

знаєте? Що ви знаєте про французьке (англійське, німецьке) кіно? Що можна сказати про зміст фільму за його назвою?”.

2. Вправи під час демонстрації фільму (опис окремих кадрів фільму, обговорення окремої сцени, збір необхідних для опису сцен лексичних одиниць, запис слів, що використовуються в розмовному мовленні).

3. Вправи після демонстрації фільму (вставити у запропонований текст ключові пропущені слова, розподілити речення у логічній послідовності розвитку подій, скласти питання для спілкування, виконати мовні граматичні вправи, відтворити текст фрагменту у груповій роботі, відповісти письмово або усно на питання, скласти план та розповісти за планом про події).

Творчий аспект припускає використання отриманих студентами знань та умінь при написанні відгуків, рецензій, есе за переглянутими кінофільмами, проведення дискусій, аматорська відеозйомка та написання мінісценаріїв іноземною мовою.

Заключний етап – результативно-оцінний.

Таким чином, систематична робота над автентичними кінофільмами, їхнє регулярне обговорення іноземною мовою формують медіакомпетентність студентів, удосконалюють знання іноземної мови, сприяють естетичному вихованню, розвитку творчих здібностей, асоціативного та критичного мислення, інтелекту й інших якостей творчої особистості. З огляду на зазначене порушена у статті проблема потребує подальшого дослідження.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Поличко Г.А. Межпредметные связи литературного курса и факультатива по основам киноискусства как средство эстетического развития старшеклассников / Г.А. Поличко: Дис. ... канд. пед. наук. – М., 1987. – 199 с.
2. Федоров А. В. Развитие медиакомпетентности и критического мышления студентов педагогического вуза / А.В. Федоров. – М.: Из-во МОО ВПП ЮНЕСКО “Информация для всех”, 2007. – 708 с.
3. Baran S. J. Introduction to Mass Communication. – Boston-New York: McGraw Hill, 2002. – 535 p.
4. Kubey R. Media Literacy in the Information Age. – New Brunswick and London: Transaction Publishers, 1997. – P. 307-321.
5. Potter W. J. Media Literacy. Thousand Oaks – London: Sage Publication, 2001. – 423 p.

УДК 37.036:004

Ю.І. Олійник

ВПЛИВ КОМП'ЮТЕРНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА ПРОЦЕС ФОРМУВАННЯ ТВОРЧОЇ ОСОБИСТОСТІ СТУДЕНТІВ МИСТЕЦЬКИХ СПЕЦІАЛЬНОСТЕЙ

Стаття присвячена питанням, які пов'язані з механізмом впливу сучасних інформаційних технологій на формування та розвиток творчих здібностей студентів творчих спеціальностей. Розглянуті поняття “творча діяльність людини”, “мультимедійні інформаційні технології”.

The article is devoted to the problems connected with the mechanism of influence on information technologies and creative capabilities of students. Such topics as “creative activity of human”, “multimedia information technologies” were analyzed.

Постановка проблеми: Бурхливий розвиток інформаційних технологій і комп'ютерної техніки спричинив суттєві зміни всього суспільства та окремих сфер його функціонування. Комп'ютер став атрибутом сучасного життя, символом епохи інформаційного суспільства, у якому змінюються не тільки міжособистісні відносини, а й критерії вимог суспільства до

людської особистості. Наявність і доступність потужних інформаційних технологій та сучасних комп'ютерних пристроїв надає людині небувалих можливостей. Реалізація такого потенціалу на практиці, безумовно, здійснює вплив на людську особистість. Цей вплив не завжди є позитивним, сприяючи формуванню та розвитку особистості творчої, креативної, найбільш необхідної сучасному суспільству. Адже саме творча особистість спроможна створювати, ефективно управляти, пропонувати нові теорії, нові технології, нові напрямки розвитку, знаходити шляхи виходу зі складних нестандартних ситуацій.

