

13. Амвросий, еп. Гатчинский. Об основных аспектах функционирования теологических факультетов в вузах Европы. [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://spbda.ru/news/a-17.html>. — Заглавие с экрана.
14. Мартишин Діонісій, протоіерей. Досвід і перспективи роботи кафедри богослов'я у світському закладі освіти (на прикладі МАУП) / прот. Д. Мартишин. [Електронний ресурс]. — Режим доступа: <http://www.religion.in.ua/main/bogoslovyu/20006-dosvid-i-perspektivi-roboti-kafedri-bogoslovyu-u-svitskomu-zakladi-osviti-na-prikladimaup.htm>. — Назва з екрану.

УДК 378.147.091.39:930.85

К. Ю. НАСОНОВА
K. V. NASONOVA

ЗАСТОСУВАННЯ ІГРОВИХ ФОРМ ДЛЯ КОНТРОЛЮ ЯКОСТІ ЗДОБУТИХ ЗНАТЬ У ПРОЦЕСІ ВИКЛАДАННЯ ДИСЦИПЛІН КУЛЬТУРОЛОГІЧНОГО ЦИКЛУ

USING GAME FORMS FOR CONTROL OF THE QUALITY OF ACQUIRED KNOWLEDGE IN THE PROCESS OF CULTURAL STUDIES

Обгрунтовується необхідність застосування інноваційних методів навчання (ігор) для контролю теоретичних знань студентів під час вивчення дисциплін культурологічного циклу.

Ключові слова: культурологія, контроль якості здобутих знань, інноваційні методи навчання, ділові ігри, ігрове моделювання, кроссворди, семінар «брейн-ринг».

Обосновывается необходимость применения инновационных методов обучения (игр) для контроля теоретических знаний студентов во время изучения дисциплин культурологического цикла.

Ключевые слова: культурология, контроль качества приобретенных знаний, инновационные методы обучения, деловые игры, игровое моделирование, кроссворды, семинар «брейн-ринг».

In clause the question of application of innovative methods of training (game) for the control of theoretical knowledge of students during study discipline of cultorological cycle is considered.

Key words: cultural studies, quality control of acquired knowledge, innovative teaching methods, business games, game modeling, crossword, workshop «Brain Ring».

Основна мета викладання дисциплін культурологічного циклу — формування в студентів наукового розуміння онтологічної суті феномену культури; усвідомлення студентами як сутнісної єдності культури й позакультурних форм буття, так і особливостей та специфічності саме культурного простору. Курси повинні

формування уявлення про культуру як систему і розуміння принципів формальної та структурної єдності окремих феноменів культурної системи, сприяти опануванню сутності основних сучасних підходів до трактування культурного процесу тощо.

Вивчення змісту курсів культурологічного циклу має сформувати в студентів: вміння науково осмислювати культурні процеси (як ті, що відбувалися в минулому, так і сучасні), вміння «бачити» й розуміти зв'язки та взаємну зумовленість різних складових культурної системи; навички толерантного ставлення до національної та суспільної різноманітності культурних форм. Курси повинні ознайомлювати студентів із культурною спадщиною людства, надавати можливості розрізняти характерні ознаки й відмінності різних етнокультурних типів, опановувати основні універсальні механізми культури етносів і націй, вільно оперувати теоретичними конструкціями й поняттями культурології та історії світової культури, розглядати власну національну культуру в контексті світової.

Зважаючи на основні тенденції сучасної гуманітарної освіти, увага акцентується на підготовці фахівця широкого профілю, здатного не лише набути певних професійних навичок, а й успішно орієнтуватися в сучасних культурних процесах та адаптуватися до соціокультурних змін. У дійсності коло необхідних для життя й роботи знань постійно збільшується, а можливості їхнього здобуття обмежені, тому найважливішим завданням стає вміння не тільки добирати необхідні знання, систематизувати їх, але й перетворювати ці знання, наближати їх до сучасних життєвих і професійних ситуацій, практики, реальної професійної діяльності [6]. У сучасних умовах важливою характеристикою стає здатність до творчого пошуку нестандартних моделей організації соціально-культурного середовища. Саме цим завданням відповідають дисципліни культурологічного циклу.

