

Література:

1. Гапотченко К.В. Інтерактивні методи викладання бізнес-дисциплін : навчальний посібник / К. Гапотченко, С. Цесаренко. – К. : УАЗТ, 2004. – 224 с.
2. Гончаров С.М. Інтерактивні технології навчання в кредитно-модульній організації навчального процесу : навчально-методичний посібник / С. Гончаров. – Рівне : НУВГП, 2006. – 172 с.
3. Двучицкая Н.Н. Интерактивные методы обучения как средство формирования ключевых концепций [Электронный ресурс] // Наука и образование (МГТУ им. Н.Э. Баумана) – 2011. – № 4. – Режим доступа до журн. : <http://technomag.edu.ru/doc/172651.html>
4. Сердюк Т.В. Інтерактивні технології навчання суспільних дисциплін як засіб активізації навчально-пізнавальної діяльності студентів вищих навчальних закладів I-II рівнів акредитації : автореф. дис. на здоб. наук. ступеня канд. пед. наук : спец. 13.00.09 «Теорія навчання» / Т.В. Сердюк. – Кривий Ріг, 2010. – 20 с.
5. Січкарук О.І. Інтерактивні методи навчання у вищій школі : навч.-метод. посіб. / О. Січкарук. – К. : Таксон, 2006. – 87 с.

У статті висвітлено проблему використання інтерактивних методів навчання комп'ютерних технологій управління проектами майбутніх інженерів-педагогів. Розкрито значущість та обґрунтовано необхідність упровадження таких методів у навчальний процес із наданням рекомендацій та наведенням прикладів.

Ключові слова: інтерактивні методи, комп'ютерні технології управління проектами, метод проектів, інженер-педагог.

В статье освещена проблема использования интерактивных методов обучения компьютерным технологиям управления проектами будущих инженеров-педагогов. Раскрыта значимость и обоснована необходимость внедрения таких методов в учебный процесс с предоставлением рекомендаций и приведением примеров.

Ключевые слова: интерактивные методы, компьютерные технологии управления проектами, метод проектов, инженер-педагог.

In the article the problem of the use of interactive methods of teaching computer technologies of project management for future engineers-teachers. Revealed the importance and necessity of implementing these methods in the learning process with providing the recommendations and giving examples.

Keywords: interactive methods, computer technologies of project management, the method of projects, engineers-teachers.

УДК 371.3:81'243(045)

Т.В. Хоменко
м. Вінниця, Україна

ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ ДЛЯ ФОРМУВАННЯ ПІЗНАВАЛЬНОЇ АКТИВНОСТІ СТУДЕНТІВ ПІД ЧАС ВИВЧЕННЯ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ

Постановка проблеми. Особливості соціально-економічного розвитку України та її інтеграція у світовий простір спрямовують систему економічної освіти, з одного боку, на задоволення потреб конкретної людини, а з іншого, на врахування законів ринкової економіки, таких як, розподіл ринку праці, зростання конкуренції, швидкі темпи розвитку високих технологій та ін. За таких умов актуальності набуває підготовка студентів вищих економічних навчальних закладів до роботи в умовах стрімкого оновлення технологій, формування у них високого рівня професійної компетентності, інформативності та мобільності. Процеси розвитку суспільства нерозривно пов'язані з активізацією людського фактора, розвитком пізнавальної активності людей у всіх сферах суспільної та виробничої діяльності. У світлі цих вимог перед педагогічною наукою і практикою поставлені важливі завдання вдосконалення організації змісту і методів навчання.

Аналіз попередніх досліджень. Проблема формування і розвитку пізнавальної активності особистості розглядається у дослідженнях В. Давидова, Л. Занкова, І. Лернера, П. Підкасистого, Т. Шамової, В. Лозової та ін.; різні аспекти формування пізнавальної

активності студентів розкриті у працях А. Алексюка, Ю. Бабанського, П. Лузана, О. Мачушник, О. Пиндик, Т. Темерівської та ін. Методичні і психологічні сторони застосування ігрової діяльності в процесі навчання розглянуті досить детально в роботах Ю. Арутюнова, Д. Кавтарадзе, О. Леванової, С. Міллер, С. Новосьолової, В. Петрусинського, Д. Ельконіна та ін.

