

Уварова Вероніка,

студентка 4 курсу

Факультету Фізико-Математичної

комп'ютерної та технологічної освіти

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

ВПЛИВ ДІЛОВОЇ ГРИ НА ФОРМУВАННЯ ПОЗИТИВНОЇ МОТИВАЦІЇ НАВЧАЛЬНО-ПІЗНАВАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ

Сьогодні у стандартах вищої економічної освіти встановлено вимоги щодо підвищення ефективності навчального процесу. Через це сучасний викладач знаходиться у постійному пошуку нових форм і методів викладання, акцентуючи свою увагу на використанні інноваційних підходів та користуючись досвідом застосування інноваційних методів в організації занять зарубіжними та вітчизняними викладачами

У даний час уже накопичено певний досвід створення та впровадження унавчально-виховний процес ділових ігор, що знайшло відображення, зокрема, у роботах М. Арстанова, С. Гидрович, Н. Страздас, П. Підкасистого, В. Платова, В. Прауде, Ж. Толордави, Ж. Хайдарова. Серед вчених, які зробили спробу теоретичного узагальнення цього досвіду, слід назвати таких авторів як А. Айламаз'ян, А. Вербицький, Я. Гінзбург, Е. Хруцкий, В.Якобсон тощо. Проблема використання імітаційно-ігрового підходу до викладання іноземних мов присвячені роботи зарубіжних авторів – Ю. Вайгманна, Х. Ритчера, Г. Шнайдера та ін.

Кожна людина має здібність до самовдосконалення, яка розвивається в активній діяльності та спілкуванні. Тому однією з важливих умов оптимізації ролі ділової гри у вузівському процесі навчання є врахування самоактуалізації особистості. Самоактуалізація розуміється як постійний розвиток і практична реалізація можливостей особи у процесі її участі в діловій грі.

Під час проведення ділової гри важливо стимулювати позитивну мотивацію до навчання, внутрішні спонуки активної участі в пошуку виходу із запропонованих ігрових ситуацій. До того ж, закріплення пізнавального інтересу до гри як засобу підготовки майбутніх фахівців до професійного спілкування іноземною мовою передбачає використання різних стимулів: допитливість, прагнення до нового, невідомого, потребу знайти природний вихід енергії в ігровій діяльності, хвилювання щодо майбутнього виконання ігрової ролі тощо. У процесі проведення ділової гри потрібно пам'ятати про те, що позитивна мотивація формується в тому випадку, якщо дидактичне завдання, яке витікає із зовнішніх чинників, що впливають на свідомість осіб, які вчаться, приймається ними як особистісно-значуще.[1]

Говорячи про різноманітність мотивів навчальної діяльності, В.К. Буряк об'єднує їх у три групи, основу яких складає відношення мотиву до мети. До першої групи відносяться мотиви, що містять у собі соціально-значущі цілі, які конкретизують суспільні цінності навчальної діяльності. Основу другої групи мотивів складає прагнення до особистого успіху. Мотиви третьої групи в основі своїй містять прагнення до нового, незвичайного.

У процесі реалізації ігрового підходу до навчання важливо врахувати особливості особистісного сприйняття навчального матеріалу. Ділова гра позитивно впливає на професійну підготовку особистості у тому випадку, якщо, беручи активну участь у ній, вона виконує різні ігрові ролі, має власну позицію, відчуває різноманітну гамму позитивних емоцій і почуттів. Для цього мовний матеріал, як навчальна інформація, повинен мати емоційне забарвлення.

Беручи активну участь у комунікативно-ігрових ситуаціях, виконуючи різноманітні ігрові ролі, поступово нагромаджуючи пізнавальний і професійний досвід, особи, які вчать, повинні розібратися у власних почуттях і думках, оцінити свої можливості і здібності, зрозуміти самих себе, побачити професійне “Я” в процесі ігрової діяльності та усвідомити роль навчального предмета у власному професійному зростанні. Ці види взаємодії учасників гри в комунікативно-ігровій ситуації розвивають у них уміння простежити логіку процесів спілкування, виявити закономірності комунікативних явищ та їх взаємозв'язок, вдосконалюють здатність майбутніх фахівців до самоаналізу й узагальнення.

Отже, результативність гри визначається тим, наскільки викладач готовий до використання на заняттях творчих і особистісно-розвиваючих видів діяльності, щомодельюється в різних ігрових ролях; орієнтується в технології розвиваючого навчання, що об'єднує в собі інтелектуально-пізнавальний, комунікативно-діалоговий, моделюючий і емоційно-особистісний пошук. У цьому випадку викладач виступає в ролі організатора навчання, а педагогічне управління набуває більшої гнучкості й стимулюючих форм [2].

ЛІТЕРАТУРА

1. Друзь Ю.М. Педагогічні умови використання ділової гри в підготовці студентів до іншомовного спілкування : дис. ... канд. пед. наук : 13.00.01 / Друзь Юрій Михайлович. – К., 2000
2. Щербань П.М. Навчально-педагогічні ігри : навч. посібник / П.М. Щербань. – К. : Вищ. шк., 1993.

Дмитро Фурса,

студент 4 курсу

Факультету фізико-математичної, комп'ютерної та технологічної освіти
Наук. керівник: **Л.А.Даннік**, к.п.н., доцент (БДПУ)

ПРОЕКТНА ТЕХНОЛОГІЯ В ОСОБИСТІСНО-ОРІЄНТОВАНОМУ НАВЧАННІ УЧНІВ ЗАГАЛЬНООСВІТНЬОЇ ШКОЛИ

Актуальність дослідження. Трудова підготовка в сучасній загальноосвітній школі має бути гнучкою і пристосованою до технічних, економічних, соціальних потреб суспільства та спрямованою на те, щоб допомогти випускникам у професійному самовизначенні, оволодінні методами творчої діяльності в умовах ринкової економіки. На зміну