

Poberezhna N. O. Organization of lexicon work of future lawyers based on integrative-active approach.

The article addresses the issue of ensuring professional competence of law students within the integrative activity approach. The development of law students' lexicon is aimed at observing the structural and semantic peculiarities of legal and interdisciplinary terms, as well as the specificity of the combination of terms in legal discourse. The integrative activity nature of teaching requires adequate support of integrity within the professional training of law students, which imposes certain requirements for the development of a meaningful component of the competence-oriented professional unit within the limits of the compulsory training.

It is substantiated that the results of learning activity of law students in integrative classes are determined by such criteria: forming an overall perspective of the considered problem of legal direction; broadening of students' outlook by legal concepts acquisition; mastering the culture of judgments, intensifying the argumentation and the degree of confidence in the outcome of the legal discussion.

The implementation of the integrative activity approach in the system of law students' training enables the formation of professional competence of law students; promotes the development of a high culture level of professional communication; provides opportunity to plan a legal discourse in accordance with a communicative and pragmatic approach.

Keywords: jurisprudence, legal studies, integrative activity approach, law students, compulsory training, legal discourse.

УДК 37.091.39 - 027.22

Подворчан А. З.
старший викладач
*Дніпропетровський державний
університет внутрішніх справ*

РОЛЬОВА ДИДАКТИЧНА ГРА ЯК ІНТЕРАКТИВНИЙ МЕТОД ФОРМУВАННЯ ФАХОВОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ

У статті розглянуто зміст рольової гри як інтерактивного методу дидактики, наведено види навчальних ігор, обґрунтовано доцільність застосування інтерактивних технологій у процесі навчання дисципліни «Українська мова професійного спрямування»; визначено загальні тенденції для розвитку комунікативних умінь і навичок здобувачів вищої освіти у процесі формування фахової компетентності через використання рольової дидактичної гри.

Ключові слова: дидактична гра, рольова гра, інтерактивні методи, компетентність.

Актуальність проблеми. Фахова компетентність сучасного фахівця визначається його умінням зіставляти й аналізувати інформацію, вирішувати складні завдання, творчо використовувати засвоєні знання, знаходити нестандартні рішення, співпрацювати з іншими людьми тощо. Навчити цьому можна, поєднуючи традиційні та інноваційні методи. Інтерактивні

методи навчання сприяють активізації студента у плані взаємодії, комунікації, спільної творчості, розвитку його фахової компетенції.

Мета запропонованої статті – визначення необхідності використання ігрових технологій як інтерактивного методу навчання, а також висвітлення основних різновидів рольової дидактичної гри у процесі здобуття фахової компетентності здобувачами вищої освіти. Проілюструвати потенційні можливості застосування інтерактивних методик для викладання дисципліни «Українська мова професійного спрямування».

Аналіз досліджень і публікацій. Сутність та види інтерактивного навчання в українській дидактиці досліджували Зарицька В., Кочан І., Пироженко Л., Пометун О., Січкарук О., Ортинський В., Селіванов В., Фіцула М., Шарко В. Практичні питання застосування використання інтерактивних форм і методів навчання під час вивчення української мови (за професійним спрямуванням) рекомендували у своїх працях науковці Андрущенко В., Глазунська Л., Горошкіна О., Дроздова І., П'ятакова Г.

Виклад основного матеріалу. Дидактика (грец. «didaktikus» — навчаю) — галузь педагогіки, що розробляє теорію навчання та освіти. Форма навчання як дидактична категорія позначає зовнішню сторону організації навчального процесу, яка пов'язана з кількістю здобувачів вищої освіти, часом та місцем навчання, а також порядком його здійснення.

Інтерактивне навчання – це діалогове навчання, в ході якого здійснюється взаємодія викладача і слухача, а також забезпечується домінування кожного виступаючого та кожної думки. Інтерактивні методи зумовлюють залучення до дії, забезпечують створення ситуації переживання та випробування, що сприяє глибшому проникненню у зміст та кращому запам'ятовуванню.

О. Пометун та Л. Пироженко вважають, що «інтерактивні технології навчання включають в себе чітко спланований очікуваний результат навчання, окремі інтерактивні методи і прийоми, що стимулюють процес пізнання, та розумові і навчальні умови й процедури, за допомогою яких можна досягти запланованих результатів» [6].