Мета статті полягає в розгляді використання ігрових технологій для формування пізнавальної активності студентів економічних спеціальностей у процесі вивчення іноземної мови.

Виклад основного матеріалу. Здійснений нами аналіз психолого-педагогічної літератури з питань пізнавальної активності особистості та особливостей її формування має за мету виявити педагогічні чинники та психологічні умови, що детермінують пізнавальну активність студентів у навчальній діяльності.

Аналіз наукових джерел показав, що єдиного підходу до трактування поняття «пізнавальна активність» не існує. Деякі дослідники розглядають пізнавальну активність як якість діяльності, інші – як рису особистості, треті – і як якість діяльності, і як рису особистості в їх діалектичній єдності. Хоча в психолого-педагогічній літературі немає єдиної думки щодо сутності поняття пізнавальної активності, вищезазначені дефініції не суперечать, а гармонійно доповнюють один одного, що вказує на багатоаспектність цього поняття.

В енциклопедії освіти пізнавальна активність трактується як «риса особистості, яка виявляється в її ставленні до процесу пізнання, що передбачає стан готовності, прагнення до самостійної пізнавальної діяльності, спрямованої на оволодіння індивідом соціального досвіду, накопичених людством знань, способів діяльності, а також в її якості» [1, с. 678]. В. Лозова підкреслює, що як риса особистості пізнавальна активність знаходить свій вияв у якості діяльності, обумовленої свідомим вибором оптимальних шляхів для досягнення мети пізнання [2, с. 25]. О. Пиндик розглядає пізнавальну активність як «складне психологічне утворення, що є процесом ініціативного перетворення студентом предмета або явища з метою його глибшого пізнання, вдосконалення, вияву «Я» особистості у пізнавальній діяльності» [3, с. 32].

Концентруючи нашу увагу на питанні формування пізнавальної активності студентів, ми керувалися переконанням, що пізнавальна активність студентів є умовою, метою та кінцевим результатом ефективної навчально-пізнавальної діяльності студентів у ВНЗ. Отже, процес формування пізнавальної активності студента охоплює весь процес навчання.

О. Ярославова вважає, що формування пізнавально-професійної активності студентів може бути успішним лише в тому випадку, якщо буде будуватися на основі врахування наступних умов: формування у студентів професійної мотивації до знань в процесі вивчення іноземної мови; конструювання педагогічного процесу, орієнтованого на її формування; створення інноваційного середовища, яке сприяє включенню студентів у процес творчої діяльності [4, с. 13-14].

Пізнавальна активність впливає на становлення особистості студента, на його ставлення до самого себе, до інших людей, до виробництва. Водночас пізнавальна активність є основою для формування у студентів готовності до особистого самовизначення в подальшій професійній діяльності. Сформована пізнавальна активність є найважливішою умовою успішності навчання студентів, що характеризує відношення до змісту і процесу навчання, прагнення до ефективного оволодіння знаннями, уміннями, навичками, мобілізацію етично-вольових зусиль на досягнення навчально-пізнавальних цілей, формування умінь одержувати естетичну насолоду від їх досягнень.

Отже, дефінітивний аналіз концепту «пізнавальна активність» дозволяє узагальнити, що пізнавальна активність особистості виявляється на ментальному (мислительна реакція) і психічному (відчуття у процесі пізнання нового, бажання його пізнавати і ставлення до знання) рівнях. У психолого-педагогічних дослідженнях пізнавальну активність найчастіше розглядають у двох аспектах: як процесуальну характеристику пізнавальної діяльності або ж як відносно стабільну якість особистості. На наш погляд, обидва підходи не суперечать один

одному і можуть розглядатися комплексно, як такі, що взаємодоповнюються. Тому у контексті нашого дослідження ми тлумачимо *пізнавальну активність* як інтенсивну аналітико-синтетичну розумову діяльність особистості в процесі пізнання оточуючого світу і оволодіння системою наукових знань, яка забезпечується функціонуванням пізнавальної активності як риси особистості. Розвиток пізнавальної активності як якості особистості відбувається через вияв пізнавальної активності на різних рівнях – від репродуктивного до творчого.

