

9. Соціально-економічна географія України: Навч. посіб./ За ред. проф. О.І. Шаблія. — Л.: Світ, 1994.-608 с.
10. Тархов С.А. Столицы [Текст] // География. - 2007. - №3. - С. 27-35
11. Трохимчук С. В., Федунь О. В. Політична географія світу: Навч. посібник. — К.: Знання, 2007. — 422 с.

Паславського Р.

Науковий керівник – доц. Варакута О.М.

ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ У ВИВЧЕННІ СОЦІАЛЬНО-ЕКОНОМІЧНОЇ ГЕОГРАФІЇ СВІТУ У ВИЩІЙ ШКОЛІ

Проблемам застосування ігрових інтерактивних технологій у навчальному процесі, як показує аналіз останніх досліджень і публікацій, було присвячено багато праць науковців, які вивчали теоретичні та практичні (педагогічні, психологічні, соціально-психологічні, методологічні) аспекти цих інновацій. Особливе місце займають *ігрові технології в навчанні*, де їх розглядають у світлі освітянських інновацій (Т.Калашнікова), у системі підготовки конкурентоздатного фахівця (М.Воровка), як інтенсивні педагогічні технології (В. Трайнев) тощо. Науковці і педагоги-практики спрямовують свої дослідження у конкретних напрямках вивчення методології та практики проведення ігор як засобів: соціалізації, переходу від теорії до практики, навчання евристичній діяльності, формування логічного мислення та професійних навичок студентів, активізації їх навчальної діяльності і підвищення рівня професійної підготовки тощо.

Поняття “гра” розуміється як заняття, яке підпорядковане сукупності правил і прийомів або базується на певних умовах, що розкриває її процесуальний зміст. Багатогранність ігрової діяльності, яка розвиває, виховує, соціалізує та концентрується на конкретній меті, полягає у збагаченні особи знаннями, уміннями, досвідом (що є сутністю поняття “навчання”) та є процесом опанування знань, досвіду з урахуванням досягнень і недоліків минулого, набуття навичок, умінь виконувати певні дії, виховувати та виробляти в собі певні якості, риси, уміння (що відображає сенс поняття “навчатися”) [2, С. 706].

Застосування ігор як засобу навчання бере початок із давнини – із змагальних навчально-виховних занять у Афінах (VI–IV ст. до н. е.). В епоху Відродження і реформації Т. Кампанелла та Ф. Рабле пропагували принцип ігрового навчання для опанування учнями основ наук. За Я.Коменським, навчання може стати універсальною грою для кожної вікової групи людей. Прагнучи пробудити інтерес до занять, Я.Коменський широко використовував метод драматизації навчального матеріалу.

Студент входить у світ навчальної гри, як у життя: починає діяти, пізнаючи невидиму межу між реальністю та умовністю, засвоює оптимальні зразки професійних дій, продукує більш ефективні варіанти професійної діяльності, що допомагає йому в пошуку її сенсу і формуванні професійної компетентності. Зазвичай абсолютне наближення дій студента в навчальній аудиторії до реальної професійної діяльності має характер певної умовності, що є характерною ознакою ігрових дій. Таке моделювання професійно-орієнтованої поведінки в умовах навчання відбувається завдяки розробці комплексу різноманітних ігрових ситуацій, вибір яких детермінується реальними професійними потребами майбутніх фахівців та симулюються реальними професійними умовами. Роль викладача полягає в тому, щоб запропонувати такі навчальні ситуації, які є професійно цінними для студента, оскільки мають професійне спрямування, задовольняють пізнавальний інтерес студента й водночас надають йому змогу розкрити і реалізувати їхню професійну компетентність. Гра є універсальною формою, в якій відбуваються потужні процеси самовизначення, самовиявлення, самоствердження та самоперевірки. Ігри розвивають кмітливість, логіку, просторову уяву, тобто навчають творчості.

