

НИКОЛАЕВ К. Г.

ФОРМИРОВАНИЕ ПОТРЕБНОСТИ В ФИЗИЧЕСКОМ САМОСОВЕРШЕНСТВОВАНИИ СТУДЕНТОВ ВУЗОВ

В статье освещается именно как должен влиять преподаватель течение учебно-воспитательного процесса в вузе на формирование устойчивой потребности студентов в физическом самосовершенствовании. И как следствие необходимость осознания студентами необходимости систематических занятий физкультурой и спортом в внеаудиторное время.

Ключевые слова: здоровье, осознание, самосовершенствование, физическая культура, методика, самоконтроль, мотивация, внеаудиторное время, духовность, личность.

NIKOLAEV K.G.

FORMATION OF THE NEED FOR PHYSICAL SELF-DEVELOPMENT OF UNIVERSITY STUDENTS

The article reveals just how should affect teacher within the educational process in high school to form a stable physical needs of students in learning. As a result the need for understanding students need systematic physical culture and sports extracurricular time.

Keywords: health, awareness, self-improvement, physical culture, technique, self-control, motivation, extracurricular time, spirituality, personality.

УДК 378.147:009

ЧИЖИКОВА О. В.

м. Кривий Ріг, Україна

РОЛЬОВА ГРА ЯК ЗАСІБ РОЗВИТКУ ТВОРЧОГО МИСЛЕННЯ СТУДЕНТІВ – ПРАВознавців МЕТОДАМИ ПРОБЛЕМНОГО НАВЧАННЯ

У статті розкривається сутність рольової гри як ефективного засобу розвитку творчих здібностей студентів в процесі іншомовної підготовки майбутнього правознавця.

Ключові слова: творчі здібності, проблемне навчання, рольова гра, іноземна мова, майбутній правознавець.

Постановка проблеми. Сьогодні існує об'єктивна необхідність переосмислення уявлень і пріоритетних задач навчання. Потреба у спеціалістах, що володіють широким загальним знанням, умінням і навичкам, зумовлена прискоренням темпу економічного розвитку, сучасними вимогами суспільства до професіонала діяти в умовах, що швидко змінюються. В результаті такого запиту перед системою вищої освіти, зокрема ВНЗ 3–4 рівня акредитації, постають нові задачі. Підготовка фахівців нової формації потребує й новітніх підходів і методів навчання. Про це свідчать й численні наукові публікації. Багато досліджень в області педагогіки, методики та психології присвячені сьогодні пошуку оптимальних форм і методів навчання, зокрема іноземними мовами, що сприяють розвитку творчій особистості майбутнього фахівця. Процес оволодіння іноземною мовою має відбуватись з урахуванням вимог до сучасної освіти, враховувати індивідуально – психологічні особливості студентів, сприяти розвитку творчих здібностей і креативного потенціалу. Вирішення цих питань потребує від викладача доцільного вибору оптимальних методів, які відповідають цілям навчання,

віковим особливостям, індивідуальному розвитку, рівню знань та потребам студентів.

Аналіз останніх досліджень. Багато дослідників (Т.І.Бородіна, А.І. Кузьмінський, З.Н.Кураєнд, Г.І. Ромашкіна, Г.Н.Салтовська, В.В. Ягупов та інші) дійшли висновку, що серед усього розмаїття методів навчання у вищій школі одним з найбільш оптимальних і дієвих для стимулювання творчої активності та розвитку творчих вмінь студентів при вивченні іноземних мов є методи проблемно – розвиваючого навчання, серед яких одним із найбільш ефективних є рольова гра.

Мета даної статті полягає у теоретичному обґрунтуванні сутності рольової гри як ефективного засобу розвитку творчих здібностей майбутніх правознавців у процесі іншомовної освіти.

Виклад основного матеріалу. Методи проблемного навчання сприяють активізації пізнавальної діяльності студентів, розвивають творчий потенціал, ініціативність і впевненість у власних силах, долають острах надати неправильну відповідь, спонукають до активних пошуків у процесі навчальної діяльності. В науково –

методичних публікаціях до методів проблемного навчання відносять тренінг, кейс – метод (ситуативний метод), мозкову атаку, проблемний семінар, евристичну бесіду, дискусію, диспут, аналіз виробничої ситуації, проектування (метод проєктів), презентації, розв'язування конфлікту, ігрові форми навчання (рольові ігри, ділові ігри) тощо.

