

**ПРОФЕСІЙНА ОСВІТА, ТРУДОВЕ НАВЧАННЯ  
ТА ТЕХНОЛОГІЇ**

**Білогуров Олександр,**  
Студент 4-го курсу  
Факультету фізико-математичної,  
комп'ютерної та технологічної освіти  
Науковий керівник: **Хоменко С.В.**, к.п.н., доцент (БДПУ)

**ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ НАВЧАННЯ ЯК ОДНА З ІННОВАЦІЙНИХ  
ФОРМ НАВЧАЛЬНО-ВИХОВНОГО ПРОЦЕСУ ВНЗ**

**Актуальність дослідження.** Розглядається впровадження інноваційних технологій в навчально-виховний процес ВНЗ на прикладі ігрових технологій. Ігрові технології навчання – це особливий метод навчання, який передбачає засвоєння навчального матеріалу та змісту освіти, формує взаємодію педагога і студента за допомогою гри, а також допомагає знайти та отримати бажану ціль, тобто досягти певного результату.

**Ступінь дослідження проблеми.** Нині ведеться активний пошук, розробка і впровадження інноваційних технологій навчання, про що свідчать численні міжнародні та регіональні науково-методичні конференції, праці вчених Р. Абта, С. Біра, М. Бірштейн, В. Буркова, А. Вербицького, С. Гідровича, Л. Дудко, А. Дьоміна, Д. Д`юї, В. Х. Кілпатрика, М. Кларина, І. Носаченко, Д. Панькова, В. Петрук, Л. Романишиної, І. Сироєжина, Д. Форрестера, К. Хайнце та ін..

**Цілі дослідження** – є висвітлення інноваційних форм навчально-виховної роботи ВНЗ на прикладі ігрових технологій навчання.

**Сутність дослідження.** Процес пізнання являє собою складний та досить суперечливий процес. Зазвичай, перший досвід пізнання навколишнього світу у малюків, починається з іграшок та ігор. Саме з них починається повне сприйняття всього, що знаходиться в межах їх погляду. Тому, пізнання світу, безпосередньо залежить від того, з чим дитина стикається постійно. Природно, це впливає і на розумовий, і емоційне, і на психологічний розвиток малюка. Гра – одне з найважливіших занять дитини. Слід розуміти мету гри і мати уявлення про відмінності між іграми, щоб надати дитині багате різноманітність вражень, починаючи з самого раннього дитинства. Гра – зовсім не таке вже легке заняття, вона вимагає зусиль і наполегливості. Тому, саме ігрові методи навчання є одним з найефективніших способів вивчення, розуміння та засвоєння важливої для нас інформації. Ігрові методи багатопланові, і кожен з них у той чи інший спосіб сприяє виробленню певної навички. З огляду на це виокремлюють ігри-вправи, ігрові дискусії, ігрові ситуації, рольові та ділові навчальні ігри, комп'ютерні ділові ігри.

Ігри-вправи. До них належать кросворди, ребуси, вікторини тощо. Застосування цього методу сприяє активізації певних психічних процесів, закріпленню знань, перевірці їх якості, набуттю навичок. Їх проводять на заняттях; ігри-вправи можуть бути елементами домашніх завдань,

позакласних занять. Використовують їх також у вільний від навчання час.

**Ігрова дискусія.** Вона передбачає колективне обговорення спірного питання, обмін думками, ідеями між кількома учасниками. Основним призначенням цього методу є виявлення відмінностей у тлумаченні проблеми і встановлення істини в процесі товариської суперечки. Цей метод навчання дає змогу, проаналізувавши суть явища чи процесу, з існуючих варіантів рішень вибрати оптимальний. Досягнення поставленої мети зумовлює розвиток

**Ігрова ситуація.** Основою цього методу є проблемна ситуація. Він активізує пізнавальний інтерес у студентів, спрямовує їх розумову діяльність. Зорієнтована ігрова ситуація на встановлення зв'язку теорії і практики з теми, що вивчалася або вивчається: вміння аналізувати, робити висновки, приймати рішення у нестандартних ситуаціях. Цей метод спонукає студентів до діяльності на основі певної ситуації, яка ґрунтується на необхідній сукупності знань, умінь і навичок, якими повинні оволодіти студенти. Ігрова ситуація сприяє посиленню емоційно-психологічного стану, збуджує внутрішні стимули до навчальної роботи, знімає напругу, втому.

