

УДК 378.57.12.67

DOI: 10.36550/2415-7988-2025-1-219-76-80

САВЧЕНКО Лариса –

доктор педагогічних наук, професор
Криворізького державного педагогічного університету
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4246-3228>
e-mail: larisasavcenko506@gmail.com

САФ'ЯН Карина –

кандидат педагогічних наук, доцент
Національного університету біоресурсів і
природокористування України
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6977-9847>
e-mail: kariwka573@gmail.com

ВИКОРИСТАННЯ КРЕАТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ПРИ ПІДГОТОВЦІ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ

У статті показано вивчення проблеми використання креативних технологій при підготовці майбутніх учителів у закладах педагогічної вищої освіти, що дозволяє забезпечити професійне та творче впровадження у навчальний процес. Останнім часом спостерігаються значні зміни у напрямку підготовки вчителя, але мало уваги приділяється питанню підготовки майбутнього вчителя технологічної освіти до використання креативних технологій у навчальному процесі закладу вищої освіти. Креативні технології в освіті – це підхід до навчання, який заохочує здобувачів освіти мислити нестандартно, генерувати нові ідеї та розв'язувати проблеми творчим шляхом, використовуючи різноманітні методи та інструменти. Запропоновано методiku підготовки майбутніх вчителів трудового навчання та технологій з використанням креативних технологій, яка складається з трьох етапів. У своєму дослідженні ми запропонували дисципліну «Технологія приготування страв». Представлені приклади творчих завдань для студентів курсу «Технологія приготування страв» з використанням AR/VR технологій, які допоможуть їм поглибити знання, розвинути креативність та отримати унікальний навчальний досвід. Завдання з використанням доповненої реальності (AR): «AR-помічник на кухні», «Шеф-кухар в іншому вимірі», «Віртуальна кухня майбутнього», «Оживаюча презентація страви», «Подорож інгредієнта».

Здобувачі вищої освіти жваво приймали участь у запропонованій роботі, виражали зацікавленість, швидко виконували творчі завдання, активно приймали участь в бесідах, диспутах та іграх. Це свідчить про те, що розроблена методика на основі використання AR/VR технологій для розвитку творчих здібностей студентів є ефективною. Подальшу роботу вбачаємо у використанні онлайн-платформ та інструментів для спільної творчості, що забезпечує можливість для обміну ідеями та співпраці.

Ключові слова: креативні технології, здобувачі освіти, AR/VR технології, творчі завдання, технологія приготування страв, майбутні вчителі, професійна підготовка.

SAVCHENKO Larysa –

Doctor of Pedagogical Sciences, Professor, Head of the
Department of Pedagogy and Methods of Technological Education
Kryvyi Rih State Pedagogical University
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4246-3228>
e-mail: larisasavcenko506@gmail.com

SAFIAN Karyna –

Ph.D. of Pedagogic Sciences, Associate Professor
National university of life and environmental sciences of Ukraine
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6977-9847>
e-mail: kariwka573@gmail.com

USE OF CREATIVE TECHNOLOGIES IN THE TRAINING OF FUTURE TEACHERS

The article shows the study of the problem of using creative technologies in the training of future teachers in higher pedagogical education institutions, which allows for professional and creative implementation in the educational process. Recently, there have been significant changes in the direction of teacher training, but little attention is paid to the issue of training future teachers of technological education to use creative technologies in the educational process of higher education. Creative technologies in education is an approach to learning that encourages students to think outside the box, generate new ideas and solve problems in a creative way using a variety of methods and tools. A methodology for training future teachers of labor education and technology using creative technologies is proposed, which consists of three stages. Vocational training is a process in which one comprehends, optimizes learning, and takes care of an objective analysis of educational outcomes that ensure the possibility of successful work in a particular profession when studying pedagogical and special disciplines.