Аналіз літератури [2; 3] дозволив нам дійти висновку, що пізнавальна активність є передумовою і результатом розвитку студента. Вона може виявлятися в різних видах діяльності: грі, навчанні, праці, громадській роботі, спорті тощо. Залежно від змісту діяльності і рівня розвитку студента пізнавальна активність виявляється по-різному.

Діалогові методи навчання (дискусія, діалоги, ділові ігри та ін.) є найважливішою складовою сучасного навчання, дозволяють інтенсифікувати процес формування пізнавальної активності. Вони можуть реалізовуватися як під час аудиторних занять на лекціях, семінарах, практичних, лабораторних заняттях, так і у позааудиторний час на консультаціях, факультативах, засіданнях творчої групи тощо. Однією з форм, що відтворює наочний зміст майбутньої професійної діяльності фахівця є ділова гра. У процесі ігрової діяльності відбувається навчання дії за допомогою самої дії. Студент виконує квазіпрофесійну діяльність, що має в собі риси як навчальної, так і майбутньої професійної діяльності.

Серед *ігрових технологій* для формування пізнавальної активності доцільно використовувати: ігри-тренінги, ігри у випадковість, ігри-ситуації (ситуаційні ігри), ділові ігри та ігрові заняття.

Ігри-тренінги варто використовувати в моменти одноманітності на занятті і з метою активізації механізмів самоорганізації. Особливий інтерес викликають у студентів організовані на заняттях з іноземної мови за професійним спрямуванням психологічні тренінги. На таких заняттях студенти економічних спеціальностей мають змогу не просто оволодівати новим іншомовним матеріалом, а й занурюватися у світ психології людини, глибше пізнавати себе та оточуючих людей, розуміти мотиви їхньої поведінки.

Ігри у випадковість передбачають використання на занятті викладачем елементів випадкового вибору, що створює ситуацію успіху, упевненості, розвиває логіку, абстрактне мислення, фантазію студентів.

Гра-ситуація передбачає створення для студентів такого ігрового простору, який би імітував реальну життєву ситуацію (особливості комунікативної взаємодії керівника і підлеглого, співробітників, аудитора і підприємця тощо), що надає можливість студентам наочно сприйняти світ у світлі соціально-ціннісних орієнтацій, коли людина виявляє за предметами стосунки у вигляді ціннісних зв'язків і взаємин.

Ігрові ситуації для застосування на семінарах та практичних заняттях з іноземної мови доцільно створювати з урахуванням того, що ділова чи дидактична гра має залучати до роботи професійні завдання, інтегрувати накопичений досвід, теоретичні знання та практичні навички, стимулювати рефлексивні процеси у студентів, потребу самовдосконалення [5].

На заняттях з іноземної мови за професійним спрямуванням студенти через участь у таких ситуаціях отримують можливість не тільки відпрацювати новий лексичний матеріал, а й зосереджувати свою увагу на визначальних моментах майбутньої професійної діяльності. Студенти мають можливість формулювати власні висновки та узагальнення. Фактично в умовах ішномовного діалогічного спілкування відбувається взаємообмін фаховими знаннями та досвідом.

Наприклад, мета гри «The Portret of Ideal Economist» (Портрет ідеального економіста): активізувати пізнавальний інтерес, сприяти формуванню та корекції власного фахового ідеалу, забезпечити роботу із самовдосконалення. Мета гри «Press-conferention» (Прес-конференція): формувати уміння коректно та чітко формулювати проблемні питання, повноцінно аналізувати й адекватно оцінювати відповіді, виховувати культуру професійного спілкування, дружніх стосунків, взаєморозуміння, співробітництва.

