

**Троян А.О., Кантаржи Н.І., (Одеса, Україна)**

## **ПРОБЛЕМИ ПІДГОТОВКИ ФАХІВЦІВ В ВИЩІЙ ШКОЛІ**

У тезах розглядаються сучасні методи навчання студентів, такі як інформаційні та мультимедійні технології, рольові та ситуативні ігри, використання Інтернету, метод «мозкового штурму».

**A.O. Troyan, N.I. Kanantzhi (Odessa, Ukraine)**

## **PROBLEMS OF PREPARING PROFESSIONALS IN HIGHER SCHOOL**

The thesis deals with modern methods of teaching students, such as information and multimedia technologies, role and situational games, Internet usage, brainstorming.

Основна задача вищої освіти на сучасному етапі - підготувати висококваліфікованого спеціаліста. Гарантія успішності навчання майбутнього спеціаліста - його зацікавленість та мотивація. Це можливо досягнути тільки при використанні на навчальних заняттях інтерактивних методів навчання, таких як: інформаційні та мультимедійні технології, рольові та ситуативні ігри, використання Інтернету, метод «мозкового штурму», брейн-ринг ті інші. Для того щоб навчання було успішним вживання таких методів буде недостатньо, якщо викладач не буде відповідати сучасним студентам, які добре володіють комп'ютером, розмовляють декількома іноземними мовами. В останній час широко використовуються в навчанні різноманітні ігри які імітують майбутню діяльність фахівця. Розглянемо наприклад рольові ігри. Орієнтація вищої школи на активне навчання студентів-головне завдання сучасної системи української освіти. Активне навчання -

це нові форми, методи, та засоби навчання. Головне в навчанні - це активність студента. Слово «інтерактив» от англійського слова «interakt», «inter» - це взаємний, «akt» - це діяти.

Інтерактивний означає спосібність взаємодіяти або знаходитися в режимі бесіди, діалогу з чим-небудь(з комп'ютером), або ким-небудь(людиною). Інтерактивне навчання-це, перш за все, діалогове навчання, в якому відбувається взаємодія викладача та студента. Сутність інтерактивного навчання складається в тому, що навчальний процес відбувається таким чином, що всі студенти навчальної групи залучені в процес пізнання, але мають можливість зрозуміти та рефлексувати з приводу того, що вони знають та гадають. Таким чином, до методів інтерактивного навчання відносяться: евристична бесіда, метод дискусії, мозковий штурм, метод круглого столу, конкурси практичних робіт. [1]

В Одеському державному екологічному університеті на практичних заняттях з дисципліни «Українська мова (за професійним спрямуванням)» при вивченні тем: «Ділова бесіда», «Службова бесіда», «Співбесіда», «Ділова нарада» використовуються ролеві ігри, які моделюють ситуації майбутньої діяльності студентів.

При рольовій грі: «Ділова нарада» студенти беруть на себе ролі керівника та підлеглих, навчаються слухати судження іншої людини, створювати у партнера почуття причетності до вироблення рішень, а також позбутися поганих звичок

головуючих на нарадах, таких ,як наприклад, чухати голову, пригладжувати волосся, застібати або розстібати гудзики на піджаку, тримати руки в кишенях, поправляють окуляри, хмуриться, оглядатися довкола, кусати губи, нігті. [2]

Особливу зацікавленість та емоційність у студентів викликає рольова гра з теми: «Співбесіда» при працевлаштуванні. Вона не тільки сприяє підвищенню їх грамотному діалогічному мовленню,

а й виховує у них правильну манеру поведінки при бесіді з керівником установи або роботодавцем; навчає їх контролювати свою мову, дотримуватися правил мовного етикету, засвідчувати свою вихованість, шану і уважність до співрозмовника, а також пунктуальність, делікатність, приязнь, привітність, доброзичливість.

Рольова гра здійснюється дуже емоційно при вивченні теми: «ділова телефонна розмова».

Ділову гру в вигляді «круглого столу» можна використовувати при закріпленні тем, пов'язаних з вивченням термінології за фахом. Студентам пропонується актуальна тема зі спеціальності, потім за ролями починається обговорення цієї теми в процесі дискусії

При вивченні теми: «Мовний етикет» студенти за допомогою ситуативних ігр (наприклад: «Зустріч студента та викладача», «Зустріч чоловіка та жінки», «Прощання студента з викладачем або з товаришем», «Зустріч чоловіка та жінки») не тільки запам'ятовують мовні етикетні фрази, закріплені за певними комунікативними ситуаціями, але навчаються «ввічливому контакту» в процесі спілкування.

Варто відзначити, що форма роботи, яка охоплює рольову або ділову гру, висуває високі вимоги до викладача як ключової фігури навчального процесу. Перш за все, він повинен виконувати свої контролюючі функції ненав'язливо для студента, тобто проявляти терпіння. Це дає студентам можливість відчувати самостійність, прикладати зусилля для вирішення як мовних, так і ситуативних завдань, проявити свої комунікативні здібності. Тому в рольових або ділових іграх особливу увагу відводиться мові викладача, його вмінню використовувати з метою пояснення міміку, голос, педагогічне спілкування в цілому. [3]

Ролеві ігри, дискусії, засідання круглих столів, у яких відбувається принцип імітаційного моделювання змісту майбутньої професійної діяльності, гарантують мотивацію навчання студентам. Вони не тільки сприяють

удосконаленню діалогічного мовлення, а також розвивають комунікативні, творчі здібності майбутніх фахівців та спонукають їх до пізнавально-активної діяльності.

## 1. Література // References

1. Шамис В.А. Активные методы обучения в вузе. URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/aktivnye-metody-obucheniya-v-yuze#ixzz4akbot7h6>.
2. Т.Б. Гриценко. Українська мова та культура мовлення. Навчальний посібник.- К.: Центр навчальної літератури, 2003. С.206-207.