

reasoning the arguments, conclusions aimed at the use of punctuation in dialogic utterances.

Key words: punctuation, dialogue, dialogic replica, punctuation marks, compellation, homogeneous parts of the sentence, sentences according to the aim of speaking and intonation.

УДК 378.147

ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ ДІЛОВИХ ІГОР НА ЗАНЯТТЯХ З ІНОЗЕМНОЇ МОВИ У ВНЗ

Пасічник Олена Олексіївна
М.Хмельницький

Стаття присвячена актуальним змінам у навчальній діяльності студентів ВНЗ. Автор зосереджує свою увагу на необхідності використання ділових ігор на заняттях з іноземної мови з метою активізації навчальної діяльності студентів, розвитку їх комунікативної компетентності у міжнародному середовищі та їх подальшого професійного становлення. Визначено основні ознаки ділових ігор та особливості їх використання на заняттях з іноземної мови. Автором запропоновано приклад ділової гри спрямованої на розвиток у студентів навичок аналізу та розв'язання побутових конфліктних ситуацій.

Ключові слова: ділова гра, комунікативна компетентність, професійне становлення, іноземна мова.

Інноваційні процеси в освітньому просторі України зумовили орієнтацію змісту і технологій навчання на розвиток індивідуальності майбутніх фахівців. Основним завданням викладацького складу ВНЗ є формування у студентів відповідних професійних умінь і навичок, а також мотивації до майбутньої професійної діяльності. Як констатують науковці [1; 2], ефективними засобами з цієї точки зору є ігрові методи, зокрема ділові ігри.

Як засіб імітації професійної діяльності, ділові ігри інтенсифікують процес навчання, надають студентам можливість отримати попередній досвід майбутньої діяльності, стати активним учасником у процесі вирішення тих чи інших проблемних ситуацій.

Питаннями обґрунтування доцільності та перспективності використання ділових ігор у вищій школі займалися такі дослідники, як М. Бірштейн, Я. Бельчиков, А. Вербицький, В.Єфімов, М. Кларін, О.Парубок, П.Підкасистий, П. Щербань та ін. Значення ігрової діяльності у процесі навчання іноземної мови підкреслювали відомі вітчизняні і зарубіжні методисти: І. Зимня, О. Леонтьєв, Ю. Пассов, М. Скаткін, Н. Складенко, Г. Лозанов, Rewell J., Taylor J., Вуте D. та ін. З поміж іншого, такий інтерес до ігрових методів зумовлений зміною підходів до навчання загалом, та усвідомленням необхідності навчати іноземної мови з урахуванням принципу комунікативності. Основою залучення студентів до спільної пізнавальної діяльності та, водночас, способом створення і розв'язання проблемних ситуацій є спілкування, у процесі якого приймаються індивідуальні та групові рішення та досягаються цілі конкретної гри.

Використання ділових ігор на заняттях з іноземної мови у ВНЗ є досить дієвим методичним прийомом, який відрізняється своєю специфікою та спрямуванням. Проте вона часто використовується фрагментарно та не цілеспрямовано, а відтак потребує подальшого вивчення, що і стало метою нашого дослідження.

Гра – це вид діяльності, який своїм процесом викликає інтерес його учасників. Як зазначав Ю. Пассов, на основі гри відбувається активізація резервних можливостей студентів [5, с.86], що співвідноситься з принципами інтенсивного навчання. Їй притаманна емоційність, творчість, суперництво та наявність прямих або опосередкованих правил.

Як зазначає О.Єфімова, у методичному вимірі гра постає навчальним завданням, яке охоплює мовні, комунікативні та діяльнісні складові. Вирішення мовного завдання передбачає формування або ж удосконалення мовленнєвих навичок через цілеспрямоване використання поданого мовного матеріалу у мовленнєвій діяльності. У свою чергу, комунікативне завдання зумовлює обмін інформацією між учасниками гри у процесі спіль-