Відповідно до моделі розвитку пізнавального інтересу для формування пізнавальної активності доцільно використовувати комплекси ігрових занять, адаптованих для застосування на заняттях з іноземної мови за професійним спрямуванням. Наприклад, ділові ігри «The Analysis of Charges in Marketing» (Аналіз витрат в торгівлі), мозковий штурм «The Cost-effective Work of Purveying Organizations in the Modern Terms of Menage» (Рентабельна робота заготівельних організацій в сучасних умовах господарювання), аналіз ситуації «The Possibility of Reduction of industrial unit cost» (Можливість зниження собівартості промислової продукції), «The Estimation of Market Possibilities of Enterprise» (Оцінка ринкових можливостей підприємства).

Досить детально технологію гри як форму організації та вдосконалення навчального процесу досліджували С. Занько, Ю. Тюнников та С. Тюнникова [6], які визначили загальні умови організації та проведення ділової гри в процесі підготовки майбутніх фахівців:

- кожна ділова гра має переслідувати певну мету (вибір мети є суттєвим етапом у процесі підготовки до проведення ділової гри й обов'язково має зацікавити учасників);
- тема гри має бути змістовною, представляти значний практичний і навчальний інтерес;
- повинен мати місце динамічний процес відтворення реальності (під час ділової гри учасники мають ставитись до завдання як до реальної проблеми);
- ділові ігри мають бути систематичними, та мають попередньо плануватись (учасники повинні мати час для ознайомлення з темою гри та підготовки до неї);
- варто враховувати неперервність ділових ігор (під час ділової гри учасників нічого не повинно відволікати);
- необхідно визначити достатню кількість вправ для закріплення того чи іншого вміння, оскільки зайві вправи призводять до зниження активності, уваги, а отже і до погіршення якості роботи (під час виконання поставленого завдання учасників ні в якому разі не можна перевантажувати);
- не можна перетворювати гру на самоціль (суттєвим є не стільки одержання правильної відповіді, скільки розуміння ходу дій, вчинків гри, вміння їх аналізувати, узагальнювати, робити правильні висновки);
- перед початком гри потрібно проводити інструктаж, у якому визначається мета гри, її завдання, умови (бажано, щоб студенти наприкінці гри самі визначили, які вміння формує дана гра і для чого вони потрібні);
- для досягнення успіху ділової гри потрібна хороша підготовка її учасників, готовність змагатися, гласність, висока керованість.

Класичний варіант ділової гри включає такі фази: а) підготовка; б) безпосередньо сама гра; в) аналіз і підбиття підсумків гри. Незалежно від різновидів ділової гри (дослідницька, виробнича, атестаційна, навчальна) їх об'єднують загальні вимоги: постановка теми, цілей і завдань гри; визначення оптимального змісту гри; розподіл ролей і визначення функціональних обов'язків учасників гри; забезпечення умов для проведення ділової гри (обладнання, наочність, оформлення приміщення, інше матеріально-технічне забезпечення); єдність взаємодії студентів у ході виконання ролей [7, с. 94].

Хід гри залежить від особливостей її різновидів. Аналіз підбиття підсумків гри включає: оцінку змісту ділової гри, тобто оцінку актуальності теми, правильності постановки та досягнення мети, доцільності постановки проміжних цілей і завдань, дотримання процедури проведення ділової гри, оцінку імітаційної діяльності студентів у процесі виконання ролевих функцій, такту та етики спілкування.

Алгоритм проведення ділової гри є триступневим. Перша фаза гри спрямована на підготовку. У процесі даної фази учасники знайомляться зі структурою і змістом, метою і завданнями гри, системою заохочень, отримують інструкції та методичні вказівки, розподіляють ролі (економіст, бухгалтер тощо).