Аналіз досліджуваного питання дозволяє говорити про те, що зміна характеру сучасного суспільства вимагає наново осмислити такі фундаментальні поняття, як суспільство, суб'єкт, наука, освіта, оскільки у контексті переходу суспільства від індустріального до інформаційного змінюється внутрішній зміст цих понять. В інформаційному суспільстві, де інноваційні процеси мають першорядну значущість, неухильно буде зростати роль саме гуманітарного фактора.

Широке впровадження інформаційних технологій (ІТ) у навчальний процес породжує ряд проблем, що стосуються удосконалення змісту, методів, організації форм і засобів навчання, інтеграції навчальних предметів і фундаменталізації знань, забезпечення сучасною комп'ютерною технікою та програмними продуктами, підготовки педагогічних кадрів у системі неперервної освіти, самоосвіти і самовдосконалення професійної майстерності вчителів, оволодіння ними основами інформаційної культури [3: 4].

Мета статті: дослідити ступінь та якість впливу сучасних інформаційних технологій як фактора формування творчої особистості студентів творчих спеціальностей.

Аналіз досліджень: Одним із завдань сучасної педагогіки мистецької освіти є виховання духовно розвинутої особистості, здатної до творчої самореалізації. Великий потенціал у його розв'язанні мають нові технології, до яких, безсумнівно, відносяться інформаційно-комп'ютерні. Вивчення досвіду освоєння комп'ютерних технологій у різних сферах мистецької освіти дозволило з'ясувати, що вони мають у своєму розпорядженні значно більший діапазон реалізації означеного завдання, аніж це представлено нині в даній галузі педагогіки. Комп'ютер стає універсальним інструментом у професійній підготовці фахівців різних спеціальностей, надаючи можливість одержання будь-якого типу інформації, з "перших рук"; сприяє системній організації знань, індивідуалізації, що так важлива для представників творчих професій. Залучення комп'ютерів у мистецьку освіту додає свої специфічні принципи й методи роботи, які не суперечать традиційним, а значно доповнюють і збагачують їх. У роботах М.К.Кременчуцької, О.П.Значенко, В.А.Рижова, Г.Д.Семенової та ін. констатується, що комп'ютер – це гнучкий, багатофункціональний навчальний засіб, що може використовуватись у процесі викладання переважної більшості мистецьких дисциплін. Комп'ютер посів чільне місце, насамперед, у професійній образотворчій та музичній практиці, тому що математичні, інформаційні, а потім і комп'ютерні методи стали застосовуватися в мистецтві відносно давно, набагато раніше, ніж виникла проблема інформатизації мистецької освіти. Питання про застосування комп'ютерів у мистецько-творчій практиці розроблені більш ретельно, ніж у системі професійної підготовки педагога мистецької спеціальності. Найбільшу цінність у цьому плані для нас мають роботи В.П. Андрущенко, Н.Б. Крилової, В.М. Розіна, М. Гарднера, Д. Гросса, Э.В. Денисова, Р.Х. Заріпова, Д.Н. Зарицького, Р.Ю. Петеліна, Ю.В. Петеліна та ін. Цікавими представляються дослідження із загальногуманітарних проблем комп'ютерного навчання (В.О. Виноградова, Л.С. Винарик, Г.Г. Воробйова, А.С. Гинкул, Ю.М. Горвіц, Н.Г. Джинчарадзе, А.П. Єршова, М.І. Жалдака, Л.В. Скворцова, Ю.С. Брановського, В.А. Шаповалів, Е.С. Полат, А.Г. Щеголева, Е.С. Гесслер та ін.), про вплив комп'ютерних технологій на психічні процеси, використання їх для активізації навчання, виховання творчої особистості (А.І.Еригін, В.В.Мазепус, С.П.Полозов, В.М.Цеханський та ін.) Деякі актуальні питання застосування комп'ютерних технологій та їх впливу на формування творчої особистості у музичній освіті розглядалися Ю.М.Кузнецовим, В.П.Морозовим,

Г.Д.Семеновою, А.В.Харуто, а в образотворчій сфері професійної освіти – М.М.Головановою, В.П.Болотовим, А.М. Федоровою та ін.