ної мовленнєвої діяльності. Натомість діяльнісне завдання моделює спосіб такої спільної діяльності партнерів мовлення. Таким чином, гра вводиться у навчальний процес як творче навчальне завдання з метою створення реальних умов для прояву мисленнєвої діяльності студентів. Це сприяє формуванню та розвитку їхніх інтелектуальних та комунікативних умінь, а звідси виникає підґрунтя для реалізації особистісного потенціалу студентів [3]. У той же час, щоб гра була ефективним засобом навчання необхідно дотримання певних дидактичних вимог. На основі аналізу методичної літератури М.В. Щербакіна вказує, що для навчальних ігор мають бути характерними такі риси [6, с.111-112]:

- 1) зв'язок із певною навчальною метою;
- 2) можливість припинити гру, повторити або розпочати її виконання заново;
- 3) відкритість, тобто кінець гри невідомий наперед
- 4) ігри виконуються на основі експліцитних правил, які можуть бути змінені гравцями;
- 5) задоволення від участі у грі і відсутність наслідків для гравців.

Науковцями з'ясовано, що в основі ділової гри лежать загально ігрові елементи, зокрема наявність ролей і ситуацій, в яких відбувається їх реалізація, а також різні ігрові предмети. Особливістю ділової гри є те, що вона містить рольову та дидактичну складові. Якщо у рольовій грі основний акцент ставиться на спілкуванні, у дидактичній – на організації навчальної діяльності, то у діловій – на формуванні вмінь та навичок, професійно значущих рис.

Ділові ігри визначають як форму відтворення предметного та соціального змісту професійної діяльності, моделювання системи відносин у межах цієї діяльності [4]. Їх використання дає можливість для обміну думками, виявлення розбіжностей в інтерпретації тих чи інших теоретичних ідей, що сприяє не лише засвоєнню нових знань, а й формує досвід вирішення певних професійних завдань, ціннісних орієнтацій майбутніх фахівців, та передбачає удосконалення їх комунікативної компетентності на психолінгвістичному рівні.

У діловій грі реалізується колективна форма навчальної діяльності. У процесі гри студенти мають змогу в невимушеному оточенні засвоїти норми професійних і соціальних ролей, а також ознайомитися з найбільш вагомими принципами безконфліктного міжособистісного та професійного спілкування. Моделюючи умови та динаміку відносин між студентами, ділова гра слугує засобом актуалізації, застосування і закріплення знань, формування комунікативних умінь. Цей ефект досягається за рахунок безпосередньої міжособистісної взаємодії усіх учасників гри.

Спостерігаючи за тим, що відбувається у групі під час розігрування ролей у процесі ділової гри, учасники отримують можливість ідентифікувати себе з іншими, можуть використовувати емоційний зв'язок при оцінюванні власних почуттів і поведінки. Зворотній зв'язок впливає на оцінювання та перегляд студентами своїх професійних і особистісних установок, поведінки, формує їхню професійну «Я-концепцію». Участь студентів у ділових іграх суттєво полегшує процес самопізнання та інтроспекції, оскільки здебільшого вони знають, чого хочуть як майбутні фахівці, але для максимальної самореалізації потрібна співучасть інших студентів, прийняття їх групою, що також створить умови для ефективного саморозкриття.

Серед ознак, які повинні бути притаманні діловим іграм мож-

на виокремити:

- 1) наявність різних моделей спілкування, які становлять систему професійного спілкування майбутнього фахівця. Такою моделлю у діловій грі є ігровий комплекс;
- 2) наявність ролей та їх розподіл між учасниками;
- 3) відмінність цільових установок учасників гри, які виконують різні ролі;
- 4) рольова взаємодія;
- 5) наявність спільної мети в усій групі студентів, які беруть участь у діловій грі;
- 6) альтернативність рішень та можливість діяти відповідно до умов конкретної ситуації;
- 7) наявність системи групового та індивідуального аналізу результатів діяльності учасників групи під час ділової гри;
- 8) можливість керувати емоційною напругою, яка виникає під час ділової гри (за необхідності – зменшувати, чи, навпаки, – підвищувати її), спонукаючи тим самим студентів до вибору адекватної комунікативної стратегії.

Відтак, можна сказати, що у ділових іграх усі завдання проанізани проблемним характером, адже вони моделюють суперечності професійної діяльності у справжньому житті та програмують фахову спрямованість творчої активності студентів. Крім того, вони слугують одним із ефективних шляхів активізації навчальної діяльності студентів, що особливо актуально при вивченні іноземної мови. Серед головних переваг застосування ділових ігор на заняттях з іноземної мови є не тільки те, що студенти мають змогу зануритись у іншомовне середовище, підвищуючи тим самим свій рівень володіння іноземною мовою, але й попередньо пройти психологічну та емоційну підготовку перед виконанням певних професійних ролей та ситуацій.