Тому серед найбільш уживаних засобів інтерактивних технологій, які використовуються у вищій школі, є ігрові технології навчання. Розглядаючи застосування ігрових технологій у навчальному процесі, дослідники називають їх “іграми дорослих” та розглядають як інтерактивні методи навчання. [3]

Водночас усі ігрові технології передбачають інтерактивну взаємодію її учасників і потребують застосування ігрового проектування як ще однієї “інтерактивної дидактичної технології підготовки фахівців” [4]. Тому вчені вважають за доцільно використовувати термін “ігрові інтерактивні технології”. Важлива особливість інтерактивних ігор – їх здатність мотивувати навчання студентів, сприяти їх соціалізації та професійному розвитку, надання можливості перевірити на практиці, розвинути й інтегрувати сформовані переконання, навички та здібності. Навчання за допомогою інтерактивних ігор супроводжується процесом “присвоєння знань”. Тому навчальний вплив інтерактивних ігор надає можливість студенту самому задавати стандарти, якими він вимірює ступінь задоволення власною поведінкою.

Усі ігрові технології для підготовки фахівців у вищій школі слід об’єднують загальним поняттям “*дидактично-ділові ігри*”. Вони є одночасно формою організації освітнього середовища, засобом підготовки майбутніх фахівців, методом їхнього професійного навчання, що реалізується викладачем на основі цілеспрямованої, структурованої, організованої та методично забезпеченої діяльності суб’єктів навчального процесу за спеціально розробленим ігровим сценарієм. [1]

Ігрове середовище спонукає студента до вияву “надситуативної активності” (за В. Петровським), коли він виходить за межі того, що об’єктивно вимагає від нього певна роль, і на основі ініціативно-творчого підходу продукує нові ідеї, способи вирішення професійних завдань тощо.

Наприклад, під час вивчення країн Європи, їх столиць і атрибутів доцільно використати *комп’ютерну гру*, сутність якої полягає в тому, що на контурній карті, яка повторюється на кожному слайді презентації, на території контуру країни з’являється знак запитання, який вимагає від студента назвати країну, після чого крапкою позначається її столиця, яку теж необхідно назвати, і на кінець – атрибути країни.

Для перевірки засвоєних знань можна використати гру оберненого характеру.

♦ **Гра «Впізнай країну»** За контуром впізнають країну певного регіону і показують її на карті, називають столицю і розробити візитну картку.

♦ **Гра «Хто більше знає?»** Змагаються дві команди по три-п’ять студентів у кожній. Викладач оголошує тему, наприклад «Країни Азії». Треба записати якомога більше ознак фізико-географічної характеристики та господарства країни, характерних тільки їй. На виконання завдання відводиться 3—5 хв.

♦ **Гра «Асоціація»** На картках записати слова - асоціації, в яких відображається якась істотна риса, особливість тієї чи іншої держави. Необхідно назвати країну, показати її на карті. Наприклад: чай – Індія, кімоно - Японія.

♦ **Гра «Попади в ціль».** Викладач описує країну за її істотними ознаками, студенти повинні впізнати і показати її на карті. Наприклад «за промисловим потенціалом поступається тільки США та Японії, у результаті об’єднання країни в кінці ХХ ст. збільшилася її територія, поновлено місцезнаходження столиці» чи «ця держава об’єдналась у 1989 р., займає провідне місце в світі за виробництвом автомобілів» (Німеччина).

♦ **Рольові ігри.** Вони розраховані не стільки на поліпшення предметних знань, скільки на придбання здібностей самовираження, розуміння студентом самого себе і позицій одногрупників. Тут навчання відбувається через можливість «зіграти» роль, взяту з реального життя.

Найбільш відомі такі види ролей:

- Подання в особах (інсценізація) ідеї будь-якої історії, описаної в літературі, у пресі. Наприклад, засідання парламенту Швеції з проблеми старіння нації.

- Перенесення у сучасну ситуацію. Наприклад, прес-конференція з питань глобальних проблем людства.

Імітаційна гра, або розігрування дії за певним сценарієм, який може бути пов’язаний із перипетіями вирішення питання, скажімо, про використання території для будівництва підприємства, житлового комплексу або для збереження у населеному пункті певної країни парку, лісопаркової зони і т. ін.