Одним із ефективних засобів формування та розвитку творчих здібностей під час навчання іноземних мов є ігрова форма діяльності. Переваги ігрової методики в процесі іншомовної освіти підкреслюють багато дослідників. Так, О.В. Катеренчук стверджує, що використання рольових комунікативних ігор відкриває широкі можливості інтенсифікації та оптимізації навчального процесу; крім того рольові ігри забезпечують необхідні умови для спілкування в межах ситуації. Слід погодитись, що мовленнєва діяльність не існує сама по собі, а розгортається у процесі соціальної взаємодії з іншими людьми, і оволодіти мовленням можна лише через спілкування. З цієї метою на занятті доцільно створювати певні мовленнєві ситуації [1, с. 52].

В науково – методичній літературі рольова гра визначається як «один з різновидів гри взагалі – специфічний спосіб пізнання людиною навколишньої дійсності, один із найдоступніших шляхів до оволодіння знаннями, вміннями, навичками» [2, с. 166]. З методичної точки зору, рольова гра – це своєрідний навчальний прийом, за якого студент має вільно говорити в межах завданих ситуацій, виступаючи в ролі одного з учасників іншомовного спілкування. Зазначено, що гра – це передусім мовленнєва, навчальна та ігрова діяльність одночасно. Підкреслено, що обов'язковим елементом гри є вирішення проблемної ситуації. При цьому завдання проблемної ситуації мають бути досить складними, але доступними для розв'язання, вони повинні спонукати до виконання завдань та пошуку методів їх розв'язання [1, с. 53].

Серед позитивних сторін ігрових форм діяльності під час опанування іншомовною компетенцією дослідники зазначають наступні: 1) рольова гра додає навчальному спілкуванню комунікативну спрямованість, зміцнює мотивацію вивчення іноземної мови і значно підвищує якість оволодіння нею; 2) гра створює умови рівності співрозмовників, руйнує бар'єр між викладачем та студентом; 3) забезпечує максимальну активність комунікативної діяльності студентів; 4) під час гри студенти оволодівають такими елементами спілкування, як вміння розпочати бесіду, підтримати її, перервати співроз-

мовника, вміння слухати опонента та ставити уточнюючі питання; 5) постановка проблеми і необхідність її вирішення сприяє розвитку критичного та логічного мислення, розвиває вміння аргументувати, контраргументувати та переконувати співрозмовника; 6) рольові ігри дають можливість потрапляти в такі ситуації, які необхідні для покращення суспільних відносин в професійній діяльності, але які так часто не беруться до уваги нашими програмами по вивченню іноземної мови; 7) рольові ігри додають багатом'язливим учням впевненості у собі; 8) ігрові форми діяльності мають велику методичну цінність, розвивають творчу уяву, формують відчуття задоволеності від спільної творчої діяльності тощо [1, 2]. Більш того, рольова гра моделює ситуації, що можуть виникнути у професійній сфері діяльності. Це навчає майбутніх фахівців діяти у нестандартних ситуаціях, швидко приймати професійні рішення і нести за них відповідальність.

В наукових публікаціях акцентовано увагу на функціях рольових ігор: навчальній, мотиваційній, спонукальній, комунікативній та виховній. Зазначено, що рольова гра мотивує процес навчання. Ретельно продумана та добре проведена гра полегшує введення і закріплення мовного матеріалу (лексики, граматики, фонетики). Крім того, гра є ефективним засобом навчання різним видам мовленнєвої діяльності. Практично увесь час рольової гри відводиться на мовленнєву практику, при цьому активні не лише той, хто говорить, а й той, хто слухає, оскільки він повинен зрозуміти та запам'ятати репліку партнера, співвіднести її з ситуацією, правильно зреагувати на неї. Отже, центром уваги стає зміст бесіди процесом [1, с. 53].

Проте дослідники звертають увагу на те, що для методично правильного проведення ігрової форми навчання необхідно дотримуватись певних вимог, а саме: по-перше, рольову гру потрібно добре підготувати і чітко організувати з погляду як змісту, так і форми; по-друге, гру варто проводити на основі ситуації, адекватної реальної ситуації спілкування (актуальність ігрової ситуації); по-третє, студентів потрібно базові знання, уява та творчі здібності; по-четверте, гра організовується таким чином, щоб учні могли активно спілкуватися, з максимальною ефективністю використовуючи мовний матеріал, що відпрацьовується; по-п'яте, гра має проводитись в доброзичливій, творчій атмосфері, викликати у суб'єктів навчальної діяльності почуття задоволення; по шосте, рольовій грі слід відводити місце на завершальному етапі роботи над

темою; по-сьоме, учитель неодмінно повинен вірити в ефективність гри [1, 2].

