

**КОМУНАЛЬНИЙ ЗАКЛАД ВИЩОЇ ОСВІТИ
«Вінницький гуманітарно-педагогічний коледж»**

ВІСНИК

**НАУКОВО-МЕТОДИЧНИХ ДОСЛІДЖЕНЬ
ВІННИЦЬКОГО ГУМАНІТАРНО-ПЕДАГОГІЧНОГО
КОЛЕДЖУ**



ВИПУСК № 3 (41)

**«ВІЛЬНИЙ СЕРЕД НЕВОЛИ І СВЯТИЙ СЕРЕД ПЕКЛА» :
ДО 300-РІЧЧЯ ВІД ДНЯ НАРОДЖЕННЯ Г. С. СКОВОРОДИ**



300
років з дня народження

**СВІТ
СКОВОРОДИ**

Вінниця – 2022

ВІСНИК НАУКОВО-МЕТОДИЧНИХ ДОСЛІДЖЕНЬ

Вінницького гуманітарно-педагогічного коледжу

ВИПУСК № 3 (41)

Свідоцтво про державну реєстрацію

друкованого засобу масової інформації

Серія ВІД № 1065-423-ПР від 24 грудня 2019 року

Журнал

(науково-виробничий, навчальний, довідковий)

Журнал присвячений висвітленню широкого спектру теоретичних та прикладних проблем педагогіки, психології, окремих методик та філології, підтримує традиції інтеграції вишівської науки з практикою, сприяє поширенню досвіду наукової, науково-педагогічної та виробничої діяльності, становленню кадрів вищої кваліфікації; розрахований на спеціальну категорію читачів, зокрема педагогічних та науково-педагогічних працівників закладів вищої, середньої та дошкільної освіти, здобувачів освіти та молодих науковців.

Вісник заснований у січні 2012 року, виходить 3 рази на рік

Мова видання: українська, російська, англійська, німецька

Тематичні напрями Вісника:

- ❖ Інтеграція науки та практики як механізм ефективного розвитку
- ❖ Педагогічні та лінгвістичні аспекти викладання
- ❖ Германістика та славістика у сучасному науковому просторі
- ❖ Психолого-педагогічні умови формування та розвитку особистості вихованця
- ❖ Лабораторія педагогічної майстерності та професійного саморозвитку педагога
- ❖ Challenges in Education
- ❖ Відомі імена року
- ❖ Конкурси
- ❖ Рецензії

Номер затверджено на засіданні Вченої ради

КЗВО «Вінницький гуманітарно-педагогічний коледж»

Протокол № 4 від 17 листопада 2022 року

Головний редактор: директор КЗВО «Вінницький гуманітарно-педагогічний коледж», спеціаліст вищої категорії, викладач-методист Войцехівський К.Ф.;
відповідальний редактор: методист коледжу, спеціаліст вищої категорії, викладач-методист, Руда Т.В., **медіа-редактор:** к.пед.н., доц. Марценюк О.Г.

Редакційна колегія: д.пед.н., проф. Мисліцька Н.А., д.філ.н. Войцехівська Н.К., к.філ.н., доц. Січкар С.А. (Уманський державний педагогічний університет ім. П. Тичини), спеціаліст вищої категорії, викладач-методист Когутюк О.В.

Відповідальність за зміст статей несуть автори

Матеріали видаються в авторській редакції

В 53 Вісник науково-методичних досліджень Вінницького гуманітарно-педагогічного коледжу/[ред.кол. : Войцехівський К.Ф. (гол.ред) та інші]. Вінниця : Вінницька міська друкарня, 2022. Випуск 3(41). 137с.