У працях Ю.І. Машбиця, Є.С. Полат, Я.О. Пономарьова, В.В. Рубцова, К.М. Шоломій показано, що комп'ютер, включений до структури інтелектуальної діяльності людини, активно стимулює продуктивні, творчі функції. Однак характер такого інтенсивного впливу комп'ютерів на пізнавальні процеси й можливі його наслідки (як для особистості, так і для суспільства) дотепер не вивчені належною мірою й оцінюються неоднозначно, часом прямо протилежним чином (О.К. Тихомиров, І.В. Соколова, А.Д. Урсул, О.Д. Хомська, С. Dormann, С. Nass, М. Lombard та ін.). Сучасне комп'ютерне середовище використовує ті можливості комп'ютерної графіки та звуку, що дозволяють активізувати властиву людині здатність думати складними просторовими образами. Останнє створює умови для формування індивідуально-своєрідних способів мисленнєвої діяльності, які несуть на собі відбиток особистісних, у тому числі, й професійних особливостей. Активно використовуючи когнітивну графіку й мультимедійні засоби, комп'ютерні технології сприяють розвитку візуально-образного мислення, у зв'язку з чим вербально-логічне мислення в комп'ютерному просторі, будучи обмеженим стереотипними програмними рішеннями, стає малопродуктивним [6: 11].

Візуальне мислення користувачів комп'ютерами є видом зрілого продуктивного творчого процесу. Завдяки цьому воно може розглядатися як основа продуктивної пізнавальної активності, провідними елементами якої виступають пізнавальні потреби, прагнення до творчості і самореалізації [10: 2].

Головним завданням сучасної освіти є виховання творчо активної, самостійної особистості, здатної адаптуватися до умов життя, що постійно змінюються. Спробуємо розглянути механізми формування активної й цілісної творчої особистості. Художні здібності обумовлюють формування спеціального типу внутрішніх мотивів – естетичних. Це потреба сприймати, переживати, інтерпретувати й створювати твори мистецтва. Заняття мистецтвом може приносити задоволення. В обдарованих дітей і підлітків особливо підкреслюється роль так званої “пізнавальної потреби” (А.М.Матюшкин, В.С.Юркевич). У студентів існує значна й усвідомлена внутрішня мотивація у виборі професії (звичайно – не меркантильна), що спирається на творчі здібності й певну естетичну базу. Вивчення основ комп'ютерної графіки у ВЗО, на нашу думку, повинно переслідувати дві мети: загальноосвітню й прагматичну. Загальноосвітня мета полягає в освоєнні прикладних програм, необхідних для реалізації учбово-творчих завдань: створення нових чи обробці існуючих. Прагматична – в одержанні практичних навичок з апаратними й програмними засобами сучасних ЕОМ [2: 5].

Чітка взаємодія цих складових простежується на прикладі вивчення комп'ютерних технологій в образотворчому мистецтві. Але курс комп'ютерної графіки змістовно й методично повинен бути побудований так, щоб обидва завдання – загальноосвітня і прагматична – вирішувалися паралельно. Комп'ютерна графіка як освітня дисципліна швидко розвивається. Сьогодні її метою є ефективність застосування людиною комп'ютера як інструмента для підвищення освітнього рівня.

Комп'ютерна грамотність визначається не тільки вмінням програмувати, а, в основному, умінням ефективно використовувати готові програмні продукти, розраховані на рівень користувача. Ця тенденція з'явилася завдяки широкому спектру програмних продуктів, орієнтованих на непідготовлених користувачів. Розробка таких програмно-інформаційних засобів є досить дорогою справою у силу його високої наукоємності й необхідності спільної роботи висококваліфікованих фахівців: психологів, комп'ютерних дизайнерів, програмістів. Однак, вона виправдовує себе завдяки тому, що дає змогу отримати доступ до комп'ютера практично кожній людині, навіть без спеціальної підготовки. Комп'ютер перестає бути просто технічним пристроєм, якщо наявне відповідне програмне забезпечення до вирішення певних мистецьких завдань.