Як свідчить аналіз педагогічної практики, в процесі викладання дисциплін культурологічного циклу застосування традиційних методів навчання не надає бажаного результату. Використання лише лекційних і семінарських занять не сприяє активності студентської аудиторії, зумовлює лише репродуктивне відтворення здобутих знань. Для подолання цієї проблеми в процесі навчання можна застосовувати такі нетрадиційні форми навчальної діяльності, як ігри. Вони заповнюють ту прогалину в навчальному процесі, яку не можуть компенсувати інші методи (семінарські, практичні заняття тощо), але не замінюють їх. Ігровий характер навчально-пізнавальної діяльності надає змоги ознайомитися зі специфікою й особливостями певної професійної діяльності [8]. Окрім того, ігри суттєво допомагають закріпленню та поглибленню знань, здобутих під час бесід, лекцій, розповідей,

семінарів, практичних занять, сприяють удосконаленню практичних навичок і вмінь, їх застосуванню, творчому використанню у вирішенні професійних проблем, створенню умов для активного обміну досвідом.

Основними різновидами ігрових методів активізації навчально-пізнавальної діяльності є метод інсценування і ділові ігри. Серед методів активізації навчально-пізнавальної діяльності особливої уваги заслуговують саме ділові ігри, які дозволяють моделювати різні виробничі ситуації, проектувати способи дій в умовах запропонованих моделей, демонструвати процес систематизації теоретичних знань під час вирішення певної практичної проблеми.

Слід зазначити, що ігрові форми є ефективними для контролю якості здобутих знань, адже участь у грі студентів передбачає знання й оперування певним матеріалом. Ігрові форми контролю знань можна застосовувати як перед початком лекції для повторення вивченого матеріалу, так і наприкінці. Так, під час викладання дисципліни «Культура Західної Європи доби зрілого і пізнього Середньовіччя» в процесі повторення матеріалу лекції «Готичний храм як квінтесенція середньовічного світогляду» перед наступною лекцією кільком студентам можна видати картки з базовими термінами, прізвищами, датами, наприклад: готика, Псевдо Діонісій Ареопагіт, абатство Сен-Дені, контрфорси, аркбутани, нервюри, тімпан, вітраж, Кельнський собор. Студенти мають охарактеризувати терміни, використовуючи знання, здобуті на минулій лекції, при цьому не називаючи терміна, а група повинна визначити, про що йдеться. Кожна правильна відповідь групи оцінюється 0,5 бала. Мета завдання — сприяти розвиткові аналітичних здібностей студента, творчого потенціалу особистості та зацікавленню навчальним процесом. Для повторення й систематизації вивченого матеріалу можна використовувати в процесі гри і засоби візуалізації. Наприклад, для засвоєння регіональних особливостей готичної культури перед наступною лекцією можна за допомогою мультимедійного проектора показати окремі фото фасадів готичних соборів та попросити одного зі студентів визначити назви храмів і країну, в якій вони розташовані. Завдання дозволяє пригадати візуальний матеріал минулої лекції та опанувати регіональні особливості стилю.

Вивчення певного виду мистецтва неможливе лише в теоретичній формі. Дійсно, під час лекції дуже складно відвідати всі віддалені об'єкти: собори Кельна, Парижа, Ліона, але в процесі вивчення, наприклад, архітектури, уявлення просторових пропорцій необхідне. Вирішенню цієї проблеми допомагає ігрове моделювання архітектурних будівель. Як самостійна робота студентам пропонується побудувати з паперу та картону, за заздалегідь складеними інструкціями і підготовленими схемами, наприклад,

Собор Паризької Богоматері. Таким чином студенти матимуть власний візуальний матеріал і зможуть на зменшеній моделі-копії вивчити архітектурно-композиційні прийоми готичної архітектури.

Для закріплення матеріалу, запам'ятовування термінів і визначень у процесі самостійної роботи як своєрідний метод тематичного або підсумкового контролю знань можна використовувати кросворди. І не лише для відгадування правильних відповідей, але й самостійного складання. Цей вид роботи не тільки допомагає студентам у цікавій формі перевірити і закріпити знання з навчальної дисципліни, але й розвиває їхні творчі здібності, підвищує мотивацію, сприяє розвитку його аналітичних здібностей, а також зацікавленості дисципліною [1]. Така форма закріплення знань є ефективнішою, ніж, наприклад, реферування.