Інтерактивні форми проведення занять:

- пробуджують у студентів інтерес до майбутньої професії;
- сприяють активній участі кожного в навчальному процесі;
- звернені до кожного студента;
- сприяють ефективному засвоєнню навчального матеріалу;
- здійснюють багатоплановий вплив на студентів у різних аспектах;
- зумовлюють зворотну реакцію аудиторії;
- формують у студентів думки і ставлення до навчання;
- розвивають пізнавальну активність .

У 1960-с рр. великою популярністю в освіті стали користуватися методи дидактичних ігор, деякі вчені відносять їх до практичних методів навчання, інші виділяють в окрему групу. На користь виділення методу дидактичних ігор в особливу групу говорить, по-перше, той факт, що вони виходять за межі наочних, словесних і практичних

методів, вбираючи в себе їх елементи, а по-друге, те, що вони мають особливості, притаманні лише їм.

Дидактична гра – це активна навчальна діяльність з імітаційного моделювання досліджуваних систем, явищ, процесів. У дидактичній грі основним типом діяльності є навчальна діяльність, яка вплітається в ігрову і відповідно набуває рис ігрової навчальної діяльності. Таким чином, дидактична гра – це така колективна цілеспрямована навчальна діяльність, коли кожен учасник і команда в цілому об'єднані вирішенням головної задачі і орієнтують свою поведінку на виграш. Гру, організовану з метою навчання, можна назвати **дидактичною грою**. Її основними структурними елементами є:

- модельований об'єкт навчальної діяльності;
- спільна діяльність учасників гри;
- правила гри;
- прийняття рішення в умовах, що змінюються;
- ефективність застосовуваного рішення.

Цикл дидактичної гри являє собою безперервну послідовність навчальних дій в процесі вирішення завдань. Цей процес умовно розчленовується на наступні етапи:

1. Орієнтація: викладач оголошує тему, дає характеристику гри, спільний перегляд її ходу та правил.

2. Підготовка до проведення: ознайомлення з сценарієм, розподіл ролей, підготовка до їх виконання, забезпечення процедур управління грою.

3. Проведення гри: викладач слідкує за ходом гри, контролює послідовність дій, надає необхідну допомогу, фіксує результати.

4. Обговорення гри: дається характеристика виконання дій, їх сприйняття учасниками, аналізується позитивні і негативні сторони ходу гри, виниклі труднощі, обговорення можливі шляхи вдосконалення гри, у тому числі зміна її правил.

Інтелектуальна гра має такі позитивні моменти: поєднання групової та індивідуальної форм підготовки відповіді на поставлене запитання чи завдання; можливість проявити себе під час гри; відчуття, що ти граєш у команді і за команду; видовищність; емоційність.

Вивчення сучасної педагогічної літератури про гру дозволяє сформулювати такі вимоги, які викладач обов'язково повинен враховувати при організації дидактичних ігор на заняттях:

1. Вільне та добровільне залучення учасників до гри.

2. Учасники повинні добре розуміти сенс і зміст гри, її правила, ідею кожної ігрової ролі.

3. Сенс ігрових дій повинен збігатися зі змістом і змістом поведінки в реальних ситуаціях з тим, щоб основний сенс ігрових дій переносив у реальну життєдіяльність.

4. У грі учасники повинні керуватися прийнятим в суспільстві нормами моралі, заснованими на гуманізмі, загальнолюдських цінностях.

5. У грі не повинна принижуватися гідність її учасників, в тому числі і тих, хто програв.

6. Гра повинна позитивно впливати на розвиток емоційно-вольової, інтелектуальної і раціонально-фізичної сфер її учасників.

7. Гру потрібно організовувати і направляти, при необхідності стримувати, але не скасовувати, забезпечувати кожному учасникові можливість прояву ініціативи.

8. Необхідно спонукати учасників до аналізу проведеної гри, до зіставлення імітації з відповідною областю реального світу, надавати допомогу у встановленні зв'язку змісту гри зі змістом практичної життєвої діяльності або зі змістом навчального курсу. Результатом обговорення гри може бути перегляд її змісту, правил та інших.

9. Ігри не повинні бути надмірно виховними й зайво дидактичними: Їх зміст не повинен бути нав'язливою повчальним і не повинно містити занадто багато інформації (дат, імен, правил, формул).

10. Не слід залучати учасників до азартних ігор, в ігри на гроші і речі, в ігри, небезпечні для здоров'я і життя, в ігри, що містять в своїх в своїх правилах і діях порушення загальноприйнятих норм моралі.