In our study, we proposed the discipline "Cooking Technology". The article presents examples of creative tasks for students of the course "Cooking Technology" using AR/VR technologies that will help them deepen their knowledge, develop creativity, and gain a unique learning experience. Information and communication technologies, multimedia, virtual and augmented reality are actively used to stimulate creativity. There are a huge number of creative learning technologies: work in pairs; rotating (interchangeable) theses; carousel; small group work; aquarium; unfinished sentence; brainstorming; Brownian motion; decision tree; trial on your own behalf; public hearings; role-playing (business) game; press method; take a stand; discussion; debate; situation analysis (case method), projects, etc. Tasks using augmented reality (AR): «AR Assistant in the Kitchen», «Chef in Another Dimension», «Virtual Kitchen of the Future», and «Living Food Presentation».

Higher education students actively participated in the proposed work, expressed interest, quickly completed creative tasks, and actively participated in conversations, debates, and games. This indicates that the developed methodology based on the use of AR/VR technologies to develop students' creative abilities is effective.

Key words: creative technologies, students, AR/VR technologies, creative tasks, cooking technology, future teachers, professional training.

Постановка та обґрунтування актуальності проблеми. Розвиток незалежної української держави пов'язаний з необхідністю впровадження нових форм і методів виробництва на основі інноваційних видів техніки і технологій. На даний час технологічна освіта студентів має бути зорієнтована на вивчення нових виробничих процесів, осучаснення виробничих стосунків, до яких включаються інформаційно-комунікаційні та інші сучасні засоби виробництва. У зв'язку з цим технологічна освіта студентів вищих навчальних закладів покликана забезпечити ґрунтовне оволодіння знаннями про закономірності проєктної, техніко-технологічної та побутової діяльності.

Крім того, інформаційне суспільство є інноваційним за своєю сутністю, тому сучасний вчитель повинен бути готовим до освоєння нових технологій та мати інноваційний склад мислення. Дані вимоги в повній мірі відносяться і до вчителя технологій і трудового навчання, одне з ключових завдань якого є формування особистості учня, його культури, світогляду, здатності взаємодіяти з іншими людьми, розкриття його творчого потенціалу, що, в свою чергу, неможливо без володіння вчителем уміннями використовувати сучасні засоби навчання, в тому числі інформаційно-комунікаційних технологій.

Отже, останнім часом спостерігаються значні зміни у напрямку підготовки вчителя, але мало уваги приділяється питанню підготовки майбутнього вчителя технологічної освіти до використання креативних технологій у навчальному процесі закладу освіти.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Висвітлення проблем, пов'язаних з використанням сучасних інформаційних та комп'ютерних технологій у педагогічному процесі, започатковано і розвинуто в фундаментальних роботах учених (Р. Вільямса, Б. Гершунського, В. Глушкова, А. Єршова, К. Маклін, Ю. Машбиця, С. Пейперта, Є. Полат та ін.). Сучасні підходи до підготовки майбутніх учителів технологій до професійної діяльності розкрито у працях вітчизняних науковців: М. Бондаренка, В. Борисова, Л. Дубовик, В. Мадзігона, О. Коберника, Є. Кулика, С. Кучер, В. Курок, Ю. Кулінка, Л. Оршанського, Л. Савченко, В. Сидоренко, В. Стешенка, Г. Терещука С. Ткачука, Д. Тхоржевського, В. Яковлевої та ін. Останнім часом у зв'язку з модернізацією вищої освіти спостерігаються значні зміни у змісті і методиці підготовки здобувачів вищої освіти, що активізує проблему виявлення потенційних можливостей педагогічних та спеціальних дисциплін у підготовці майбутнього вчителя технологій до креативних технологій.

Мета статті. Вивчення проблеми використання креативних технологій при підготовці майбутніх учителів у закладах педагогічної вищої освіти, що дозволяє забезпечити професійне та творче впровадження у навчальний процес.

Методи дослідження. У роботі використано такі методи дослідження: аналіз, моніторинг, систематизація та узагальнення.

Виклад основного матеріалу дослідження.