Ділова гра — це не тільки засіб моделювання різноманітних умов професійної діяльності, аспектів людської активності та високої соціальної взаємодії, але і метод пошуку нових засобів діяльності й ефективного навчання, оскільки усуває протистояння між абстрактним характером навчального предмета й реальним характером професійної діяльності. Нині існує велика кількість типологій та класифікацій ділових ігор. Для класифікацій ділових навчальних ігор використовують такі ознаки: ступінь формалізації процедури («жорсткі» й «вільні» ігри); рівень проблемності (перший рівень передбачає виявлення і постановку проблем, що потребують вирішення в процесі аналізу конкретної ігрової ситуації; другий характеризується залученням студентів до активного пошуку перспективних методів вирішення поставлених завдань); ступінь участі студентів у підготовці ділових ігор (з домашньою підготовкою, без підготовки); тривалість процедури гри (міні-ігри, що тривають кілька хвилин, ігри, що тривають декілька занять); спосіб передачі й обробки інформації (із застосуванням текстів, наочних матеріалів); тематична спрямованість проблем («ігри тематичні, що зорієнтовані на прийняття рішень щодо локальних проблем»; «ігри функціональні, в яких імітується реалізація окремих функцій чи процедур управління»; «ігри комплексні, що моделюють управління певним об'єктом чи процесом узагалі» [1]. За методом проведення розрізняють: ігри, що проходять на спеціально створеному полі, із жорсткими правилами, результати яких фіксуються на бланках; рольові ігри, де кожен учасник має або визначене завдання, або певну роль; групові дискусії — пов'язані з відпрацюванням проведення нарад чи набуттям навичок групової роботи; імітаційні — формують уявлення, як діяти в певній ситуації. Зазвичай, для отримання комплексних результатів під час проведення контролю якості знань за допомогою ігор необхідно комбінувати різні їх види.

Процес підготовки ділових ігор до використання в навчальному процесі достатньо складний — це форма навчання, яка потребує певної методики конструювання. Створення гри передбачає визначення її предмета, мети, завдань, вибір оптимальної ігрової форми, розробку сценарію проведення, моделі взаємодії учасників та системи їх оцінювання. Ділові ігри також, зазвичай, потребують тривалого часу реалізації — половини, чи навіть одного заняття. Ігри можна застосовувати замість поточного контролю та замінювати ними традиційні форми проведення семінарського заняття. Ефективнішими серед них є: семінар — «Брейн-ринг» або «Що, де, коли?», семінар-шоу, семінар-аукціон, семінар-конференція.

Так, під час проведення семінарського заняття на тему «Культура Давньої Греції» в рамках курсу «Історія світової художньої культури» для студентів спеціальності музичне мистецтво були застосовані елементи гри «Брейн-ринг» та «Що, де, коли?». Мета заняття — запам'ятати особливості формування культури Стародавньої Греції: побут, звичаї давніх греків, міфологію. Удосконалити за допомогою ігрових елементів навички формування причинно-наслідкових зв'язків, підвищити рівень зацікавленості курсом серед студентів творчих спеціальностей.

Сценарій проведення заняття

Для проведення гри група поділяється на три команди, командири і склад яких визначаються на попередній лекції. Кожна з команд вигадує назву, яка повинна бути пов'язана з давньогрецької культурою. Приміщення оформляється відповідним чином: посеред аудиторії розміщуються чотири столи — три для гравців, один для журі, до складу якого входить викладач і студенти старших курсів (п'ять осіб). Тема гри та приблизне коло питань оголошуються на попередній лекції. Студенти мають самостійно підготувати назву та три запитання від кожної команди.

Перший етап (5 хвилин). Розпочинається гра з представлення команд. За назву кожній команді нараховується 4 бали, якщо назва не відповідає темі семінару — 2 бали. На дошці зображується турнірна таблиця, в яку вписуються результати ігрових етапів. Для уникнення конфліктних ситуацій між командами всі результати, здобуті ними, пояснюються і візуалізуються в турнірній таблиці.