Рішення зазначеного завдання пов'язане із подоланням труднощів, обумовлених тим, що одну частину завдання – конструювання й виробництво та програмування ЕОМ – виконує інженер, а іншу – педагог-практик, який повинен дидактично доцільно обґрунтувати логіку роботи комп'ютерного комплексу в цілому й окремих програм зокрема. Також треба звернути увагу на те, з якими програмами необхідно познайомити студентів мистецьких спеціальностей, й логіку розвитку реальної людської діяльності у процесі навчання. Останнє приноситься поки що в жертву логіці машинній; адже для того, щоб успішно використовувати комп'ютер у якості універсального мистецького інструменту, потрібно, як відзначають прихильники загальної комп'ютеризації, мати алгоритмічне мислення.

Такі умови використання комп'ютерних технологій у навчально-виховному процесі студентів мистецьких спеціальностей безперечно впливають на формування творчої особистості як розвиваючий фактор, тому що у переважній більшості студентського контингенту цих спеціальностей досвід такого типу мислення незначний або зовсім відсутній. До того ж трансформується діяльність суб'єктів освіти – викладача й студента. Їм доводиться вибудовувати принципово нові відносини, опановувати нові форми діяльності у зв'язку зі зміною засобів навчальної роботи й специфічною перебудовою її змісту. І саме в цьому, а не в оволодінні комп'ютерною грамотністю викладачами й студентами або насиченості аудиторій комп'ютерною технікою, полягають основні труднощі комп'ютеризації освіти.

Щоб дослідити механізм впливу на процес формування творчої особистості, розглянемо способи використання комп'ютера у навчально-виховному процесі. За визначенням Н.Д. Белявіної, виділяються три основні форми, у яких може використовуватися комп'ютер при виконанні їм навчальних функцій:

- а) машина як тренажер;
- б) машина як репетитор, що виконує певні функції за викладача, причому машина може виконувати їх краще, ніж людина;
- в) машина як пристрій, що моделює певні предметні ситуації (імітаційне моделювання).

Тренувальні системи найбільш доцільно застосовувати для вироблення й закріплення вмінь і навичок. Для цього використовуються програми контрольної-тренувального типу: крок за кроком студент одержує дозовану інформацію, що наводить на правильну відповідь при наступному пред'явленні завдання. Такі програми можна віднести до типу, властивому традиційному програмованому навчанню. Завдання студента полягає в тому, щоб сприймати команди й відповідати на них, повторювати й заучувати підготовлений для цілей такого навчання готовий матеріал. При використанні в такому режимі комп'ютера відзначається інтелектуальна пасивність учнів. Такі програми можуть навчити теоретичним правилам, на прикладах показати існуючі варіанти вирішення навчальних завдань, ознайомити із правилами їхньої побудови. Також можна використовувати для ознайомлення з матеріалом, необхідним для виконання завдання на професійному рівні. У даному випадку комп'ютерні технології використовуються ще й для економії часу [3: 5].

Відмінність репетиторських систем визначається тим, що при чіткому визначенні цілей, завдань і змісту навчання використовується управління впливом на користувача, що йдуть як від програми, так і від самого користувача. Для навчальних систем такий обмін інформацією одержав назву діалогу. Таким чином, репетиторські системи передбачають свого роду діалог, що відбувається з ЕОМ у реальному масштабі часу. Зворотний зв'язок здійснюється не тільки при контролі, але й у процесі засвоєння знань, що дає студенту об'єктивні дані про хід цього процесу. Репетиторські системи засновані на тій же ідеології програмованого навчання (розгалужені програми), але посиленого можливостями діалогу з ЕОМ.