Прийнято вважати, що основними напрямками підготовки майбутнього вчителя є комплекс методологічних, педагогічних, методичних проблем, які ставляться і розв'язуються через залучення студентів вищої школи до практичної педагогічної діяльності, спрямованої на підвищення рівня їхнього професіоналізму. Інші науковці (І. Богданова, І. Зязюн та ін.) наголошують на тому, що професійна підготовка майбутніх учителів – це цілісний процес засвоєння й закріплення загально педагогічних та соціальних знань, умінь і навичок [1, 2]. Підготовку, як загальне поняття, розуміємо як організований, цілеспрямований довготривалий навчально-виховний процес у різного типу навчальних закладів, кінцевою метою якого є готовність до здійснення професійно-педагогічної діяльності за певним фахом.

Поняття «технологія» в системі освіти постійно змінюється і, набуваючи все нових рис і деталей, стає конкретнішим. На сучасному етапі переважає глобальний підхід, коли «технологія» визначається як «спеціально організована галузь знань про засоби і процедури оптимізації освіти людини» [3]. Завдяки модернізації системи навчання, розвитку нових комунікативних засобів поняття «технологія» набуває досить конкретного практичного значення.

На думку авторів [2, 3], технологія – це сукупність виробничих операцій, методів, процесів у певній галузі виробництва, способів, що використовуються у певній справі; або це сукупність знань про них, послідовність окремих виробничих операцій у процесі виробництва; навчальний предмет, у якому викладаються ці знання, відомості.

Отже, креативні технології – це організація засвоєння знань і формування певних вмінь та навиків через сукупність особливим способом організованих навчально-пізнавальних дій, що полягають у активній взаємодії здобувачів вищої освіти між собою та побудові міжособистісного спілкування з метою досягнення запланованого результату [3]. Креативні технології в освіті – це підхід до навчання, який заохочує здобувачів освіти мислити нестандартно, генерувати нові ідеї та розв'язувати проблеми творчим шляхом, використовуючи різноманітні методи та інструменти.

Форми організації діяльності студентів поділяються на: групові – навчає одна людина, більше тих, хто слухає, чим тих, хто говорить та кооперативні (колективні) – спосіб навчання в малих групах, індивідуальні. Здобувачі освіти є активними учасниками процесу навчання, а не пасивними слухачами. Активно застосовуються інформаційно-комунікаційні технології, мультимедійні засоби, віртуальна та доповнена реальність для стимулювання творчості.

Технологій креативного навчання існує величезна кількість: робота в парах; ротаційні (змінні) трійки; карусель; робота в малих групах; акваріум; незакінчена пропозиція; мозковий штурм; броунівський рух; дерево рішень; суд від свого імені; громадські слухання; рольова (ділова)

гра; метод прес; займи позицію; дискусія; дебати, аналіз ситуації (кейс метод), проекти та ін. [4,5].

Здобувачам вищої освіти було запропоновано відповісти на питання. Як часто під час проведення занять викладачі застосовують креативні технології?

Таблиця 1

Використання креативних технологій під час проведення занять

Відповіді	II курс	III курс	IV курс
Постійно	10%	20%	0%
Часто	60%	40%	80%
Дуже рідко	30%	40%	20%

З поданої таблиці ми можемо простежити, що під час проведення занять викладачі часто застосовують креативні технології, але 30% студентів вважають, що використання даних технологій відбувається достатньо рідко. Тобто можемо прийти до висновку, що проблема використання креативних технологій досі не вирішена остаточно. І викладачам і студентам є до чого прагнути, щоб покращити навчальний матеріал. Практика показує, що творчі завдання, які носять узагальнюючий і систематизуючий характер, а також такі мисленеві операції, як синтез, порівняння, абстрагування займають незначне місце на заняттях. Частіше студентів залучають до аналізу (41%) і порівняння (35%), менше до синтезу (17%) і абстрагування (10%), ще менше до формування нових закономірностей і понять (6%). Найважливішим у процесі розв'язання задачі 31% студентів вважає самостійність, 19% – швидкість, 25% – оригінальність розв'язання, 6% – вміння її добре пояснити.

