, що ділова гра є досить ефективним інноваційним методом, застосування якого в організації навчального процесу Рівненського державного гуманітарного університету є досить бажаним і необхідним процесом. Як відомо, проводити ділову гру можна за допомогою різних методів, серед яких, на нашу думку, заслуговує на увагу метод «шести капелюхів мислення» Едварда де Боно.

У науковій праці «Шість капелюхів мислення» Е. де Боно пояснює відмінності між реагуючим і свідомим мисленням: «Коли ви керуєте машиною, вам доводиться вибирати дорогу, дотримуватися заданого напрямку й стежити за рухом іншого транспорту. Ви здійснюєте дуже багато швидких дій, зумовлених минулим або майбутнім часом. Ви стежите за сигналами і реагуєте на них. Це реагуюче (реактивне) мислення. Буденне мислення дуже нагадує керування автомобілем: ви читаєте дорожні знаки і приймаєте рішення. Але ви не складаєте карти. Інший тип мислення ви використовуєте для складання карти: ви вивчаєте предмет і складаєте план. Це вимагає об'єктивного і нейтрального ставлення. Щоб скласти план, потрібно дивитися ширше. Ця дія значною мірою відрізняється від простого реагування на дорожні знаки у міру їх появи» [7, с. 12].

Метод спрямований на реалізацію наступних цілей: організація мислення, робота з інформацією, розвиток креативного мислення, звернення до інтуїтивної сфери, генерація креативних ідей, розвиток логічних умінь і навичок. Це спосіб подолання таких труднощів, як: зайві емоції, безпорадність у вирішенні навчальних завдань, плутанина серед вибору позиції й аргументації власного погляду бачення ситуації.

«Шість капелюхів мислення» ділиться на 6 методів, кожен капелюх представлений певним кольором. В основі цього методу лежить ідея паралельного мислення. Традиційне мислення ґрунтується на полеміці, дискусії та зіткненні думок. Однак при такому підході часто виграє не найкраще рішення, а те, яке більш успішно реалізувалося в дискусії. Паралельне мислення – це мислення конструктивне, при якому різні погляди і підходи не конфліктують, а співіснують. Зазвичай, коли ми намагаємося думати над вирішенням практичної задачі, то натрапляємо на деякі труднощі. По-перше, ми часто взагалі не схильні думати над рішенням, замість цього обмежуючись емоційною реакцією, яка зумовлює нашу подальшу поведінку. По-друге, відчуваємо невпевненість, не знаючи, з чого почати і що робити. По-третє, намагаємося одночасно утримувати в голові всю інформацію, що стосується задачі, бути креативними, конструктивними, логічними, стежити, щоб наші співрозмовники були логічними і так далі, і все це, звичайно, не викликає нічого, крім плутанини [8]. Цей метод універсальний, він дозволяє генерувати нові ідеї,

вільні від шаблонів мислення. Використання цього прийому дозволяє скоротити час розв'язання проблем більш ніж на 40% і підвищити ефективність результатів діяльності.

Переваги методу «Шість капелюхів мислення» Едварда де Боно:

1. Зазвичай розумова діяльність для більшості людей уявляється нудною. Та даний метод дозволяє зробити цей процес яскравим і захоплюючим засобом управління своїм мисленням.

2. Кольорові капелюхи – це метафора, яка добре запам'ятовується, яку легко застосовувати.

3. Метод шести капелюхів можна використовувати на будь-якому рівні складності, від дитячого садка до ради директорів.

4. Завдяки структуруванню роботи та виключенню безплідних дискусій мислення стає більш сфокусованим, конструктивним і продуктивним.

5. Метафора капелюхів є свого роду рольовою мовою, на якій легко обговорювати і переключати мислення, відволікаючись від особистісних переваг і нікого не ображаючи.

6. Метод дозволяє уникнути плутанини, оскільки тільки один тип мислення використовується всією групою в певний проміжок часу.