Варто наголосити, що така форма роботи потребує неабиякої уваги як зі сторони викладача, так і зі сторони студентів. Перш за все, необхідно узгоджувати проведення ділових ігор на заняттях з іноземної мови з навчальним та особистісним досвідом студентів. Тобто, доцільним є їх проведення на старших курсах навчання у ВНЗ, коли студенти вже оволоділи відповідним рівнем іншомовних умінь та навичок та здобули базові професійні знання. Задля формування здатності до міжкультурного спілкування у студентів діловим іграм слід надавати нестандартності та проблемності. Для їх проведення необхідно ретельно підбирати тематику та матеріали (тексти, аудіо- або відеоматеріали), які б порушували актуальні проблеми професійного характеру та підштовхували учасників гри до конструктивної дискусії у рамках ситуації міжкультурного спілкування. Ролі та функції гравців повинні адекватно відображати реальну картину професійної діяльності, що моделюється у грі. За умови вдалого розподілу ролей кожен студент може повною мірою самоствердитися. У свою чергу, правила гри повинні містити конкретну характеристику реальних процесів і явищ, які мають місце у змодельованій ситуації. Обов'язковим елементом ділової гри є система оцінювання, яка, за визначенням А. Вербицького, забезпечує, з одного боку, контроль якості прийнятих рішень з позицій норм і вимог професійної діяльності,

а з іншого – сприяє розгортанню ігрового плану навчальної діяльності [4, с. 17]. Оцінювання виконує функції не тільки контролю, але й самоконтролю діяльності, забезпечує формування ігрової, пізнавальної та професійної мотивації усіх її учасників. Ділові ігри базуються на принципі самоусвідомлення, самопізнання, віри у власні можливості. Вони закладають основи моральної та етичної поведінки в сфері подальшої професійної діяльності. Відтак, вважаємо, що участь у ділових іграх, у першу чергу, надає змогу студентам адекватно оцінити власні можливості, з'ясувати рівень теоретичних знань та практичних умінь, чому сприяє спільна з викладачем заключна рефлексія.

Наведемо приклад ділової гри запропонований нами студентам 4 курсу навчання спеціальності «Соціальна педагогіка» на занятті з іноземної (англійської) мови.

Мета гри. Розвиток у студентів навичок аналізу побутових конфліктних ситуацій, визначення їх видів та формування умінь їх розв'язання.

Simulation game «Family problems»

1. Brainstorm possible problems that a family could have: e.g. parents don't let children go out late at night, make them tidy their bedrooms, parents don't like their children's boyfriends/girlfriends... .
2. Divide the class into groups of 3-4.
3. Each group is a family and each student is a family member.
4. Each family has problems and they have to imagine as many problems as they can (the more they have, the better it is).
5. Each family explains to the other ones who they are and what their problems are.
6. Give them 3 minutes to try to solve the problems (which is obviously not long enough).
7. Ask students to write a letter to "an advice therapist" about their problems and ask him for advice (give them 10-15 minutes).
8. Collect the letters and exchange them (e.g. the ones from family A to family B, from family B to family C)
9. Tell them they are "advice therapists" and they have to write back and to give these people some advice.
10. Collect the letters and redistribute them.
11. Analyze the results.

В результаті проведення ділової гри можна зробити висновок про її поліфункціональність яка виховує здатність самостійно мислити та приймати рішення, тренує й закріплює професійні знання, формує мовленнєву, міжкультурну та комунікативну компетентність. Особливістю використання ділової гри в процесі вивчення іноземної мови є її комунікативна спрямованість, адже основним шляхом залучення учасників гри до спільної пізнавальної діяльності й одночасно шляхом створення та розв'язання проблемних ситуацій є спілкування, під час якого приймаються індивідуальні та групові рішення, досягаються цілі кожної конкретної гри. Перспективи подальшого дослідження вбачаємо у розробці комплексу ділових ігор та їх системного використання, спрямованих на подальше особистісне та професійне самовдосконалення студентів.