Зібрані факти переконують у тому, що у навчальному процесі викладачі мало використовують творчі завдання, інтерактивні технології, що спричиняють послаблення інтересу студентів до навчального предмету.

Загалом методика підготовки майбутніх вчителів трудового навчання та технологій з використанням креативних технологій складається з трьох етапів. У своєму дослідженні ми запропонували дисципліну «Технологія приготування страв».

I. Початковий. Елементарні завдання для студентів IV курсу, під час вивчення дисципліни «Технологія приготування страв».

Одним із засобів інформаційних технологій є веб-квест. Веб-квест у педагогіці – проблемне завдання з елементами рольової гри, для виконання якої використовуються інформаційні ресурси Internet. Для підтвердження ефективності цієї умови нами було розроблено веб – квест на тему: «Кухні народів світу» В кінці цього веб – квесту студенти повинні представити кулінарне портфоліо, згідно обраної кухні та для захисту даної роботи виконати мультимедійну презентацію.

II. Конструкторський. Завдання середньої важкості для студентів. "Віртуальна кухня

майбутнього": Завдання: Студенти повинні спроектувати та візуалізувати в VR-середовищі кухню майбутнього, враховуючи останні технологічні досягнення в кулінарії (наприклад, 3D-принтери для їжі, роботи-кухарі, інтелектуальні системи зберігання продуктів). **Творчий елемент:** Обґрунтувати свій вибір технологій, розробити концепцію страв, які можна буде готувати на цій кухні, та представити віртуальний тур з демонстрацією можливостей. **Оцінювання:** Оцінюється оригінальність концепції, технічна реалізація віртуального простору, обґрунтованість вибору технологій та презентаційні навички.

III. Діяльнісний. Творчі завдання для студентів IV курсу. "Подорож інгредієнта": Завдання: Створити VR-симуляцію "подорожі" одного з основних інгредієнтів страви (наприклад, зерна пшениці для хліба, какао-бобів для шоколаду) від його вирощування/збирання до потрапляння на кухню. **Творчий елемент:** Зробити цю подорож інтерактивною та інформативною, показуючи різні етапи обробки, зберігання та транспортування. Додати цікаві факти та візуалізації, що розкривають важливість і якість інгредієнта для майбутньої страви. **Оцінювання:** Оцінюється інформативність, креативність візуалізації, інтерактивність симуляції та розуміння студентами всього циклу виробництва інгредієнта. **Творче завдання:** "Шеф-кухар в іншому вимірі": Завдання: У VR-середовищі відтворити процес приготування складної страви, дотримуючись автентичної рецептури та технік, характерних для певної національної кухні або історичної епохи. **Творчий елемент:** Створити атмосферу обраної кухні/епохи (інтер'єр, музика, віртуальний шеф-кухар-наставник). Зробити процес приготування максимально реалістичним та інтерактивним, вимагаючи від студента виконання певних дій віртуальними руками. **Оцінювання:** Оцінюється точність відтворення рецептури, розуміння технологічних процесів, креативність у створенні атмосфери та якість віртуального виконання.

Представлені приклади творчих завдань для студентів курсу "Технологія приготування страв" з використанням AR/VR технологій, які допоможуть їм поглибити знання, розвинути креативність та отримати унікальний навчальний досвід. Завдання з використанням доповненої реальності (AR): "AR-помічник на кухні": Завдання: Розробити AR-додаток, який би допомагав користувачеві готувати певну страву. При наведенні камери смартфона/планшета на реальні інгредієнти чи кухонне обладнання, додаток повинен надавати підказки, інструкції, візуалізації етапів приготування, інформацію про інгредієнти (походження, властивості, правильне нарізання). **Творчий елемент:** Створити зручний та інтуїтивно зрозумілий інтерфейс, розробити оригінальні візуалізації та анімації, передбачити інтерактивні елементи (наприклад, віртуальні мірні ложки, таймери). **Оцінювання:** Оцінюється функціональність додатку, зручність використання, креативність візуального оформлення та практична цінність для користувача. 2. "Оживаюча презентація страви": Завдання: Створити AR-

