

Таким чином, активне співробітництво викладача, що веде практичні та семінарські заняття в групі, із психологом психологічної служби ВНЗ є, на нашу думку, найефективнішим засобом запобігання формуванню стійких відстаючих студентів у групі на ранніх етапах появи загрози відставання в навчанні. Такий підхід дозволяє зекономити багато зусиль і часу, які зараз витрачаються викладачами та працівниками деканатів на «боротьбу» із відстаючими студентами, які вже втратили віру в свої сили та позитивну мотивацію до навчання.

#### Список використаних джерел

1. Прудська О. (2011) Дослідження факторів психологічної адаптації студентів - першокурсників до навчально-професійної діяльності. Український науковий журнал «Освіта регіону». №3. URL <http://social-science.com.ua/article/589>
2. Таточенко В. І., Шипко А. Л. (2016) Невстигання учнів у процесі навчання математики як соціальна та психолого-педагогічна проблема. Фізико-математична освіта. 2016. № 3(28). С. 53 – 71. URL [http://ite.kspu.edu/webfm\\_send/899](http://ite.kspu.edu/webfm_send/899).

**Петренко І.П.**, к. е. н.,

*ДВНЗ «Київський національний економічний університет імені Вадима Гетьмана»  
(м. Київ, Україна)*

### **НАСТІЛЬНІ ІГРИ ЯК ІНСТРУМЕНТ ФОРМУВАННЯ РОЗВИНЕНОЇ ОСОБИСТОСТІ СТУДЕНТА-ФАХІВЦЯ**

Сучасне бачення спеціаліста вимагає здобуття не лише професійних знань та навичок, а й формування всебічно розвиненої особистості. Дане завдання виконується не лише під час аудиторної роботи зі студентом, а й під час виховної та просвітницької роботи поза межами навчального процесу. Серед заходів, які плекають дану мету, можна виділити такі як: студентські культурні та спортивні конкурси, літературні гуртки, інтелектуальні змагання, туристичні клуби тощо. Неабиякий потенціал розвитку для нинішньої молоді мають настільні ігри, які в останні роки набули неабиякої популярності у культурі інтелектуальних розваг та відпочинку.

Настільну гру можна визначити як таку, що заснована на маніпуляції відносно невеликим набором предметів, які можуть цілком розміститися на столі або в руках гравців. Ігри даної категорії, на відміну від спортивних і відеоігор, не вимагають активного переміщення гравців, наявності додаткового технічно складного інвентарю або спеціальних споруд, ігрових майданчиків, полів і т. п. Розпочавши свою історію ще у стародавньому світі з гри у кості, нардів та доміно, продовживши свій розвиток у шахах та картярських іграх, наприкінці ХХ – на початку ХХІ століття настільні ігри переживають справжній бум. Якщо врахувати ігри, створені локальними видавцями та аматорами, то їх кількість сягне ста тисяч найменувань.

Аби зрозуміти, які саме з них підходять для роботи зі студентами, потрібно, перш за все, здійснити їх класифікацію:

1. За типом використовуваних предметів:
  - а) карткові ігри;
  - б) із гральними кубиками;
  - в) ігри мініатюр;
  - б) ігри з олівцем і папером;
  - в) з ігровим полем;
  - г) ігри, засновані на візерунку та плитках;
  - д) рольові ігри;
  - е) словесні ігри;
  - є) зі змішаною механікою.
2. За кількістю гравців:
  - а) для одного гравця;
  - б) для фіксованого числа гравців;

в) для довільної кількості гравців в межах допустимого ліміту.

3. За характером взаємодії гравців:

а) «кожен за себе» (всі інші учасники гри є суперниками гравця, він виграє або програє одноосібно);

б) «команда на команду» (гравці спочатку згруповані в команди, яких може бути дві або більше, які змагаються між собою);

в) «один проти всіх» (команда гравців протидіє одному);

г) коаліційні гри (гра починається як «кожен за себе», але згодом гравці можуть самостійно об'єднуватися в групи (коаліції) і діяти спільно);

д) кооперативні ігри (гравці грають на загальний результат - разом виграють або програють)

4. За характером гри:

а) інтелектуальні (логічні, стратегічні) (ігри, де успіх гравця визначається його здатністю правильно проаналізувати ігрову ситуацію і зробити правильний хід);

б) азартні (ігри, в яких на результат впливає випадковий фактор);

в) ігри на фізичні здібності (на результат впливає реакція, швидкість рухів, координація).

5. За змістом:

а) абстрактні (ігри, прямо не пов'язані з реальним життям);

б) імітаційні (гра певним чином достовірно моделює реальний процес, ситуацію, подію; це, зокрема, економічні ігри, військові тактичні та стратегічні ігри тощо);

в) соціальні (ігри, що спрямовані на соціальну взаємодію гравців).

Дана класифікація може бути поглиблена, однак наразі цього достатньо, аби зрозуміти спектр можливого застосування настільних ігор у позааудиторній роботі зі студентами. Вибір тієї чи іншої гри залежить від ряду факторів:

1. Напрямок підготовки фахівця. Наприклад, для економіста важливим будуть різноманітні імітаційні стратегічні ігри, інтелектуальні ігри з мінімальною значимістю чинника випадковості. Для психолога доцільно застосовувати соціальні ігри. А для представників технічних чи робітничих професій, спортсменів не зайвим буде їх долучення до ігор, де задіяні фізичні здібності.