Ділова гра – це імітаційний процес систем, явищ і процесів, тобто процес аналізу, оцінки, вироблення і прийняття рішень для конкретної навчальної ситуації в умовах, максимально наближених до реальних. Головна ознака ділової гри – це наявність у ігровому колективі загальної мети та досягнення її певним порядком діяльності й взаємодії учасників гри. Ділові ігри – це форма відтворення предметного і соціального змісту професійної діяльності, моделювання систем стосунків, характерних для даного виду практики. У процесі ділової гри створюється особливий емоційний настрій гравців, який сприяє активізації навчального процесу (згідно з дослідженнями, учасниками ділової гри засвоюється близько 90% інформації). Навчальний процес стає більш творчим та цікавим.

Застосовуються ділові ігри різної тематики:

– ігри, які закінчуються в короткий час, називаються *експериментальними вправами*. Вони звично використовуються як ілюстрації під час читання лекцій або при проведенні різних досліджень.

– ігри, під час проведення яких використовуються комп'ютери, називаються *іграми з комп'ютерною підтримкою*.

– ігри, що моделюють ділові стосунки з їх повною організацією і вибором стратегії, називаються *підприємницькими*.

Ділові ігри – це метод експериментування у сфері управління з можливим програванням більшості варіантів проекту і виявленням оптимального; розробок, апробації і вибору найкращих систем управління в промисловості, освіті, культурі тощо; навчання, що використовується в навчальному процесі; атестації та вибору спеціалістів і керівників; навчання спілкування, комунікабельності, співробітництва; перебудування на нове мислення, впливу дії на самосвідомість і розвиток особистості з вихованням

моральних, правових, етичних та інших рис людини; пробудження та розвитку творчості; вирішення багатьох екологічних проблем.

Рольові (ділові) ігри – ефективний засіб засвоєння матеріалу, набуття нових навичок і вмінь. Використання гри під час заняття сприяє відтворенню моделей життєвих ситуацій, створенню можливостей «програти» проблемні моменти, знайти варіанти їх розв'язання, розумінню мотивів чужої поведінки. Обговорення питань у колі – цей метод використовують, якщо необхідно почути думки усіх присутніх. При цьому одна особа (це може бути й викладач) добровільно починає, а далі, по черзі, усі відповідають на поставлене запитання. Кероване обговорення нової інформації або проблеми та пошуку шляхів її розв'язання проводиться у формі запитань та відповідей. До необхідної відповіді групу ведуть ланцюжком коротких, чітких запитань. Обов'язково проводиться аналіз і обговоренні відповідей, а також підводиться підсумок. Щоб побудувати практичне заняття з мовних дисциплін професійного спрямування, у якому є елемент гри, треба враховувати всі вищезазначені пункти, щоб досягти бажаних результатів.

Педагогічні технології охоплюють (окрім технологій колективно-групового навчання, технологій опрацювання дискусійних питань, технологій роботи в малих групах) і технології ситуативного моделювання, тобто інтерактивні технології побудови інноваційного навчального процесу за допомогою залучення здобувачів вищої освіти до дидактичної гри. Рольова гра – технологія, що передбачає імітацію учасниками певних ролей і надання їм можливості діяти в умовах, наближених до реальності

У процесі навчання дисципліни «Українська мова професійного спрямування» використовуються такі види рольових дидактичних ігор:

«Симуляції» – створення викладачем ситуації, під час яких учасники копіюють у спрощеному вигляді процедури, пов'язані з діяльністю суспільних інститутів, які існують у реальному економічному, політичному та культурному житті.

«Судове слухання» – технологія імітаційної гри у вигляді спрощеного судового слухання з конкретної справи з мінімальною кількістю учасників

«Громадські слухання» – технологія моделювання ситуації за допомогою імітаційної гри, яка дозволяє зрозуміти мету і порядок громадських слухань, а також ролі і обов'язки їх учасників

«Ток-шоу» – група із 3–5 осіб веде дискусію за заздалегідь обраною темою в аудиторії. Глядачі висловлюють свою думку або ставлять запитання учасникам бесіди пізніше. Ток-шоу дає можливість чітко висловити різні точки зору з певної теми, тому основні учасники обговорення повинні бути добре підготовлені.