Потрібно підкреслити відмінність такого “діалогу” від діалогу як способу спілкування між людьми. Діалог – це розвиток теми, позиції, точки зору спільними зусиллями двох і більше людей. Траєкторія цього спільного обміну думками задається тими змістами, які

породжуються в ході самого діалогу. Очевидно, що “діалог” з машиною не є таким принциповим. У машинній програмі заздалегідь задаються ті параметри, за якими відбувається процес, ініційований користувачем ЕОМ. Якщо студент потрапить не на той розділ, машина видасть “репліку” про те, що він потрапив не туди, куди передбачено логікою програми, і що потрібно, отже, повторити спробу або почати з іншого ходу. Принципово теж саме відбувається, коли ми неправильно набираємо номер телефону, і абонент відповідає: “Помилися номером” або просто кидає трубку. До речі, з цієї ж причини індивідуалізація навчання реалізується лише остільки, оскільки в комп’ютері закладено розгалужену програму. Завдання ж формування творчої особистості вирішується по-іншому: через унікальності кожної людини, тому комп’ютерний комплекс, як навчальна машина, мала б формувати індивідуальні програми. Саме такий напрямок розвитку комп’ютерних технологій нині є пріоритетним.

Використання машинних моделей тих або інших предметних ситуацій розкриває недоступні раніше властивості цих ситуацій, розширює зону пошуку варіантів рішень і їхній рівень. Спостерігається збільшення числа продукованих користувачем цілей, відзначається оригінальність їхнього формулювання. У процесі роботи перебудовуються механізми регуляції й контролю діяльності, трансформується її мотивація. Їхній характер визначається тим, наскільки розробникам вдається закласти в навчальну програму можливості індивідуалізації роботи учня, урахувати закономірності навчальної діяльності.

Індивідуалізацію називають одним із переваг комп’ютерного навчання. І це дійсно так, хоча індивідуалізація обмежена можливостями конкретної навчальної програми й вимагає більших витрат часу й сил розробником. Однак той ідеал індивідуалізації, що пов’язують із широким упровадженням персональних комп’ютерів, має і зворотний бік. Індивідуалізація згортає й так дефіцитне в навчальному процесі безпосереднє діалогічне спілкування й пропонує його сурогат у вигляді “діалогу” з ЕОМ або за допомогою ЕОМ.

Засіб формування думки – мова – виявляється обмеженою у використанні. Студенти не мають достатньої практики діалогічного спілкування мовою досліджуваних наук, а без цього, як показують психологічні дослідження, самостійне мислення не розвивається. Такі трансформації форми діалогу “викладач – студент”, який є обов’язковою умовою процесу навчання у мистецькій галузі, потребує залучення інших каналів здійснення діалогічного спілкування сторін навчального процесу. Ними можуть бути всі мультимедійні та комунікаційні можливості сучасних комп’ютерних комплексів.

Процес навчання формується як гранично індивідуалізований процес роботи студента зі знайомою інформацією, обов’язково представленої на екрані дисплея (чи продубльована у звуковому форматі). Очевидно, що за допомогою цих теоретичних схем неможливо описати таку педагогічну реальність сьогоdnішнього дня, як, наприклад, проблемна лекція, проблемний урок, семінар-дискусія, ділова гра або науково-дослідницька робота.

Проблеми впливу на процес формування творчої особистості не зводяться до масового виробництва комп’ютерів і впровадження їх в існуючий навчальний-виховний процес. Зміна засобу навчання, як, втім, і зміни в будь-якій ланці дидактичної системи, неминуче приводять до перебудови всієї цієї системи. Використання обчислювальної техніки розширює можливості людини, однак воно є лише інструментом, знаряддям рішення завдань, і його застосування не повинно перетворюватися в самоціль, моду або формальний захід.

Сама можливість комп’ютеризації навчального процесу виникає тоді, коли виконувани людиною функції можуть бути формалізовані й адекватно відтворені за допомогою технічних засобів. Тому, перш, ніж приступати до проектування навчального процесу, викладач повинен визначити співвідношення між автоматизованою й неавтоматизованою його частинами.