Другий етап (20 хвилин): вікторина. Запитання ставляться кожній команді по черзі, час для підготування відповіді — 1 хвилина на кожне запитання, в разі відсутності — відповідає інша команда. Бажано ставити одне запитання, очікуючи, яка команда швидше відреагує, але через брак певних технічних засобів, що дозволяють визначати швидкість реакції тієї чи іншої команди, які використовують під час проведення професійних

брейн-рингів, вікторина проводиться за такою системою. За кожну правильну відповідь команда отримує по одному балу, за відповідь на запитання суперника — 2 бали. Вікторина містить 18 запитань.

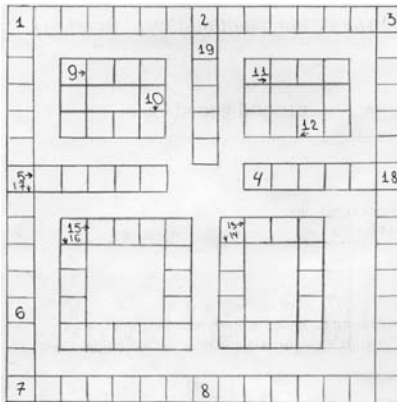
Приклади запитань:

1. Яке море омивало східне узбережжя Стародавньої Греції?
2. Яке місто є столицею області Аттики?
3. Як називали греки ринкову площу і суспільно-політичний центр?
4. Який грецький бог був покровителем мистецтва, поезії та музики?
5. Бог вогню і ковальської справи, чоловік богині кохання Афродіти?
6. Як називали озброєного грецького воїна?
7. З ім'ям якого бога пов'язане виникнення театру?
8. Яким терміном можна назвати верхню укріплену частину міста?

Ключ до вікторини:

- 1 — Егейське море, 2—Афіни, 3 — Агора, 4 — Аполлон, 5 — Гефест, 6 — Гопліт, 7 — Діоніс, 8 — Акрополь.

Третій етап: кожній із команд надається кросворд, для вирішення якого відводиться 15 хвилин. Після закінчення часу кросворд віддається журі, за кожну правильну відповідь команді надається один бал.



1. По горизонталі: Грецька богиня, дочка Зевса і Лето, сестра-близнюк Аполлона. Володарка звірів, богиня рослинного світу і родючості. Зображували богиню юною мисливицею, в короткому хітоні із сагайдаком за спиною, біля ніг її лежала лань.

1. По вертикалі: Міфічний персонаж, який урятував Тесея з лабіринту за допомогою клубка ниток.

2. Богиня кохання й краси.
 3. Його друге ім'я Феб, він — бог муз, ідеал чоловічої краси, молодості й благородства.
 4. Цим ім'ям називали давньогрецького бога Аїда.
 5. Цей високий глечик з двома ручками і гострим дном використовували стародавні греки для зберігання зерна, олії та вина.
 6. Ім'я бога, який «завідував» підземним царством.
 7. Представник міфічного народу жінок-войовниць, що мешкали на берегах Азовського моря. Згідно з давніми переказами їм, щоб зручніше стріляти з лука, випалювали праву грудь. Саме так деякі вчені пояснюють назву племені, що за їх твердженням перекидалося з давньогрецької як «без груді».
 8. Так називали верхню укріплену частину давньогрецького міста.
 9. Яким терміном позначали давньогрецьке місто-державу?
 10. Це давньогрецьке місто розташовувалося в південній частині Стародавньої Греції, на п-ві Пелопоннес і було влаштоване як військовий табір.
 11. Будівельний матеріал, який використовували греки для будівництва храмів.
 12. Як називали юнака 18-20 років, який був на чолі загону хлопців у «спартанській школі»?
 13. Давньогрецький одяг класичної епохи: прямокутна тканина, яку перекидали через ліве плече, простягали під правою рукою і знову закріплювали на лівому плечі.
 14. Місце для змагань.
 15. Цей період в історії Стародавньої Греції назвали на честь великого давньогрецького аеда, який створив поеми-епопей: «Іліаду» й «Одіссею».
 16. Яким терміном позначали жіночу половину давньогрецького будинку?
 17. У цьому регіоні Центральної Греції розміщувався знаменитий поліс Афіни.
 18. Назва Давньогрецького місця для поховань (місто мертвих), яке зазвичай, знаходилося за міською стіною.
 19. Суспільно-політичний центр міста, де розташовувалися ринок і місце народних зібрань.
- Четвертий етап (15 хвилин). Коли журі підбиває підсумки третього етапу, проводиться конкурс капітанів. Кожному капітанові надається картка з десятьма термінами і назвами з історії давньогрецької культури. Капітан повинен пояснити своїй команді терміни, не називаючи їх, використовуючи однокореневі слова або фрази. За кожну правильну відповідь своєї команди він отримує 2 бали. Наприклад, потрібно відгадати слово Акрополь — його можна пояснити як верхню укріплену частину міста. Час кожного

капітана чітко обмежений і становить 2 хвилини. Для підготовки надається також дві хвилини. Загальні хронологічні рамки конкурсу — 15 хв.