В науковій літературі зазначені й позитивні сторони використання рольової гри у процесі іншомовної підготовки юристів. Участь студентів у рольових іграх професійного спрямування дає змогу спробувати себе у ролі адвоката, нотаріуса, судді та інших, засвоїти норми професійної поведінки, використати та поєднати знання правових дисциплін з вміннями на навичками спілкуватися іноземною мовою. Проте, для проведення рольових ігор юридичної тематики студенти повинні мати певний рівень мовленнєвої та професійної підготовки. Крім того, у навчальній групі повинна панувати дружна і творча атмосфера [1, с. 54].

Формування емоційної готовності до активної пізнавальної діяльності і створення комфортної і творчої атмосфери залежить від ряду умов щодо організації навчального процесу. Необхідною передумовою є забезпечення основ педагогічної взаємодії у відносинах «викладач – студент», що має базуватись на творчій співпраці, передбачає подолання емоційного відчуження і внутрішнього бар'єру. Крім того, кожен студент має відчутти свою неповторність, і водночас усвідомити себе як важливу частину колективу. Тобто, кожен студент групи має повірити у власні можливості, проявити свій творчий потенціал під час вирішення групових проблем. З цією метою студентам і пропонується прийняти участь в рольовій грі.

Використання рольової гри створює умови рівності співрозмовників, руйнує бар'єр між викладачем та студентом; забезпечує максимальну активність комунікативної діяльності студентів; додає студентам впевненості у собі тощо. Проведення рольової гри потребує ретельної підготовки і включає наступні етапи:

1. Підготовчий: збір і аналіз необхідної інформації, робота з додатковою літературою, підготовка дидактичного матеріалу для заняття, психологічна підготовка учасників гри.
2. Ознайомчий: вивчення студентами ситуації, інструкцій та інших дидактичних матеріалів.
3. Установка на проведення гри: повідомлення теми гри, правил, розподіл ролей.
4. Колективний пошук.
5. Заключний етап та підведення підсумків: аналіз, обговорення та оцінка результатів.

Темою для групового обговорення було обрано «At the customs». обов'язковою умовою гри є безпосередня участь кожного студента, який виконує ту роль, яка відповідає рівню його здіб-

ностей і мовленнєвої підготовки. Крім того, всі студенти мають бути залучені до підготовки рольової гри, що включає спільний вибір теми, роботу з Інтернет – ресурсами і обробку необхідної інформації.

Студентам пропонується вирішити такі завдання:

Card 1: Imagine you are at the customs. A police officer has investigated your case and found some forbidden substance. What will you do? Will you ring up your lawyer?

Card 2: You are a police officer. After having investigated a case of a passenger you've found drugs in his case. What will you do? Will you arrest him? Will you interview any witnesses of this accident?

Card 3: You are travelling to some foreign country. You were a witness in a case of drug smuggling. You watched a man put a small packet into your friend's bag. Sometime later a police officer found this packet in the case. What will you do? Will you testify?

Card 4: You are a man who put in a passenger's bag some drugs. Sometime later a police officer found this packet in the case. What will you do? Will you confess?

Card 5: You are a lawyer. One of your clients phoned you and told about his problems. A police officer had found drugs in his case at the customs. But he said he was innocent. Will you help him?

Слід зазначити, що процес групового обговорення і колективного пошуку шляхів розв'язання проблеми сприяє усвідомленню важливості оволодіння іноземною мовою у професійній діяльності, зокрема під час вирішення професійних завдань, стимулює розкриття творчого потенціалу кожного з учасників, генерування нових і неординарних ідей. Крім того, рефлексія і групове обговорення після проведення рольової гри сприяє виявленню недоліків і труднощів, які виникли під час гри. На цьому етапі велика увага має приділятися самоаналізу і самооцінці власної діяльності, переходу зовнішніх мотиваційних чинників у внутрішні стимули.