Література та джерела

1. Кларин М. В. Инновации в мировой педагогике: обучение на основе исследования игры и дискуссии / М. В. Кларин. – Рига: «Эксперимент», 1998. – 180 с.
2. Селевко Г. К. Современные образовательные технологии : учебное пособие / Г. К. Селевко. – М.: Народное образование, 1998. – 256 с.
3. Єфімова О.М. Рольові ігри в методиці викладання англійської мови [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://confesp.fl.kpi.ua/de/node/1121>. – Загол. з екрану. – Мова укр.
4. Вербицкий А.А. Педагогические технологии контекстного обучения : Научно-методическое пособие. – М.: РИЦ МГТУ им. М.А.Шолохова, 2010. – 55 с.
5. Пассов Е.И. Коммуникативный метод обучения инос язычному говорению М.: Просвещение, 1985. – 208 с.
6. Щербак М.В. Дидактические игры в обучении инос язычному общению // Вестник ВГУ, Серия лингвистика и межкультурная коммуникация, 2002. – №2. – С. 111-115

Стаття посвящена актуальним изменениям в учебной деятельности студентов вузов. Автор указывает на необходимость использования деловых игр на занятиях по иностранному языку с целью активизации учебной деятельности студентов, развития их коммуникативной компетентности в международной среде, а также их дальнейшего профессионального становления. Определены основные признаки деловых игр и особенности их использования на занятиях по иностранному языку. Автором предложено пример деловой игры, цель которой - развитие у студентов навыков анализа и решения бытовых конфликтных ситуаций.

Ключевые слова: деловая игра, коммуникативная компетентность, профессиональное становление, иностранный язык.

The article deals with the modern changes in the educational activity of students of higher educational establishments. The author emphasizes the necessity of training business games (simulation) implementation at foreign language lessons. They are considered as an effective method of the actualization of educational activity, the development of students' international communicative competence and their further professional establishment. It is distinguished the main features and peculiarities of simulation games. The author suggests an example of a simulation game directed to analyzing and solving family problem situation.

Key words: simulation (business game), communicative competence, professional establishment, foreign language lessons.

УДК 37.036+37.013.42

ЗМІСТОВИЙ АСПЕКТ ФОРМУВАННЯ КРЕАТИВНОСТІ МАЙБУТНІХ СОЦІАЛЬНИХ ПЕДАГОГІВ ЯК ЗАПОРУКА ЕФЕКТИВНОСТІ ЇХ ПРОФЕСІЙНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ

Петришин Людмила Йосипівна

м.Тернопіль

У статті на основі проведеного теоретико-методичного аналізу проблеми дослідження конкретизовано змістові основи системи формування креативності майбутніх соціальних педагогів; визначено напрями процесу формування креативної особистості майбутнього соціального педагога, її творчого потенціалу які ми конкретизували як такі: теоретичний напрям, що активізує креативність та творчий потенціал особистості за допомогою використання в навчальному процесі творчих проблемних завдань, що формують креативне мислення; методичний напрям, що формує креативність та креативні здібності за допомогою застосування в навчальному процесі креативних методик, технік, ігор, креативних технологій; особистісно-професійний напрям, що ґрунтується на створенні сприятливих умов для стимулювання творчих здібностей та творчого потенціалу особистості, формує переконання щодо необхідності креативної діяльності в професійній сфері.

Ключові слова: формування, творчість, креативність, зміст, змістові основи, процес формування креативності, майбутні соціальні педагоги, професійна підготовка.

Змістова основа системи формування креативності майбутніх соціальних педагогів передбачає необхідність реалізації мети, завдань, принципів процесу формування креативності та обумовлений результатом – сформувати креативність майбутнього соціального педагога та забезпечити її реалізацію як креативної компетентності в процесі професійної діяльності. Варто зауважити, що змістова основа спричиняє реалізацію системи загалом та виконання низки завдань, що були окреслені в мотиваційно-цільовому компоненті, зокрема таких: формування позитивного ставлення майбутніх соціальних педагогів до креативної діяльності та підготовка їх до проявів креативної компетентності в професійній сфері. Крім цього, змістова основа системи формування креативності майбутніх соціальних педагогів дає змогу виявити якість освіти майбутніх фахівців соціальної сфери, зокрема оволодіння ними креативною компетентністю в процесі фахової підготовки, яку науковці розглядають у таких аспектах: як педагогічну категорію (В. Болотов, Н. Сфремова); як соціальну категорію (І. Гавриленком); як управлінську категорію (Г. Куцевом, М. Поташнік); як політичну категорію (О. Локшина, О. Субетто).