Цей конкурс виявляє знання термінологічного апарату лекції як капітана, так і команди.

Приклади карток для капітанського конкурсу:

1. Аполлон	1. Зевс	1. Некрополь
2. Демократія	2. Афіни	2. Герусія
3. Олімпійські ігри	3. Міфи	3. Агора
4. Ілоти	4. Троянський кінь	4. Аїд
5. Поліс	5. Посейдон	5. Афродіта
6. Акрополь	6. Бог	6. Одісей
7. Театр	7. Гомер	7. Спарта
8. Афіна	8. Ахіллес	8. Амфора
9. Спартанці	9. Троя	9. Гіматиї
10. Аристократія	10. Олімп	10. Прометей

П'ятий етап: міфологічні пари. Кожна команда отримує завдання: у двох колонках зазначені імена давньогрецьких богів, героїв, видатних діячів. У лівій колонці — імена жіночі, в правій — чоловічі. Команді необхідно підібрати пару, що відповідає або давньогрецькій міфології, або реальним історичним подіям. Правильну відповідь можна написати на отриманому завданні або окремому аркуші паперу. На виконання цього завдання відводиться 10 хвилин.

Приклад завдання

Аспазія	Пігмаліон
Галатея	Персей
Психея	Ясон
Андромеда	Нарцис
Гера	Гектор
Ехо	Тесей
Олена	Аполлон
Андромаха	Одісей
Персефона	Орфей
Аріадна	Гефест
Афродіта	Аїд
Дафна	Паріс
Евридика	Зевс
Пенелопа	Амур
Медея	Перікл

Ключ до завдання

Перікл	Аспазія
Амур	Психея
Зевс	Гера
Паріс	Олена
Аїд	Персефона
Гефест	Афродіта
Орфей	Евридика
Одісей	Пенелопа
Аполлон	Дафна
Тесей	Аріадна
Гектор	Андромаха
Нарцис	Ехо
Персей	Андромеда
Пігмаліон	Галатея
Ясон	Медея

Шостий етап: журі обчислює бали за попередній конкурс, ведучий — проводить шостий, останній конкурсний етап.

Для проведення цієї частини гри учасники готуються заздалегідь. Кожна команда готує по три запитання команді-супернику. Кожне запитання має стосуватися образотворчого мистецтва або архітектури стародавніх греків. За кожну правильну відповідь команда отримує 1 бал. Якщо команда-суперник не відповідає на поставлене запитання, команда, що ставить запитання, отримує 2 бали.

Загальні хронологічні рамки етапу — 10 хвилин.

Сьомий етап: підбиття підсумків. Журі радиться, обчислює бали й оголошує результати гри з кожного конкурсу окремо, роз'яснюючи правильні відповіді та відповідаючи на запитання учасників, називає загальну кількість балів, оголошує переможця. Кожен учасник команди-переможця отримує 20 балів, учасники команди, що посіла 2 місце — 15 балів, третє місце — 10 балів.

Отже, в результаті застосування ігрових форм під час проведення семінарського заняття студент з пасивного споживача перетворився на активного співучасника навчального процесу, відчув себе й організатором, і режисером, і викладачем, і консультантом. Ігрова форма активізувала роботу аналітичних здібностей та сприяла формуванню цілісного, системного характеру мислення. Можна дійти висновку, що ділові ігри, ставлячі перед студентами імітаційно-практичні завдання, істотно підвищують зацікавленість аудиторії у вивченні теоретичного матеріалу. Моделюючи причетність студентів до певних виробничих ситуацій, гра не дозволяє аудиторії розслабитися, тримає її в постійному напруженні, змушує мислити, інтегрувати здобуті знання, спонукає студентів до активної навчально-пошукової діяльності, наближеної до реальної дійсності. Використання ігрових форм під час викладання дисциплін культурологічного циклу підвищує пізнавальну активність студентів, сприяє розвиткові ініціативи, творчого потенціалу особистості студента й зацікавленню навчальним процесом, запобігає стомленню і створює комфортне середовище для навчання. Аналіз успішності студентів дозволяє дійти висновку, що впровадження ділових ігор у навчальний процес значно підвищує рівень успішності та професійної підготовки і сприяє засвоєнню теоретичних знань.