Наступний етап – самостійна робота студентів у ігрових групах. Даний етап є найтривалішим і несе головне навчальне навантаження. Протягом даного етапу учасники гри

здійснюють аналіз фінансово-господарської діяльності конкретного підприємства. З цією метою вони виконують низку завдань: збирають і систематизують інформацію, необхідну для аналізу; аналізують основні економічні показники; розраховують вплив на них певних чинників. Далі учасники намагаються розв'язати проблемну ситуацію. Наприклад, здійснюють пошук шляхів стабілізації роботи малого приватного підприємства в умовах ринкових відносин. На підставі одержаних результатів розрахунків, отриманих у процесі аналізу, розробляються й економічно обґрунтовуються заходи, спрямовані на покращення показників фінансово-господарської діяльності конкретного підприємства.

Логічним продовженням роботи над проблемою вважаємо міжгрупову дискусію. Дискусія відбувається із урахуванням розподілених між студентами ролей і може бути організована у формі виробничої наради, де учасники гри виступають зі своїми висновками та пропозиціями, доповідають свій варіант вирішення аспектів запропонованої у сюжеті проблеми.

Розроблені учасникам заходи презентуються на загал представником робочої групи (старшим бухгалтером чи старшим економістом тощо). Члени команд-суперників вислуховують пропозиції та висловлюють свою думку з приводу їх обґрунтування. Суперники мають право погодитись або не погодитись з його доцільністю і правильністю. За необхідності, якщо для обґрунтування спірного заходу необхідні додаткові аргументи, основний доповідач може звернутися по допомогу до членів своєї ігрової групи. Після встановлення значущості заходів ухвалюється постанова виробничої наради і підбиваються підсумки роботи кожної ігрової групи.

Третя фаза – заключна. Керівник гри – викладач – аналізує роботу команд на всіх етапах, звертає увагу на доцільні рішення, допущені помилки, визначає переможця, оцінює роботу всіх студентів.

Щоб отримати уявлення про ефективність проведеного ігрового заняття, на даному етапі можна здійснити анкетування студентів-учасників гри і надалі використати отриману інформацію для вдосконалення методики їх проведення. Як засвідчує наше дослідження, у процесі дискусії студенти набувають комунікативного досвіду, активної співпраці, вдосконалюють вміння прислуховуватись до іншої думки, спілкуватися іноземною мовою, розширюють словарний запас, розвивають критичність мислення, здатність оцінювати себе та інших. Ігрові ситуації навчають студентів застосовувати отримані теоретичні знання на практиці, розвивають творчі здібності, виховують відчуття необхідності співпраці, роботи у команді, посилюють інтерес до майбутньої професії та стимулюють впевненість у правильному виборі спеціальності. Опрацювання анкет дає багатий матеріал викладачеві для подальшого вдосконалення методики ігрових занять і розуміння психології студентів.

З одного боку, до їх числа належать індивідуальна і колективна генерація ідей. З іншого боку, творчість досягається на основі розігрування мініатюр, змагань команд, навчальних колективних ігор. Задаються ситуації для забезпечення колективної творчої діяльності, в мініатюрах «пожвавлюються» комічні картинки. У результаті цього виду діяльності і досягається рівень «творчості».

Отже, процес формування пізнавальної активності протікає ефективно, в тому випадку, якщо форми, методи і засоби навчання, адекватні поставленим цілям. У зв'язку з цим особливу увагу необхідно приділити методам формування компонентів пізнавальної активності.

Зіставляючи ігрові технології з традиційними формами проведення занять, можна зробити висновок про те, що вони мають низку переваг:

- у ході гри досягається вищий рівень спілкування, ніж при традиційному навчанні, оскільки здійснюється конкретна діяльність (обговорення проекту, участь у конференції, бесіда з колегами);
- гра – це колективна діяльність, яка дає змогу брати у ній активну участь усім групі в цілому і кожному члену групи зокрема;

- виконання різноманітних завдань дає конкретний результат, завдяки чому в студентів виникає відчуття задоволення від власних дій, бажання ставити і вирішувати нові завдання;
- під час гри формуються і відпрацьовуються навички налагодження контакту, правильного сприйняття й оцінювання партнера як особистості;
- вироблення стратегії і тактики спілкування, а також вибору при цьому найбільш відповідних форм і засобів.