Комп’ютерний світ пропонує велику кількість програм, здатних удосконалити процес створення мистецького проекту. Але ті комп’ютерні програми, які дозволяють використовувати комп’ютер в якості універсального мистецького інструмента, вимагають

певних знань і вмінь, які здобуваються в процесі навчання цим програмам. А в деяких випадках ця витрата часу не виправдовує поставлену мету, наприклад, створення ескізу художньої композиції. Робочі програми навчальних курсів мають певні часові обмеження, тому не в усіх студентів вистачає часу для освоєння комп'ютерних програм. Тому, дуже часто доводиться для вивчення необхідних комп'ютерних програм виділяти додаткові години факультативів або спецкурсів. Для того, щоб зробити процес більше ефективним, необхідно розробити єдину методику викладання мистецьких дисциплін з використанням комп'ютерних технологій, яка буде передбачати необхідну послідовність вивчення програм за принципами зростаючої складності й практичне застосування знань, необхідних при виконанні робіт, тобто, це має бути курс практичних занять. Саме тут треба використовувати ті комп'ютерні системи, про які говорилося раніше: тренувальні – повинні показати вірні рішення навчальних завдань, звільняючи викладача від пояснень; репетиторські – студент може спробувати різні варіанти, закріплюючи теоретичні знання й уникаючи ряду типових помилок, тому що, йому дається можливість самому виконати практичну роботу, моделюючи з допомогою комп'ютера робоче середовище тієї сфери мистецької галузі, до роботи в якій готується фахівець. Тренувальні програми допоможуть викладачеві пояснити матеріал, а репетиторські – студентові зрозуміти його.

Навчальні, а також демонстраційні комп'ютерні програми останнім часом стали невід'ємною частиною педагогічного процесу. Завдяки цьому в процесі навчання став широко використовуватися принцип наочності.

Висновок: Вплив комп'ютерних технологій на процес формування творчої особистості студентів мистецьких спеціальностей визначений сучасними дослідниками як дієвий фактор впливу на людську індивідуальність. Міра та рівень цього впливу визначається рівнем використання комп'ютерних технологій у певному мистецькому жанрі. Але досвід комп'ютеризації, насамперед у розвинених країнах Заходу, полягає в тому, що реальні досягнення в цій області не дають підстав думати, що нібито застосування ЕОМ кардинально змінить традиційну систему мистецької освіти. Не можна просто вмонтувати комп'ютер у традиційний навчальний процес і сподіватися, що він зробить революцію в освіті. Потрібно змінити саму концепцію навчального процесу, у який комп'ютерні технології органічно вписувались би як нові, потужні засоби творчої самореалізації людської особистості.

Без сумніву, сучасні комп'ютерні технології вже вплинули на розвиток суспільства взагалі і мистецтва зокрема. З'явилися нові мистецькі жанри, "породжені" ними: комп'ютерна графіка, трекерна музика, комп'ютерна анімація, Web-дизайн і т.д.

Комп'ютер є інструментом, створеним людьми, і як інші людські винаходи він не є однозначно "шкідливим" або "корисним". Все залежить від способу та мети використання будь-якого інструмента певною людиною. Серед усіх інструментів суспільства, на теперішній час, комп'ютер є найпотужнішим, найуніверсальнішим, найдоступнішим. Вивчення і використання ресурсів такого інструмента дасть кожній людській особистості можливість творчого розвитку.

Розгляду методів використання та вивчення новітніх інформаційних технологій у мистецькій освіті, на нашу думку, варто присвятити наступні наукові публікації.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Белявіна Н. Д. Педагогічні умови використання комп'ютерних технологій на початковому етапі музичної освіти: Автореф. дис. ... к. п. н. – К., 1999. – 18 с.
2. Кременчуцька М. К. Психологічний аналіз мисленневих процесів комп'ютерних користувачів: Автореф. дис. ... к. п. н. – Одеса, 2005. – 20 с.
3. Горемичкін А. І. Комп'ютерні справи для викладачів-гуманітаріїв: довідково-методичний посібник. – Мелітополь, 1998. – 250 с.
4. Бабенко О. К. Компьютерные технологии в формировании профессиональной творческой активности музыкантов. – Кр., 2008. <http://planetadisser.com>.
5. Клейман Т. М. Компьютерные технологии в обучении студентов составлению интерьера, 2001. – <http://ref.net.ua>.