«Прес-конференція» – як форма проведення практичного заняття вчить здобувачів вищої освіти переважно висловлювати власну думку у присутності журналістів. Це сприяє тому, що на практичних заняттях необхідно викладачу звертати увагу на етапи його побудови, з метою наближення до реальних ситуацій. Прес-конференції, як правило, проводяться у спеціально пристосованих залах (приміщеннях), обладнаних

спеціальною технікою та які дозволяють забезпечити комфортну комунікацію між організаторами такого заходу та журналістами. Переважно під час прес-конференції організатори відповідають на запитання журналістів, які прямо або побічно пов'язані з темою заходу.

Гра «Мікрофон» – слово надається тільки тому, хто отримує уявний мікрофон; при цьому відповіді мають бути лаконічними і швидкими, вони не коментуються й не оцінюються. Застосовується на етапі планування заняття та визначення його мети, після оголошення теми та вступного слова викладача.

Гра «Знайди пару» – застосовується на етапах узагальнення й систематизації вивченого матеріалу або повторення на початку заняття та з метою актуалізації знань, підготовки до навчальної діяльності. Особливість гри полягає в тому, що її застосування потребує набутої мовної компетенції студентами.

Ділові ігри засновані на програванні професійних ролей учасниками; моделюються умови професійної діяльності, наприклад гра «Редакція», «Коректор», «Парламент», «Суд», «Слідство ведуть знавці», «Засідання експертної групи». У свою чергу, до ділових ігор О. Січкарук відносить рольову гру, імітаційну гру, комплексну гру, бізнес - симуляцію, метод проектів [10]. Г. П'ятакова серед ігрових методів виділяє рольові, ділові, дидактичні ігри, бліц- та міні-ігри, індивідуальні ігрові завдання на ПК [7].

Розмаїття описаних класифікацій інтерактивних методів навчання вказує на посилення наукового інтересу до цієї проблеми, активний пошук нових форм, прийомів і засобів побудови навчального процесу з метою посилення творчо-пошукової, пізнавальної діяльності студентів. Деякі з цих ігор проводяться на одному занятті без попередньої підготовки, інші розраховані на 2 заняття, є і такі, які займають 3-4 години і вимагають значної домашньої підготовки.

Метод ділових ігор має деякі переваги над традиційними методами:

- вимагає активності кожного курсанта
- знімає бар'єри між викладачем і курсантом ;
- сприяє подоланню різноманітних форм психологічного захисту (шпаргалка , підказування) у спілкуванні з викладачем;
- дозволяє курсанту виявити індивідуальні здібності у вирішенні завдання.

Логічним продовженням попередніх завдань може стати проведення на наступному занятті рольової гри на розігрування варіантів кооперативної кооперації, комунікативного суперництва та комунікативного конфлікту.

Звісно, використання гри у навчанні пов'язане з рядом проблем, і передусім з меншою навчальною ефективністю гри в порівнянні з звичною навчальною роботою, основу якої складає навчання як вид спеціальної діяльності здобувачів вищої освіти, направлені на засвоєння знань, формування умінь та навичок. До того ж далеко не всі викладачі у достатній мірі знайомі з навчальними іграми, у навчальних закладах нерідко не вистачає обладнання і матеріалів для проведення ігор, не менш важливою є

проблема забезпечення дисципліни, належного порядку в ході гри з причини підвищеної емоційності учасників. Однак глибока продуманість навчальної мети, обґрунтований відбір змісту навчального матеріалу і забезпечення високого рівня залучення всіх учасників до гри, в якій центральні ролі отримують не тільки сильні у навчанні, дозволяють подолати ці та інші проблеми.

Дидактична гра як метод навчання містить у собі великі потенційні можливості активізації процесу навчання. Разом з тим результати проведених експериментів показали, що дидактичні ігри можуть зіграти в навчанні позитивну роль тільки тоді, коли вони використовуються як фактор, узагальнюючий широкий арсенал традиційних методів, а не як їх заміник. Гра допомагає активізувати здобувачів вищої освіти в навчанні, долати нудьгу, йде від шаблонних рішень інтелектуальних і поведінкових завдань, стимулює ініціативу і творчість.

Висновки. Одна з форм, що дає можливість невимушеного спілкування, і заохочує стати її активним учасником – це гра. Проведення ігрових занять дає можливість оцінити загальну ерудицію здобувача вищої освіти, виявити знання з мови, володіння професійною лексикою, уміння публічно говорити, заслухати міркування учасників гри; проаналізувати допущені недоліки та виправити їх. Таким чином, використання активних методів і форм навчання під час вивчення навчальних дисциплін сприяє розвитку комунікативних навичок студентів у професійній та офіційно-діловій сферах, підвищує зацікавленість майбутніх фахівців щодо засвоєння зазначеної дисципліни. Крім того, використання активних методів і форм навчання стимулює викладача до вдосконалення стилю роботи та розроблення нових інтерактивних методів. Застосування таких технологій у навчанні студентів з дисципліни «Українська мова професійного спрямування» сприятиме розвитку навичок спільної взаємодії, умінь слухати і чути одне одного, аргументовано відповідати, краще розуміти специфіку мови майбутньої професії тощо.