**Рольова гра.** Вона дає змогу відтворити будь-яку ситуацію в "ролях". Рольова гра спонукає студентів до психологічної переорієнтації. Вони усвідомлюють себе вже не просто як студентів, які відтворюють перед аудиторією зміст вивченого матеріалу, а як осіб, які мають певні права та обов'язки і несуть відповідальність за прийняте рішення.

**Ділова навчальна гра.** Це навчально-практичне заняття, яке передбачає моделювання діяльності фахівців і керівників виробництва щодо розв'язання складної проблеми, прийняття певного рішення, пов'язаного з управлінням виробничим процесом. Ділова навчальна гра поєднує в собі ознаки навчальної і майбутньої професійної діяльності і є діяльністю колективною. Вона дає змогу студентові збагнути і подолати суперечності між абстрактним характером предмета навчально- 4 пізнавальної діяльності (знання, знакові системи) і реальним предметом майбутньої професійної діяльності, індивідуальним способом навчання студента і колективним характером професійної діяльності, опорою в навчанні переважно на інтелект студента і залученням у процес особистості спеціаліста [6].

**Висновки.** Отже, впровадження інноваційних технологій в навчально-виховний процес є важливим кроком для кращого засвоєння знань, вдосконалення вмінь та навичок. Використання ігрових технологій навчання у ВНЗ дасть можливість засвоювати знання не примусово, а зацікавити студентів у їх вивченні. Гра надає гравцям можливість «проживання» в іншій світоглядній системі. Слід зазначити, що подібна можливість дуже рідко виникає в реальному житті, але її вплив на розвиток особливості людини важко переоцінити. Здатність «подивитися на світ чужими очима» є одним з важливих чинників, що забезпечують розуміння інших, не схожих на тебе людей, та більш адекватне саморозуміння.

**ЛІТЕРАТУРА**

1. Ніколаєнко С. М. Якість вищої освіти в Україні: погляд в майбутнє / С. М. Ніколаєнко // Вища школа. – 2006. – № 2. – С. 3–22.
2. Айламазьян А. М. Актуальні методи виховання і навчання: ділова гра : Уч. пособ . д. студ. – МДУ , 2005
3. Андрєєва Г. М. Соціальна психологія – М. , 2009

**Бровко Кристина,**

студентка 4-го курсу

Факультету фізико-математичної, комп`ютерної та технологічної освіти

Науковий керівник: **Хоменко С.В.**, к.п.н., доцент (БДПУ)

**МЕТОДИ АКТИВІЗАЦІЇ НАВЧАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ  
ЕКОНОМІЧНИХ ДИСЦИПЛІН**

**Актуальність дослідження.** Пошуки системного забезпечення активізації навчання, де в діалектичному взаємозв'язку поєднано принципи, фактори, шляхи та умови формування активності студентів, залишаються актуальними і потребують подальшого дослідження.

**Ступінь дослідження проблеми.** Психолого-педагогічні аспекти активізації навчання досліджували такі вчені як: Н.Бібік, Д.Богоявленська, А.Вербицький, В.Льїн, Г.Ковальчук, В.Загвязинський, О.Савченко, І.Харламов, Г.Щукіна та ін. Однак наразі немає єдиної класифікації методів активізації навчально-пізнавальної діяльності тих, хто вчиться, яка охопила б широкий та різноманітний діапазон традиційних та інноваційних методів і форм організації навчання.

**Мета і методи дослідження** – визначити найефективніші засоби активізації навчальної діяльності студентів з економічних дисциплін для підвищення ефективності навчання та якості підготовки фахівців. При дослідженні використовувались наступні методи: теоретичне узагальнення та порівняння, аналіз існуючих методів активізації навчання.

**Сутність дослідження.** Активізація – постійний процес управління діяльністю студентів, спонукання до енергійного, цілеспрямованого навчання, подолання спаду, пасивності й стереотипності [2, с. 6]. Сукупність різноманітних методів, прийомів і засобів активізації називають узагальненим терміном «активні методи навчання» (АМН).

Активні методи навчання при умілому застосуванні дозволяють вирішити такі навчально-організаційні завдання:

- підпорядкування процесу навчання та діям викладача;
- забезпечення активної участі в навчальній роботі як підготовлених студентів, так і непідготовлених;
- встановлення безпосереднього контролю за процесом засвоєння навчального матеріалу.

Як показує практика, використання активних методів навчання в системі вищої освіти є необхідною умовою для підготовки висококваліфікованих фахівців, що призводить до позитивних результатів: вони дозволяють формувати знання, уміння та навички студентів шляхом