Висновки. Аналіз педагогічних джерел [2; 3; 4] засвідчив, що розвиток пізнавальної активності майбутніх фахівців залежить від змісту, організації і ціннісних орієнтацій навчального процесу, від характеру та стилю діяльності його учасників. Це потребує впровадження таких методів навчання, які сприяють ефективному розвитку пізнавальної активності та забезпечують чіткий педагогічний вплив на особистість студента протягом усього періоду навчання та забезпечують: визначення місця і ролі викладача та студентів у досягненні цілей з професійної підготовки; керівництво взаємодією всіх учасників педагогічного процесу на основі організації різнобічної діяльності студентів з урахуванням динаміки розвитку їх пізнавальної активності; визначення єдиних вимог до студента як суб'єкта навчально-пізнавальної діяльності; вироблення основних критеріїв оцінки рівня підготовки студентів, що повністю забезпечується засобами ігрових технологій.

Література:

1. Енциклопедія освіти / Акад. пед. наук України ; головний ред. В. Г. Кремень. — К. : Юрінком Інтер, 2008. — 1040 с.
2. Лозова В. І. Пізнавальна активність школярів : (спекурс із дидактики) : навч. посібник для пед. ін-тів / В. І. Лозова. — Х. : Основа, 1990. — 89 с.
3. Пиндик О. Г. Педагогічні умови розвитку пізнавальної активності студентів вищих навчальних закладів економічного профілю : дис. ... канд. пед. наук : 13.00.04 / О.Г. Пиндик. — К., 2003. — 290 с.
4. Ярославова Е. Н. Факторы формирования познавательной активности студентов : автореф. дис. на соискание учен. степени канд. пед. наук : спец. 13.00.08 «Теория и методика профессионального образования» / Ярославова Елена Николаевна ; Уральская гос. академия физической культуры. — Челябинск, 1999. — 23 с.
5. Полещук І. Ф. Ділова гра «Оцінка ринкових можливостей» : науково-методичний посібник / Полещук І.Ф. — Вінниця, 2003. — 88 с.
6. Занько С. Ф. Игра и учение / Занько С. Ф., Тюнников Ю. С., Тюнникова С. Н. — М., Ассоциация «Профессиональное образование», 1992. — Ч. 1. — 127 с.
7. Мельник С. И. Роль и место игры при обучении иностранному языку / Мельник С. И. // М., МГПИИЯ им. М. Тореза. — [вып. 368]. — 1996. — С. 94-103.

У статті проаналізовано поняття «пізнавальна активність», різні підходи до дослідження проблеми використання ігрових технологій для формування пізнавальної активності студентів економічних спеціальностей у процесі вивчення іноземної мови, наведено приклади проведення ігор (ігри-тренінги, ігри у випадковість, ігри-ситуації (ситуаційні ігри), ділові ігри та ігрові заняття) на заняттях з іноземної мови за професійним спрямуванням.

Ключові слова: пізнавальна активність, студент, викладач, ігрові методи, іноземна мова.

В статье проанализировано понятие «познавательная активность», различные подходы к исследованию проблемы использования игровых технологий для формирования познавательной активности студентов экономических специальностей при изучении иностранного языка, приведены примеры проведения игр (игры-тренинги, игры в случайность, игры-ситуации (ситуационные игры), деловые игры и игровые занятия) на занятиях по иностранному языку за профессиональной направленностью.

Ключевые слова: познавательная активность, студент, преподаватель, игровые методы, иностранный язык.

The concept of «cognitive activity», different approaches to the research of playing technologies for cognitive activity creation of the students during the process of professional training and foreign language studying are analyzed. The examples of games-situations, business games and playing lessons are illustrated in this article.

Keywords: cognitive activity, student, teacher, playing methods, foreign language.