Доречність і необхідність використання інтерактивних методів у навчальному процесі зумовлена необхідністю зацікавлення студентів навчально-пізнавальною діяльністю, що дуже важливо для формування фахової компетентності.

Бібліографічні посилання

1. Зарицька В. Г. Інтерактивні тренінги з формування ключових та предметних компетентностей: Навчально-методичний посібник. Дон.: ТОВ «Каштан», 2009.–с 23-24
2. Кочан І. М. Словник-довідник з методики викладання української мови / І.М. Кочан, Н.М. Захлюпана. – Львів : Видавничий центр ЛНУ ім. Івана Франка, 2005. – 306 с.
3. Никитина Н. Н. Введение в педагогическую деятельность: Теория и практика: Учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений / Н.Н. Никитина, Н.В. Кислинская. – М.: Издательский центр «Академия», 2004. – 224с.
4. Ортинський В. Л. Педагогіка вищої школи : навч. посіб. / В.Л. Ортинський – К.: Центр учбової літератури, 2009. – 472с.
5. Пометун О. І. Енциклопедія інтерактивного навчання. – К., 2007. – 144 с.

6. Пометун О. І. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання : наук.-метод. посібн. / О.І. Пометун, Л.В. Пироженко ; за ред. О.І. Пометун. – К., 2004. – 192 с.
7. П'ятакова Г. П. Технологія інтерактивного навчання у вищій школі : навч.-метод. посіб. для студ. вищ. навч. закл./Г.П. П'ятакова. – Львів , 2008. – 120 с.
8. Селиванов В. С. Основы общей педагогики: Теория и методика воспитания: Учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений / Под ред. В. А. Сластинина. – 2-е изд., испр. – Издательский центр «Академия», 2002. – 336 с.
9. 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 здобуття наук. ступеня канд. пед. наук : спец. 13.00.09 “Теорія навчання” / Т.В. Сердюк; Криворіз. держ. пед. ун-т. – Кривий Ріг, 2010. – 20 с.
10. Січкарук О. Інтерактивні методи навчання у вищій школі / О. Січкарук. – К., 2006. – 86 с. 40
11. Фіцула М. М. Педагогіка вищої школи : навч. посіб. / Фіцула М.М. – 2-ге вид., доп. – К.: Академвидав, 2014. – 456 с.
12. Шарко В. Д. Сучасний урок: технологічний аспект / Посібник для вчителів і студентів. – К.: СПД Богданова А.М., 2007. – 220 с.

Podvorchan A. Z. The role-play didactic game as an interactive method for the formation of professional competence.

In the article the content of the role-play game as an interactive method of didactics is considered, the types of games are given, the appropriateness of application of interactive technologies while teaching the discipline «Professional Ukrainian language» is substantiated; general tendencies for the development of communicative skills and skills of higher education graduates in the process of formation of professional competence through use of role-based didactic game are determined.

Keywords: didactic game, role-play game, interactive methods, competency.

УДК 801.81

Поповський А. М.
доктор філологічних наук, професор
*Дніпропетровський державний
університет внутрішніх справ*

СОЦІАЛЬНО-ПРАВОВІ ЗАСАДИ УКРАЇНСЬКОГО КОЗАЦТВА В ПІСЕННИХ ЗАПИСАХ ЯКОВА НОВИЦЬКОГО

У народнопісенних записах Нижньої Наддніпрянщини 2-ї половини XIX століття висвітлено історичні та звичаєві реалії українського козацтва в боротьбі з поневолювачами Січової вольниці, його духовний світогляд, лицарську честь і відвагу.

Ключові слова: народні пісні, військо запорізьке, Січ, неволя, ляхи, москалі, турки, цариця, гармати, вольності.

З погляду сучасних подій на окупованих Росією українських землях Криму та Донеччина виникає питання заглянути в історичне минуле нашого народу, зафіксоване в фольклорі славного козацтва, аби з'ясувати: як жилося