Питання змісту освіти досліджували українські дидакти С. Гончаренко, Ю. Мальований, О. Вишневський, А. Алексюк, О. Савченко, С. Харченко які стверджували, що зміст освіти доцільно характеризувати в поєднанні з якістю освіти, а концепція освіти представлена такими компонентами: інформаційно-діяльнісним, рефлексивним, комунікативним. Ці компоненти свої чергою охоплювали нормативно-правовий, ціннісно-технологічний та пізнавально-розвивальний складники.

Таким чином, метою нашої наукової публікації є характеристика змістових основ педагогічної системи з формування креативності майбутніх соціальних педагогів у процесі їх професійної підготовки. Для ефективного реалізації педагогічної системи доцільно окреслити поняття „знання” та „зміст”, а також категорію „зміст

освіти”, які є тісно взаємопов'язаними й становлять основу процесу формування креативності.

У науковій теорії термін „знання” позначає зміст та основу педагогічного процесу й конкретизує матеріал, у якому втілено певний педагогічний задум [1]. За твердженням І. Лернера, знання є цілісною системою відомостей, пізнання, накопичених людством; вони вирізняються істинністю, рефлексивністю, транзитивністю, асиметричністю, обґрунтованістю, що виражає готовність об'єкта чи суб'єкта продемонструвати засвоєне як елемент отриманих знань [12]. Відмітні міркування на види знань має В. Красевський [10]. Зокрема, учений поділяє знання на світоглядні ідеї; естетичні та етичні норми та ідеали; знання про методи дослідження та наукового мислення; знання про уміння й навички застосовувати знання; знання про способи пізнавальної діяльності, логічні операції, мислительні прийоми; показники розвитку здібностей. Цього твердження ми будемо дотримуватися в реалізації системи формування креативності майбутніх соціальних педагогів і здебільшого використовуватимемо знання про вміння й навички застосовувати знання, знання про мислительні прийоми та розвиток здібностей. Визначальним у трактуванні поняття „зміст” є, на нашу думку, положення Ю. Пасова про те, що „зміст має відображати зв'язки й стосунки предметів та явищ об'єктивної дійсності, містити в собі погляд того, хто говорить, його оцінку, ставлення до предметних зв'язків зовнішнього світу, бути емоційно забарвленим” [15, с.185]. Основою змісту є знання, вміння та навички, які отримують студенти в процесі навчально-виховної діяльності та оволодінні професією. Водночас знання є певною цінністю та вагомим власним ресурсом особистості студента та її культурно-знанневим капіталом. З огляду на це, можна констатувати, що „зміст освіти” ми витлумачуємо як зміст процесу формування освіченої особистості, здатної креативно мислити, виявляти креативні уміння й навички, креативну компетентність у процесі професійної діяльності, яку визначатимуть певними напрямками (теоретичні, методичні, особистісно-професійні).

У процесі побудови змісту педагогічної системи формування креативності майбутніх соціальних педагогів панівними ми визначили такі умови: система, яку ми побудуємо, є складником загальноуніверситетської системи освіти, тому зміст процесу формування креативності повинен здійснюватися в контексті системи університетської освіти підготовки фахівців; необхідно встановити підпорядкування змісту процесу формування креативності меті, цілям та принципам для досягнення позитивного результату сформованої креативності МСП як особистісно-професійної власності; побудова змісту процесу формування креативності повинна регламентуватись певними умовами, напрямками, вимогами до системи знань, умінь і навичок, а також функцій компонента.

У контексті нашого наукового дослідження, присвяченому професійному формуванню майбутнього педагога, нами визначено напрями розвитку та формування креативної особистості, її творчого потенціалу. Ці напрями ми конкретизували як такі: теоретичний напрям, що активізує креативність та творчий потенціал особистості за допомогою використання в навчальному