7. Метод визнає значущість усіх компонентів роботи над завданням (проектом) – емоцій, фактів, критики, нових ідей, і включає їх у роботу в потрібний момент, уникаючи деструктивних факторів.

Принцип організації інтелектуальної діяльності в режимі технології «Шість капелюхів мислення» полягає в тому, що кожен учасник або група учасників у процесі обговорення проблеми «одягає» капелюх певного кольору і мислить так, як «вимагає» колір одягнутого капелюшка. Послідовність одягання капелюхів виходить із конкретного завдання, головне – під час дискусії не одягати два капелюхи одночасно, щоб уникнути дисгармонії, а також контролювати себе. Рекомендується також під час організації такої гри учасникам довго не носити капелюх одного кольору.

Отже, **білий капелюх** - капелюх мислення – це режим фокусування уваги на всій інформації, якою ми володіємо: на фактах і цифрах.

Червоний капелюх – капелюх емоцій, почуттів та інтуїції. Не вдаючись у подробиці і міркування, на цьому етапі висловлюються всі інтуїтивні здогадки. Люди діляться емоціями, що виникають під час обговорення того чи іншого рішення. Тут також важливо бути чесним як із самим собою, так і з іншими.

Жовтий - капелюх позитиву. Одягаючи його, ми думаємо над перевагами, яке дає рішення, розмірковуємо над вигодою і перспективою ідеї. І навіть якщо ідея на перший погляд не обіцяє нічого хорошого, важливо опрацювати оптимістичну сторону і спробувати виявити приховані позитивні ресурси.

Чорний капелюх – протилежність жовтого. У ньому ми повинні

мислити критично, критично оцінювати ситуацію, звернути увагу на можливі ризики і таємні загрози, на істотні та уявні недоліки, включити режим пошуку «підводних каменів».

Зелений капелюх – капелюх творчості та креативності, пошуку альтернатив і внесення змін. Генеруйте ідеї, модифікуйте вже існуючі та придивляйтеся до чужих напрацювань.

Синій капелюх – шостий капелюх мислення. Він призначений для управління процесом реалізації ідей та роботи над вирішенням завдань, підведення підсумків і обговорення користі та ефективності «методу шести капелюхів».

За цим методом ми розробили ділову гру для застосування на практичних заняттях з майбутніми вихователями під час вивчення навчального курсу «Теорія і методика фізичного виховання та валеологічної освіти».

Ділова гра мала назву «**Застосування рухливих ігор в педагогічному процесі закладу дошкільної освіти**» та проводилася в рамках навчального процесу, а саме під час практичного заняття з теми «Здійснення рухового режиму протягом дня». На початку ділової гри (перший етап) було оголошено тему, мету і завдання. Ознайомлено студентів із загальною концепцією «шести капелюхів». На другому етапі гри наведений приклад життєвої ситуації. Студентам потрібно було «взяти участь» у конкурсі, який проводився серед ДНЗ на план оптимізації рухового режиму дітей дошкільного віку. За це переможці-вихователі преміювалися 10 (десятьма) тисячами гривень, а ДНЗ – облаштованими сучасним обладнанням майданчиками. За методом «шести капелюхів» студентам потрібно було довести, що застосування рухливих ігор є найоптимальнішою формою роботи в оптимізації рухового режиму. Студенти поділилися на групи, кожна з яких отримала капелюх певного кольору. Далі кожна група обговорювала обрану позицію (відповідав лідер групи), залежно від кольору капелюха.