Використання проблемних завдань задля активізації пізнавальної діяльності і потреби в іншомовному спілкуванні має стати складовою частиною комплексної підготовки студентів-правознавців. Використання ігрових форм діяльності, свою чергу, сприяє розкриттю внутрішнього потенціалу особистості, подоланню труднощів в спілкуванні. З цією метою студентам пропонується провести розслідування вбивства «Investigation of a crime», що включає як імітаційно – ігрові, комунікативно – ситуативні форми роботи, так і елементи мозкового штурму. В

процесі вирішення навчальної проблеми студенти генерують безліч ідей, висувають гіпотези, вчать обґрунтовувати докази і доводити власну точку зору.

Завдання: Find the murder. Use the tips given below.

The Crane Case

Mr. Crane, a businessman, was killed in his country mansion, where he was spending the weekends with his family and a couple of friends. There was also a maid, who came to help with the cooking. John Crane was downstairs when the shot was heard. He was found dead near the fireplace. There were five other people in the house: John's wife Pamela, his elder son Ross, the maid, and Crane's friends Martha and Dillon Smith. Read the records of the police interview.

1. The shot was heard at 6.05 p.m.
2. The maid was the first to find Mr. Crane dead in the living room at 6.07.
3. Missis Crane was upstairs taking a shower at that time.

4. The Smiths were in the garden. The maid heard them discussing something.
5. Ross, a fifteen years – old boy, was playing computer next room.
6. The maid was cooking supper. The window in the kitchen was opened so she could hear the Smiths arguing.
7. The police found a gun which belonged to Mr. Crane and his fingerprints only.
8. The maid was wearing gloves as she was washing up at 6.00.
9. Mr. Smith was also in gloves as he was going to clean the fireplace.
10. John borrowed Dillon \$10,000. It was time he should return the money but Dillon had no money.
11. According to Mr. Crane's will his son Ross would get all his assets and property.
12. As Ross was underage his mother had a right to be his guardian and order the money he would inherit.

Read the detective's notes to find out further information.

<p>Card 1 Name: Pamela; Surname: Crane. Age: 35 Where were you? Upstairs, in the bathroom. What were you doing? Taking a shower. Did you hear a shot? No. What did you do? Went downstairs after having heard the maid's scream. Suspected the husband in cheating but didn't know with whom.</p>	<p>Card 2 Name: Dillon; Surname: Smith; Age: 40 Where? In the garden with his wife. What were doing? Talking with Martha Smith. Hear a shot? Yes What did? Ran in the house. Suspected his wife in cheating him with John Crane. Heard how the maid was talking over the cell phone. She said she had a boyfriend, but he was married and she had to wait. He promised to divorce and marry her.</p>
<p>Card 3 Name: Martha; Surname: Smith. Age: 32. Where were you? In the garden with her husband Dillon. What were doing? Talking with Dillon Hear a shot? Yes What did? Ran in the house Didn't refuse having love affairs with John but for a very little time. Broke up a month ago.</p>	<p>Card 4 Name: Ross Crane; Age: 15. Where? Next room. What were doing? Playing computer. Hear a shot? Yes. What did? Ran in the room. Came to talk to father at 5.45, but saw him kissing a woman. Didn't see the woman, but it wasn't mother. The woman was wearing a ring and a bracelet on the right hand. Father called her Millie.</p>
<p>Card 5 Name: Camilla; Surname: Mason; Age: 23. Where were you? In the kitchen. What were you doing? Cooking supper, doing the washing up. Hear a shot? Yes. What did? Ran into the room. She was wearing gloves as didn't want to scratch the jewelry her boyfriend gave her. Didn't want to talk about him as got to know that he had had a mistress a month ago. Was very angry with him. He promised to marry her but understood he wasn't going to.</p>	

В якості домашнього завдання необхідно підготувати судове засідання з приводу розглянутої справи.

Висновки. Отже, проблемне навчання надає багато можливостей для розвитку творчих здібностей студентів. Викладач має обрати ті методи, які найкраще стимулюють творчу активність студентів певної групи. Розмаїття методів дозволяє зацікавити студентів і спонукає про-

явити власне «Я». Проаналізувавши наукову літературу, можна дійти висновку, що більшість методів проблемного навчання містять в своїй структурі елементи ігрової діяльності, які моделюють ту чи іншу життєву або професійну ситуацію. Тому для підвищення рівня творчих можливостей майбутнього фахівця доречно використовувати саме ігрові форми навчання.