2. Кількість та склад учасників. Наприклад, на першу зустріч можуть прийти студенти, які не знайомі між собою, тож очевидно, що їм буде складно взаємодіяти між собою. В такому разі варто розпочинати із соціальних та комунікативних ігор і уникати кооперативних механік. Водночас, якщо колектив студентів відрізняється високим рівнем конкуренції та протистояння, можна запропонувати їм кооперативну гру або гру за сценарієм «один проти всіх», виступивши антагоністом і об'єднати їх зусилля у боротьбі проти куратора.

3. Виховне та навчальне завдання, яке ставить перед собою викладач. Вибір гри залежить від того, які здібності бажає активувати викладач у студентів. Логічне мислення, вміння приймати міру ризику, продумувати свої кроки - усе це можна розвинути завдяки настільним стратегіям. Якщо ж мова йде про розвиток абстрактного мислення, уважності, творчого підходу до вирішення задач, то свій вибір доречно зупинити на абстрактних настільних іграх.

Якщо говорити про практичну цінність застосування настільних ігор у роботі із сучасним студентським товариством, до трирічний досвід функціонування у нашому університеті «Клубу настільних ігор для економістів» довів свою корисність.

По-перше, це дозволяє відволікти молодь від іноді патологічного впливу телебачення та інтернету і запропонувати їм цікаву й корисну альтернативу, яка дає змогу розвинути в них необхідні професійні якості, як ось стратегічне мислення, логіку, комунікативні навички, вміння домовлятися із конкурентами, а також в цілому розширити їх кругозір.

По-друге, студенти, серед яких були й такі, які не вирізнялись особливою активністю на заняттях, виявили інтерес до нового виду діяльності і демонстрували неочікувані для них

самих успіхи. Це позитивно впливало у подальшому як на якість вивідування занять з дисципліни, так і на рівень успішності таких студентів.

По-третє, подібні заходи дозволяють молоді підвищити рівень свого психологічного комфорту, дають змогу по-новому спілкуватись з однолітками, підвищують рівень довіри до викладача та своїх одногрупників, що надалі сприяє успішному продовженню навчальної діяльності учасників.

За період функціонування Клубу було відмічено, що студенти-фінансисти особливо активно грають в ігри некооперативного типу, а з високим рівнем конкуренції (наприклад, «Ticket to Ride», «Геометрія уяви»), рольові («Bang», «Цитаделі»), а також такі, що вимагають розробки певної стратегії («Small World», «Каркасон»). Згідно з опитуванням випускників, що відвідували зустрічі з настільних ігор, це допомогло їм в подальшому адаптуватись у новому колективі, сформувати лідерські якості та активізувати ті уміння, які їм необхідні під час реалізації своєї професійної діяльності.

**Писарчик О.Л.**

*Національний технічний університет України  
“Київський політехнічний інститут імені Ігоря Сікорського”  
(м. Київ, Україна)*

## **ПЕРЕВАГИ ВИКЛАДАННЯ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ ПРОФЕСІЙНОГО СПРЯМУВАННЯ**

В сучасних умовах динамічного розвитку викладачі теж постійно розвиваються, вдосконалюють свої методи та підходи до викладання, змінюють свої цілі та постійно намагаються встигнути за темпами розвитку та змін реального світу. Англійська мова професійного спрямування, або англійська для спеціальних цілей (ESP – English for specific purposes), готує спеціалістів, які відповідають вимогам роботодавців, тобто створюється прямий зв'язок між тим, що вивчається в аудиторії, та реально відповідає професійним потребам. Студенти, які вивчають англійську мову професійного спрямування, вивчають мову не лише для володіння мовою, а для формування конкретних професійних та академічних навичок. Англійська мова професійного спрямування вимагає надбання вузькоспеціалізованої термінології та здатності розуміти та пояснити формальні процеси, коли студенти готуються до компетенції високого рівня, яку вони повинні будуть продемонструвати в обраній кар'єрі. Головною метою для викладачів є забезпечення того, щоб курс англійської мови професійного спрямування сприяв успішному розвитку комунікативних навичок, які є найбільш необхідними для випускників у різних професійних сферах. Важливим етапом планування уроку з англійської мови професійного спрямування є підбір матеріалів, що забезпечують студентів багатим та різноманітним культурним досвідом. На даному етапі необхідно оцінити, наскільки конкретний матеріал є цікавим студентам і чи враховує він цілі курсу [3]. Важливим компонентом ефективного курсу англійської мови професійного спрямування є підручники та навчальні матеріали, які містять тематичні матеріали. Тематичне навчання дозволяє студентам зрозуміти актуальність вивчення англійської мови, усвідомити реальні цілі та потребу у вивченні мови. Тематичний підхід сприяє підвищенню мотивації студентів, оскільки забезпечує підтримку природним чином із застосуванням вже існуючих знань у студентів з тієї чи іншої теми. Такий підхід дозволяє студентам відчувати себе компетентними у своїй професійній сфері і демонструє реальний вжиток англійської мови. Проте, часто існує невідповідність між наповненням підручників та реальним вжитком мови на роботі. Вибір навчального посібника повинен базуватись на аналізі потреб, які очікує роботодавець, шляхом спостережень та опитувань. На жаль, універсального та ідеального підручника не існує, завжди потрібно щось доповнювати, спираючись на конкретні потреби студентів. Використання єдиного