Першими відповідала група «**білого капелюха**», яка надавала детальну і необхідну інформацію про вимоги до вибору рухливих ігор, місце гри в режимі дня, місце проведення рухливої гри, ускладнення та варіанти проведення рухливих ігор, керівництво ігровою діяльністю дітей.; група «**чорного капелюха**» аналізувала критичні моменти, а також оцінювала, вказувала на недоліки і можливі ризики під час використання рухливих ігор у режимі дня. Користь від такого мислення безсумнівна, якщо, звичайно, нею не зловживати. Власники «**жовтого капелюха**» знаходили всі переваги і позитивні моменти ситуації. Група, у якій був «**червоний капелюх**» розглядала проблему керуючись емоціями та інтуїцією. Вивчивши питання різнобічно група з «**зеленим капелюхом**» (креативна) спробувала знайти щось нове, вийшовши за рамки наявних пропозицій. Останніми мали слово власники «**синього капелюха**». Студенти цієї групи відрізнялися тим, що їхнім завданням було управляти самим процесом роботи, не втручаючись у

зміст, і, зрештою, узагальнити досягнуте і поставити нову мету.

Підведення підсумків проведеної гри здійснюється за принципом на переваги не тій групі, що обрала найкращий з варіантів, а тій, яка була найуспішнішою в полеміці.

Використання методу Е. де Боно «Шість капелюхів» у роботі педагога вищої школи дозволяє трансформувати розумову діяльність у більш захоплюючий і барвистий процес пошуку істини застосовуючи колірні метафори (у формі капелюхів).

Висновки і перспективи подальших розвідок. Аналізуючи психолого-педагогічну літературу, ми з'ясували, що діловим іграм як одному із активних методів навчання притаманні такі особливості: активізація мислення і поведінки учасників гри, високий ступінь залучення в ігровий процес, обов'язкова взаємодія учасників між собою і з матеріалами гри. Таким чином, ділові ігри сприяють розвитку і формуванню особистості, виробляють ініціативу і самостійність у прийнятті рішень. Їхня будова близька до практичної діяльності, і тому вони є не тільки ефективним засобом засвоєння знань і формуванням умінь, а й способом підготовки до професійного спілкування.

Перспективу подальшого дослідження вбачаємо у спробі описати використання методу портфоліо у підготовці майбутніх вихователів до здійснення рухового режиму у ДНЗ.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Борисова Н. В. Новые технологии активного обучения / Н. В. Борисова // Проблемы инженерно-педагогической освіти. – М.: ИЦПСКПС. – 2010. – № 26/27. – 146с.
2. Зверева І. Д. Соціальна робота з дітьми та молоддю (теоретико-методологічні аспекти): у 2-х ч. / І. Д. Зверева, І. В. Козубовська, В. Ю. Керецман, О. П. Пічкара. – Ужгород: УжНУ, 2000. – Ч. 1. – 192 с.
3. Інновації у сучасних методиках викладання [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://book.net/index>.
4. Кузьмина Н. В. Профессионализм личности преподавателя и мастера производственного обучения / Н. В. Кузьмина. – М. : Высш. шк., 1990. – 119 с.
5. Маліновська Н. В. Підготовка студентів до впровадження здоров'язбережувальних технологій у практику роботи закладів дошкільної освіти / Н. В. Маліновська // Нова педагогічна думка. – Рівне, 2017. – № 2(90). – С.55-57.
6. Шумакова Н. В. Инновационные технологии в системе профессиональной подготовки студентов // Молодой ученый. – 2013. – № 5. – С. 787–789.
7. Эдвард де Боно. «Шесть шляп мышления». [Електронний ресурс] – Режим доступу:<https://4brain.ru/blog>.

8. Эдвард де Боно. Грамотей. Научите себя думать. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.gramotey.com>.
9. Яковлева В. А. Застосування ділових ігор в навчальному процесі у майбутніх бакалаврів соціальної педагогіки / В. А. Яковлева // «Молодий вчений». – № 11 (51). – 2017 р. – С. 488-491.