6. Машбиц Є. І. Основи нових інформаційних технологій навчання. – К., 1997. – С.9-24.
7. Сисоева С. О., Осадчий В. В. Професійне консультування молоді: можливості мережі Інтернет: Навч.-метод. посіб. – Мел. ІПППО, 2005. – 200 с.
8. Співаковський О. В. Інформаційний простір і сучасні технології навчання (огляд)//Педагогічні науки: Зб. наук. статей. – Випуск III.– Херсон, 1998. – С.167-174.
9. Хомік О. А. Інформатизація навчального процесу на гуманітарних факультетах педагогічних вузів.– К., 2006.
10. Чайковская Е.А. Інноваційні інформаційні технології в освіті. – 2006, <http://www.nbu.gov.ua/ard/2006/06plmzkt.zip>.
11. Значенко О.П. Формування інформаційної культури майбутніх учителів гуманітарних дисциплін: Автореф. дис. ... к. п. н. – К., 2005. – 20с.

УДК 378.016:57:37.033

Л.М. Титаренко

ДІЛОВА ГРА – ІНТЕРАКТИВНИЙ МЕТОД ФОРМУВАННЯ ЕКОЛОГІЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ СТУДЕНТІВ

У статті обґрунтована актуальність формування екологічної компетентності та розглянуто ділову гру як інтерактивний метод її формування у студентів. Подано стислий конспект ділової гри, яка має міждисциплінарний характер та передбачає не лише наявність у студентів знань з екології, математики, біології, екологічного права, а також практичних умінь приймати екологічно відповідальні рішення.

In the article it is reflected actuality of forming of ecological competence of students and the business game as interactive method of its forming is considered at students. The compressed compendium of business game, which has a multidisciplinary character and foresees not only a presence at the students of knowledges from ecology, mathematics, biology, ecological right, and also practical abilities to make responsible decisions ecologically, is given.

Проблема формування екологічної компетентності має у педагогіці непересічне значення. Особливої актуальності вона набуває у контексті впровадження освіти сталого розвитку. Технократичне суспільство характеризується деградацією екологічних систем і поступовим виснаженням природних ресурсів. Екологічна криза спонукає до переосмислення відносин у системі “природа – людина – суспільство” і пошуку шляхів їх гармонізації. У просуванні країни до високотехнологічного інформаційного суспільства особливого значення набуває рівень освіченості, культури і професіоналізму фахівців.

Становлення України як рівноправного члена міжнародної спільноти передбачає якісні зміни у змісті і методах освіти, яка має орієнтуватись на пріоритети збалансованості у суспільному розвитку. Основну роль у вирішенні цього завдання відіграє екологічна освіта – засіб впливу на спосіб життя і споживання громадян. Підготовка висококваліфікованих фахівців – біологів та екологів – є одним із важливих і необхідних завдань екологічної освіти, засобом перебудови суспільства відповідно до вимог сталого розвитку. Її виняткова роль у майбутній модернізації України окреслена у стратегічних напрямках розвитку вищої освіти в Україні у ХХІ столітті: “на місце нинішньої “економічної людини” має прийти “людина екологічна”.

У “Програмі дій” з реалізації положень Болонської декларації в системі вищої освіти і науки України наголошується на створенні “системи визначення рівня компетентності випускників вищих навчальних закладів в Україні” та розробці “методів об’єктивної оцінки рівня компетентності фахівців певних освітньо-кваліфікаційних рівнів в Україні”. Особливу роль у виконанні завдання відіграють університети, оскільки у них створюються необхідні умови для вільного розвитку, формування стійкої екологічної позиції та професійної