Список літератури

1. Алтайцев А. М. Деловые игры // Аналитический обзор международных тенденций развития высшего образования. Современные образовательные технологии // А. М. Алтайцев, М. Ф. Гербовицкая, А. М. Корбут, Ю. Э. Краснов, Т. И. Краснова, С. В. Костюкевич, А. В. Харченко, Л. А. Яценко [Електронний ресурс] Режим доступу: <http://charko.narod.ru/tekst/an5/1.html>. — Назва з екрана.

2. Майборода Л. Використання комп'ютерних навчальних кросвордів у підготовці майбутніх кваліфікованих робітників / Л. Майборода [Електронний ресурс]. — Режим доступу: http://archive.nbuv.gov.ua/e-journals/ttmo/2012_8/17.pdf. — Назва з екрана.
3. Петрук В. А. Використання кросвордів для контролю теоретичних знань у процесі навчання фундаментальних дисциплін / В. А. Петрук, Г. Г. Кашканова, Н. Б. Дубова [Електронний ресурс]. Режим доступу: http://archive.nbuv.gov.ua/portal/soc_gum/Sitimn/2009_21/Vukorustanna_krosvordiv_dla_kontrolu_teoret_znan.pdf. — Назва з екрана.
4. Смолкин А. М. Методы активного обучения: науч.-метод. пособие / А. М. Смолкин. — М.: Высш. шк., 1991. — 176 с.
5. Тарнопольский О. Б. Ділові ігри у навчанні іноземних мов для спеціальних цілей у вищій школі / О. Б. Тернопольський [Електронний ресурс]. Режим доступу: [// archive.nbuv.gov.ua/portal/Soc_Gum/Vchdpu/ped/2011_85/Tarnop.pdf](http://archive.nbuv.gov.ua/portal/Soc_Gum/Vchdpu/ped/2011_85/Tarnop.pdf). — Назва з екрана.
6. Трайнев В. А. Деловые игры в учебном процессе: Методология разработки и практика проведения / В. А. Трайнев. — М.: Изд. Дом «Дашков и К», 2002. — 300 с. [Електронний ресурс]. Режим доступу: http://archive.nbuv.gov.ua/portal/Soc_Gum/Vchdpu/ped/2011_85/Tarnop.pdf. — Назва з екрана.
7. Щербань П. М. Навчально-педагогічні ігри у вищих навчальних закладах / П. М. Щербань. — К.: Вища школа, 2004. — 206 с.
8. Ягупов В. В. Педагогіка: навч. посібник / В. В. Ягупов. — К.: Либідь, 2002. — 560 с. [Електронний ресурс]. Режим доступу: http://eduknigi.com/ped_view.php?id=199. — Назва з екрана.

УДК 377.8.091.33:7.03

Л. Л. ОСПАДОВА
L. L. OSPADOVA

**ПОШУКИ ІННОВАЦІЙНИХ ЗАСОБІВ ВИКЛАДАННЯ
НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ «ІСТОРІЯ МИСТЕЦТВ» ДЛЯ
ВНЗ КУЛЬТУРИ І МИСТЕЦТВ І - ІІ РІВНІВ АКРЕДИТАЦІЇ**

**FINDING NEW METHODOLOGY OF TEACHING «HISTORY OF
ART» FOR HIGH SCHOOL CULTURE AND ARTS I — II LEVELS
OF ACCREDITATION**

Проаналізовано особливості студентської аудиторії та запропоновано інноваційні засоби, за допомогою яких у студентів творчих ВНЗ І-ІІ рівнів акредитації формується інтерес до вивчення навчальної дисципліни «Історія мистецтв» і відбувається розвиток естетичного смаку.

Ключові слова: інноваційні засоби викладання, історія мистецтв.

Проанализированы особенности студенческой аудитории и предложены инновационные средства, с помощью которых у студентов