Список використаних джерел:

1. Катеренчук О.В. Роль та місце ділової гри в навчанні англійської мови студентів юридичних спеціальностей /О.В. Катеренчук// Вісн. Черкас. ун-ту. Сер. Пед. науки.- 2009.- Вип. 145.- С. 52-55.
2. Максименко П.В. Методичні аспекти використання рольових ігор в системі інтенсивного навчання німецької мови /П.В. Максименко// Наук. пр. Донец. нац. техн. ун-ту. Сер. Педагогіка, психологія і соціол.- 2010.- Вип. 7.- С.165-171.

ЧИЖИКОВА О.В.

**РОЛЕВАЯ ИГРА КАК СПОСОБ РАЗВИТИЯ ТВОРЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ
СТУДЕНТОВ – ПРАВОВЕДОВ МЕТОДАМИ ПРОБЛЕМНОГО ОБУЧЕНИЯ**

В статье раскрывается сущность ролевой игры как эффективного способа развития творческих способностей студентов в процессе иноязычной подготовки будущего правоведа.

Ключевые слова: творческие способности, проблемное обучение, ролевая игра, иностранный язык, проблемная ситуация, будущий правоведа.

СНУЗНУКОВА О. V.

**ROLE PLAYING AS A MEANS OF LEGIST STUDENTS' CREATIVE ABILITIES
DEVELOPMENT BY METHODS OF PROBLEM EDUCATION**

The article reveals the essence of role playing as an effective means of development of students' creative abilities in the process of a future legist's foreign language training.

Key words: creative abilities, problem education, role playing, foreign language, problem situation, future legist.

УДК 37.011.33

ЯСАК Т. М.

м. Нікополь, Україна

ОПТИМІЗАЦІЯ НАВЧАЛЬНО-ПІЗНАВАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ УЧНІВ ПРОФІЛЬНОЇ ШКОЛИ НА УРОКАХ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ ЗАСОБАМИ ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

У статті висвітлено дидактичний потенціал сучасних інформаційно-комунікаційних технологій, розглянуто реалізацію комп'ютерно зорієнтованих методів і засобів навчання, їх роль в оптимізації навчально-пізнавальної діяльності учнів профільної школи на уроках української мови.

Ключові слова: інформаційно-комунікаційні технології, комп'ютерно зорієнтовані методи навчання, оптимізація, навчально-пізнавальна діяльність, уроки української мови.

Постановка проблеми. З розвитком науки, збільшенням обсягу інформації актуалізація проблеми продукування інтелектуального багатства привела до необхідності інтенсифікації навчального процесу. Сучасний учень потребує такого навчання, яке забезпечувало б розвиток творчого мислення, самостійності й активності в навчальній діяльності, уміння набувати нові для себе знання. Урок української мови в профільній школі має бути технологічно досконалим (темп, раціональне використання часу), забезпечувати сприятливі умови для самоосвіти школярів (доцільний та ефективний добір дидактичного матеріалу), сприяти активній навчально-пізнавальній діяльності учнів, які мали б змогу виконувати роботу більшу за обсягом та інтенсивністю [1; 2; 5].

Аналіз останніх досліджень і публікацій. У науково-методичній літературі знаходимо численні роботи дослідників (В.Ю.Биков, Е.А.Вла-

сов, А.С.Демушкін, М.І.Жалдак, А.О.Кривошеєв, В.М.Мадзігон, О.М.Моргун, А.І.Підласий, Г.Т.Шелехова, О.В.Співаковський, М.І.Шерман та ін.), що присвячені проблемі застосування інформаційно-комунікаційних технологій у навчальному процесі. Науковці зазначають, що ІКТ відкривають нові можливості для індивідуалізації, інтенсифікації та диференціації навчання, якісного піднесення ефективності уроку, реалізації особистісно-зорієнтованого навчання, зумовлюють формування пізнавальних інтересів, забезпечують практично необмежені можливості повторення навчального матеріалу, а також тренування, сприяють збільшенню обсягів теоретичного матеріалу, упровадження науково-дослідної, пошукової, експериментальної, проєктної діяльності [3; 4; 7; 8].

Мета статті полягає у висвітленні реалізації комп'ютерно зорієнтованих методів і засобів навчання під час вивчення української мови у