REFERENCES TRANSLATED AND TRANSLITERATED:

1. Borisova N. V. Novyye tehnologii aktivnogo obucheniya [New Active Learning Technologies]/ N. V. Borisova // Problemi inzhenerno-pedagogichnoї osviti. – М.: ICPSKPS. – 2010. – No 26/27. – 146 s. (in Russian)
2. Zvereva I. D. Sotsialna robota z ditmy ta moloddiu (teoretyko-metodolohichni aspekty): u 2-kh ch. [Social Work with Children and Youth (Theoretical and Methodological Aspects): in 2 ch.] / I. D. Zvereva, I. V. Kozubovska, V. Yu. Keretsman, O. P. Pichkar. – Uzhhorod: UzhNU, 2000. – Ch. 1. – 192 s. (in Russian)
3. Innovatsii u suchasnykh metodykakh vykladannia [Innovations in Modern Teaching Methods] – [Elektronnyi resurs]. – Rezhym dostupu: <http://book.net/index>.
2. Kuz'mina N. V. Professionalizm lichnosti prepodavatelja i mastera proizvodstvennogo obucheniya [Professionalism of the Personality of the Teacher and the Master of Vocational Training] / N. V. Kuz'mina. – М.: Vyssh. shk., 1990. – 119 s. (in Russian)
5. Malinovska N. V. Pidhotovka studentiv do vprovadzhennia zdorovyazberezhivalnykh tekhnolohii i praktyka roboty doshkilnykh navchalnykh zakladiv [Training of Students for Implementation of Health-saving Technologies into Practice of Preschool Educational Institutions]/ N. V. Malinovska // Nova pedahohichna dumka. – Rivne, 2017. – No 2(90). – S.55-57. (in Ukrainian)
6. Shumakova N. V. Innovacionnyje tehnologii v sisteme professional noj podgotovki studentov [Innovative Technologies in the System of Professional Training of Students]// Molodoj uchenyj. – 2013. – No 5. – S. 787–789.
7. Jedvard de Bono. «Shest' shljap myshlenija» ["Six Hats of Thinking"]. – [Elektronnij resurs] – Rezhim dostupu:<https://4brain.ru/blog>.
8. Jedvard de Bono. Gramotej. Nauchite sebja dumat' [Educated Person. Teach Yourself to Think.]. – [Elektronnij resurs] – Rezhim dostupu: <http://www.gramotey.com>.
9. Yakovleva V. A. Zastosuvannia dilovykh ihor v navchalnomu protsesi u maybutnikh bakalavriv sotsial'noyi pedahohiky [Application of Business Games in the Educational Process of Future Bachelors of Social Pedagogy] / V. A. Yakovleva // “Molodyi uchenyi”. – No 11 (51). – 2017 r. – S. 488-491.(in Ukrainian)

Аннотация. Стаття посвящена дослідженню застосування інноваційних методів навчання в підготовці майбутніх вчителів к

осуществлению двигательного режима в ДОУ. Раскрыта структура деловой игры, а также проанализированы ее положительные и отрицательные стороны. Определены факторы, которые необходимы при подготовке будущих воспитателей. Усовершенствована деловая игра по методу Эдварда де Боно «Шесть шляп мышления» для применения на практических занятиях при изучении курса «Теория и методика физического воспитания и валеологического образования».

Ключевые слова: деловая игра, метод «Шесть шляп мышления», подготовка студентов, будущие воспитатели.

Abstract. The article is devoted to the using of the innovative methods in the future pre-school teachers training to the implementation of the moving mode in the pre-school educational institutions. The necessity of using innovative technologies in higher education is proved. The features of the process of the future pre-school teachers training with application of innovative educational technologies of learning and teaching in higher education have been analyzed. The classification of business games has been defined. The business game's structure and its positive and negative sides are revealed. Factors necessary for future pre-school teachers training are defined. The most effective business game by the method of Edward de Bono «Six Thinking Hats» was proved and improved for using in practical classes of the course «Theory and methods of physical education and valeological education». The method is aimed at the following goals: thinking organization, work with information, creative thinking development, appeal to the intuitive sphere, creative ideas generation, logical skills and abilities development. The parallel thinking idea lies in the basis of this method.

Key words: business game, method “Six Thinking Hats”, students training, future pre-school teachers.

Стаття надійшла до редакції 19.02.2018