презентацію готової страви. При наведенні камери на страву, на екрані з'являється додаткова інформація у вигляді 3D-моделей інгредієнтів, анімацій технологічних процесів (наприклад, як піднімається тісто, як карамелізується цукор), історична довідка про страву або поради шеф-кухаря. *Творчий елемент:* Розробити цікавий сценарій презентації, підібрати якісні 3D-моделі та анімації, створити захоплюючий візуальний наратив, який би підкреслював унікальність страви. *Оцінювання:* Оцінюється креативність подачі інформації, якість візуального контенту, інформативність та здатність зацікавити глядача. Розподіл здобувачів освіти за рівнями складності творчих завдань (на основі аналізу результатів тестування). На основі даної таблиці можна робити висновки про рівень сформованості творчих здібностей студентів в процесі вивчення курсу за зазначеною методикою (табл. 2).

На діаграмі (рис. 1) видно, що за результатами підсумкових тестувань студентів експериментальної групи рівень сформованості творчих здібностей підвищився порівняно з діагностичною на 2-3%.

Таблиця 2

Рівень розвитку творчих здібностей (у %)

Курс	Кіл-ть	Рівні			
		Високий	Достатній	Середній	Низький
5	13	17,8	57,1	21,6	3,5
4	16	18,7	59,4	18,8	3,1

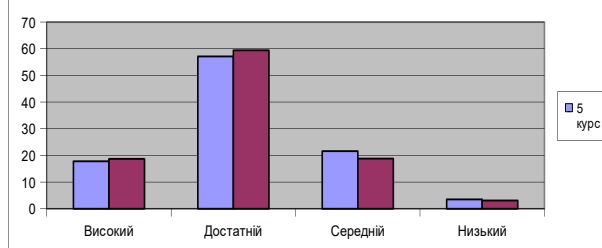


Рис. 1. Рівень розвитку творчих здібностей студентів.

Отже, порівнявши результати досліджень ми можемо простежити динаміку зростання творчих здібностей. Дані свідчать, що у більшості студентів значно підвищились творчі здібності до вивчення технології приготування страв. Студенти стали з цікавістю, бажанням готуватись до занять, виконувати випереджаючи завдання, збирати різноманітну цікаву інформацію з технології приготування страв. При проведенні практичних занять, методом спостережень, аналізу результатів діяльності був помічений зріст активності на заняттях. Здобувачі вищої освіти жваво приймали участь у запропонованій роботі, виражали зацікавленість, швидко виконували творчі завдання, активно приймали участь в бесідах, диспутах та іграх. Це свідчить про те, що розроблена методика на основі використання AR/VR технологій для розвитку творчих здібностей студентів є ефективною.

Висновки та перспективи подальших розвідок напрямку. Професійна підготовка – це процес, у ході якого осмислюють, оптимізують навчання, дбають про об'єктивний аналіз освітніх

результатів що забезпечують можливість успішної роботи з певної професії при вивченні педагогічних та спеціальних дисциплін. Креативні технології це специфічна форма організації пізнавальної діяльності здобувачів вищої освіти, яка створює комфортні умови навчання, при яких кожен студент відчуває свою успішність, результативність, ефективність та інтелектуальну спроможність. Головними у процесі навчання є зв'язки між студентами, їхня взаємодія і співпраця. Результати навчання досягаються взаємними зусиллями учасників процесу навчання, студенти беруть на себе відповідальність за результати навчання. Креативні технології забезпечує студентів необхідними інструментами та програмним забезпеченням для роботи з AR/VR, сприяють студентів до співпраці та обміну ідеями. Використання AR/VR технологій у курсі "Технологія приготування страв" відкриває безмежні можливості для творчого навчання та дозволяє студентам отримати унікальні практичні навички в захоплюючій та інтерактивній формі. Креативні технології є важливим інструментом для модернізації освітнього процесу та формування всебічно розвинутої, творчої особистості, здатної до успішної самореалізації в сучасному світі. *Подальшу роботу* вбачаємо у використанні онлайн-платформ та інструментів для спільної творчості, що забезпечує можливість для обміну ідеями та співпраці.