• Телеміст між двома країнами з метою встановлення договору про встановлення міжнародних зв'язків тощо.

◆ Гра «Блеф-клуб». Визначте, які з наведених тверджень є правильними, а які – неправильними.

Давні цивілізації виникли в районах, що багаті на природні ресурси.

Сучасне освоєння ресурсів планети можна назвати «освіченим варварством».

Світові розвідані запаси вугілля значно більші, ніж запаси нафти.

У структурі світового земельного фонду переважає рілля.

Запаси прісної води становлять 10 % усіх водних ресурсів Землі.

Найбільш заліснений материк Землі — Південна Америка.

Найбільш продуктивний океан світу — Атлантичний.

Найбільш популярний регіон міжнародного туризму — Західна Європа.

Застосування дидактичних ігор сприяє перетворенню студента з об'єкта навчання в суб'єкта професійно спрямованої праці, що викликає його цілеспрямовану діяльність та творчу участь у самостійному формуванні професійної компетентності. Отже, аналіз сутності інтерактивних ігрових технологій надає змогу визначити основні особливості їх застосування у навчальному процесі ВНЗ.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Варакута О.М. Методична підготовка майбутніх вчителів географії засобами ділової гри /Географія та екологія: наука і освіта: Матеріали IV Всеукраїнської науково-практичної конференції. м.Умань. 26-27 квітня 2012 р. /відп. ред.. О.В. Тімець. – Умань: Видавництво «Сочінський», 2012. – С.30-33.
2. Великий тлумачний словник сучасної української мови / [уклад. і голов. ред. В. Т. Бусел]. – К. ; Ірпінь : ВТФ «Перун», 2009. – 1736 с.
3. Ігри дорослих. Інтерактивні методи навчання / [упоряд. Л. Галіцина]. – К. : Ред. загальнопед. газ., 2005. – 128 с.
4. Кічук, Н. В. Ігрове проектування як інтерактивна дидактична технологія підготовки фахівців / Н. В. Кічук // Наука і освіта. – 2005. – №3–4. – С. 61–65.
5. Мельничук І. М. Особливості застосування інтерактивних ігор у вищому навчальному закладі Електронний ресурс: http://www.nbu.gov.ua/e-journals/Vnadps/2010_4/10mimvzn.pdf.

Бобер А.

Науковий керівник – доц. Грицак Л.Р.

ОЦІНКА ЯКОСТІ ПРОДУКТІВ ХАРЧУВАННЯ

Життя сучасної людини характеризується помітним впливом техногенно-антропогенних факторів, що призводить до забруднення продуктів харчування, води й повітря. Сміливо можна стверджувати, що кожний з нас із їжею, водою і повітрям отримує кілька грамів речовин, які не належать до харчових. Не останню роль в процесі інтоксикації організму відіграють й харчові добавки.

Значна кількість харчових добавок, особливо синтетичного походження, це речовини, з якими організм людини не зустрічався у процесі свого еволюційного розвитку. Тому він не в змозі їх повноцінно засвоювати та переробляти. Всі ці шкідливі речовини осідають в наших нирках, печінці, підшлунковій залозі, накопичуються з роками та провокують появу того чи іншого захворювання. Саме в цьому полягає проблема використання харчових добавок, що проявляє себе у важливості обмеження потрапляння сторонніх речовин у продукти харчування [1].

Об'єктом нашого наукового дослідження є харчові продукти.

Предметом наукового дослідження є вміст харчових добавок у продуктах харчування, визначення впливу цих продуктів на організм людини, а також порівняння якості молочних виробів різних виробників.

Метою наукового дослідження є всебічне, науково-обґрунтоване вивчення харчових добавок і з'ясування їх впливу на організм людини на основі аналізу складу продуктів та напоїв, а також дослідження якості молочної продукції міста Тернополя.

Матеріали і методи. Для виявлення на предмет застосування виробниками шкідливих для організму людини та заборонених харчових домішок було обрано наступні