СПИСОК ДЖЕРЕЛ

- Бондар А. Я., Макаренко Н. Г. Шляхи формування пізнавального інтересу особистості в процесі професійного самовизначення // *Наукові записки НаУКМА. Педагогічні, психологічні науки та соціальна робота*. 2014. Т. 162. С. 32-38.
- Інтерактивні технології навчання: теорія, практика, досвід : метод. посіб. / авт.-укл. О. Пометун, Л. Пироженко. Київ : А. П. Н., 2002. 136 с.
- Нісімчук А.С. Сучасні педагогічні технології: навчальний посібник. К.: Видавничий центр «Просвіта», 2000. 368 с.
- Савченко Л. О. Використання веб – квест технологій у вищій школі при підготовці майбутніх фахівців. *Педагогіка вищої та середньої школи*. 2017. Вип. 1. С. 67-64.
- Сисоєва С. О. Основи педагогічної творчості : підручник. Київ : Міленіум, 2006. 346 с.
- Україна. Їжа та історія. [О. Брайченко, М. Гримич, І. Лиліо, В. Резніченко]. ФОП Брайченко О. Ю. 2021. 286 с.

REFERENCES

- Bondar, A. Ya., Makarenko, N. H. (2014). Shliakhy formuvannia piznavalnoho interesu osobystosti v protsesi profesiinoho samovyznachennia. [Ways of forming cognitive interest of the individual in the process of professional self-determination]. *Naukovi zapysky NaUKMA. Pedagogichni, psykholohichni nauky ta sotsialna robota*. T. 162. S. 32-38. [in Ukrainian]
- Interaktyvni tekhnolohii navchannia: teoriia, praktyka, dosvid : metod. posib. / avt.-ukl. (2002). [Interactive learning technologies: theory, practice,

experience: method. manual / author-editor]. O. Pometun, L. Pyrozhenko. Kyiv : A. P. N. 136 s. [in Ukrainian]

3. Nisimchuk, A. S. (2000). Suchasni pedahohichni tehnologii: navchalnyi posibnyk. [Modern pedagogical technologies: a textbook]. K.: Vydavnychi tsentr «Prosvita». 368 s. [in Ukrainian]

4. Savchenko, L. O. (2017). Vykorystannia veb – kvest tehnologii u vyshchii shkoli pry pidhotovtsi maibutnikh fakhivtsiv. [Using web-quest technologies in higher education in the training of future specialists]. Pedahohika vyshchoi ta serednoi shkoly. Vyp. 1. S. 67-64. [in Ukrainian]

5. Sysoieva, S. O. (2006). Osnovy pedahohichnoi tvorchosti: pidruchnyk. [Fundamentals of pedagogical creativity: textbook]. Kyiv : Milenium. 346 s. [in Ukrainian]

6. Ukraina. Yizha ta istoriia. (2021). [Ukraine. Food and history]. [O. Braichenko, M. Hrymych, I. Lylo, V. Reznichenko]. FOP Braichenko O. Yu. 286 s. [in Ukrainian]

ВІДОМОСТІ ПРО АВТОРІВ

САВЧЕНКО Лариса – доктор педагогічних наук, професор Криворізького державного педагогічного університету.

Наукові інтереси: використання креативних технологій при підготовці майбутніх учителів.

САФ'ЯН Карина – кандидат педагогічних наук, доцент Національного університету біоресурсів і природокористування України.

Наукові інтереси: використання креативних технологій при підготовці майбутніх учителів.

INFORMATION ABOUT THE AUTHORS

SAVCHENKO Larysa – Doctor of Pedagogical Sciences, Professor, Head of the Department of Pedagogy and Methods of Technological Education Kryvyi Rih State Pedagogical University.

Scientific interests: use of creative technologies in the training of future teachers.

SAFIAN Karyna – Ph.D. of Pedagogic Sciences, Associate Professor National university of life and environmental sciences of Ukraine.

Scientific interests: use of creative technologies in the training of future teachers.

Стаття надійшла до редакції 22.02.2025 р.

Стаття прийнята до друку 09.03.2025 р.

УДК 316.4.062

DOI: 10.36550/2415-7988-2025-1-219-80-87

САВЧЕНКО Наталія –

доктор педагогічних наук, професор,
професор кафедри педагогіки та спеціальної освіти
Центральноукраїнського державного
університету імені Володимира Винниченка
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0420-3289>
e-mail: n.s.savchenko@cuspu.edu.ua

ЕМОЦІЙНА ГНУЧКІСТЬ ПЕДАГОГА У СУПЕРЕЧЛИВИХ СИТУАЦІЯХ ПЕДАГОГІЧНОЇ ВЗАЄМОДІЇ

У статті доведено, що у педагогічній діяльності важливою особистісною рисою є емоційна гнучкість, яка проявляється у витримці, вмінні виявляти позитивні емоції, саморегулювання, стримувати негативні емоції. Процес саморегуляції включає управління пізнавальними процесами: сприйняттям, увагою, уявою, мисленням, пам'яттю, мовою, а також поведінкою майбутніх педагогів. Необхідність саморегуляції виникає в наступних випадках: педагог стикається з важковирішуваною, новою і незвичайною для нього проблемою; проблема не має однозначного рішення на даний момент часу; педагог перебуває в стані підвищеної емоційної і фізичної напруги, яка спонукає його до імпульсивних дій; рішення про те, як діяти, педагогу доводиться приймати, не роздумуючи, в умовах жорсткого дефіциту часу; дії педагога оцінюються з боку, він постійно знаходиться під пильною увагою колег, дітей, інших людей. До основних ланок регулятивного процесу у конфліктних педагогічних ситуаціях відносять такі складові: планування (самостійність і ініціативність у плануванні та постановці цілей діяльності, гнучкість цілей відповідно до обставин, які змінюються, їх стійкість у конфліктних педагогічних ситуаціях педагогічної взаємодії); моделювання (здатність правильно конкретизувати мету діяльності згідно з конфліктними педагогічними ситуаціями, можливість швидкої орієнтації в ситуації та вибір адекватної програми дій, тактики поведінки, стійкість цих процесів в умовах конфліктних педагогічних ситуацій); програмування (здатність визначення та побудови виконання дій та вміння виокремити серед них головне, стійкість функціонування програми дій у конфліктних педагогічних ситуаціях); оцінювання результатів (здатність визначати критерії успішності діяльності, гнучко їх змінювати в нових умовах, розвиненість процесів самоконтролю, стійкість цих процесів в умовах конфліктних ситуацій педагогічної діяльності). В системі – «учитель-учень» досягнення високої продуктивності педагогічної діяльності безпосередньо пов'язане з умінням використовувати в ході освітнього процесу адекватні прийоми і способи саморегуляції.

Ключові слова: емоційна гнучкість, саморегулювання, конфліктні педагогічні ситуації, педагогічна взаємодія, конструктивне вирішення конфліктів.

SAVCHENKO Nataliia –

Doctor of Pedagogical Sciences, Professor, Professor at the
Department of Pedagogy and Special Education
Volodymyr Vynnychenko Central Ukrainian State University
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0420-3289>
e-mail: n.s.savchenko@cuspu.edu.ua