ЗМІСТ

СЛОВО РЕДАКТОРА: Рада молодих вчених. Бузенко І.Л., Сорочан А.М..... 5

ПИТАННЯ СУЧАСНОЇ УКРАЇНСЬКОЇ ЕТНОПЕДАГОГІКИ ТА ЕТНОКУЛЬТУРИ

БАЛИНСЬКА Н.П. СВЯТКОВО-ОБРЯДОВА КУЛЬТУРА ЯК ЗАСІБ ЗБЕРЕЖЕННЯ ТРАДИЦІЙ Й ЗВИЧАЇВ УКРАЇНСЬКОГО НАРОДУ	7
ДРОВОЗЮК Л.М. ІНТЕГРАЦІЯ ЗМІСТУ ОСВІТИ У ШКОЛАХ УКРАЇНИ: ІСТОРИЧНИЙ ДОСВІД	11
БІЛОУС Л. П. АКТИВІЗАЦІЯ ПІЗНАВАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ УЧНІВ НА УРОКАХ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ І ЛІТЕРАТУРИ	16
ГАВРИЛЮК АНАСТАСІЯ РОЗВИТОК ТВОРЧОГО МИСЛЕННЯ ЗДОБУВАЧІВ ПОЧАТКОВОЇ ОСВІТИ НА УРОКАХ МОВНО-ЛІТЕРАТУРНОЇ ОСВІТНЬОЇ ГАЛУЗІ.....	23
ГОРДІЙ Ю.В. АРТ-ТЕРАПІЯ В ЗКЛАДАХ ДОШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ В УМОВАХ ВІЙНИ.....	28
ГУЛЯС Н. М. ПАТРІОТИЧНЕ ВИХОВАННЯ МОЛОДІ В УМОВАХ СЬОГОДЕННЯ	33
ЛАТУША Н. В., СТАСЕНКО А. М. СУТНІСТЬ ІСТОРИЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ ВИКЛАДАЧА СУСПІЛЬНО-ГУМАНІТАРНИХ ДИСЦИПЛІН	37
МАСЮТА НАДІЯ ЗНАЧЕННЯ ГРИ ДЛЯ РОЗВИТКУ ДОШКІЛЬНИКА	42
МАШТАЛЯР Й.Ф. АДАПТАЦІЯ ЗАРУБІЖНИХ МУЗИЧНО-ПЕДАГОГІЧНИХ СИСТЕМ ТА КОНЦЕПЦІЙ В ПРОЦЕСІ ЗАГАЛЬНОГО МУЗИЧНОГО ВИХОВАННЯ В УКРАЇНІ	45
ОБОДЯНСЬКА Н. П. МИСТЕЦТВО І ФОНЕТИКА: ІНТЕГРОВАНІЙ ПІДХІД У НАВЧАННІ ФОНЕТИКИ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ.....	52
ОСАДЧУК А.С. ДІТИ ТА ЗБРОЙНІ КОНФЛІКТИ: НОРМАТИВНО-ПРАВОВА БАЗА	54
ШИЯН Д. О., ДЄВОЧКІНА Г. В. ОСОБЛИВОСТІ ГРАМАТИЧНОЇ КАТЕГОРІЇ ЧИСЛА ІМЕННИКІВ В АНГЛІЙСЬКІЙ ТА УКРАЇНСЬКІЙ МОВАХ	56
ДОЦЕНКО В.П. ФІЗИЧНА КУЛЬТУРА VS ФІЗИЧНЕ ВИХОВАННЯ	59

ПРОБЛЕМИ СТВОРЕННЯ ЕФЕКТИВНОГО ОСВІТНЬОГО СЕРЕДОВИЩА

ФЕДОРЧУК НАТАЛІЯ ФАХОВА ПІДГОТОВКА МАЙБУТНІХ ПЕДАГОГІВ ДО РЕАЛІЗАЦІЇ КОНЦЕПЦІЇ НУШ: СУЧАСНІ ПІДХОДИ ТА ПРІОРИТЕТИ.....	64
--	----

БУГА О. І. ДІЛОВА ГРА ДЛЯ ВИВЧЕННЯ ЕКОНОМІЧНИХ ДИСЦИПЛІН ЯК СКЛАДОВА ФОРМУВАННЯ ІННОВАЦІЙНОГО ОСВІТНЬОГО СЕРЕДОВИЩА	69
ГАЛЬЯНОВА О.А. ВИКОРИСТАННЯ ПРОЕКТНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ У ПРОФЕСІЙНІЙ ПІДГОТОВЦІ МАЙБУТНІХ ВЧИТЕЛІВ	74
ГАРГАУН Н. М. ФОРМУВАННЯ ЕКОНОМІЧНОЇ КУЛЬТУРИ МОЛОДШИХ СПЕЦІАЛІСТІВ ТЕХНІКІВ-ЕЛЕКТРИКІВ У ПРОЦЕСІ ФАХОВОЇ ПІДГОТОВКИ	78
ГУБЕЛЮК АННА ВИКОРИСТАННЯ ІННОВАЦІЙНИХ МЕТОДІВ НАВЧАННЯ НА УРОКАХ МАТЕМАТИКИ В ПОЧАТКОВИХ КЛАСАХ ПІД ЧАС ГРУПОВОЇ РОБОТИ	81
БЕВЗ В.В., З ДОСВІДУ ВИКОРИСТАННЯ НОВІТНІХ ТЕХНОЛОГІЙ В ПРОЦЕСІ ВИКЛАДАННЯ ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГІЧНИХ ДИСЦИПЛІН	87
КУЗЬМИНСЬКА Д. М. ПРОГРАМА РОЗВИТКУ КРЕАТИВНОСТІ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ ПОЧАТКОВИХ КЛАСІВ ЗАСОБАМИ НАСТІЛЬНИХ ІГОР	91
ЛАВРЕНЧУК АНДРІЙ ОСНОВНІ ШЛЯХИ ФОРМУВАННЯ СОЦІОКУЛЬТУРНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ ЗДОБУВАЧІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ ПІД ЧАС ОРГАНІЗАЦІЇ КУЛЬТУРНО-ДОЗВІЛЛЄВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ У КЗВО «ВІННИЦЬКИЙ ГУМАНІТАРНО-ПЕДАГОГІЧНИЙ КОЛЕДЖ»	98
СТЕЦЮК І.В. ВИКОРИСТАННЯ ХУДОЖНІХ ФІЛЬМІВ ЯК ДИДАКТИЧНОГО ЗАСОБУ ВИВЧЕННЯ ПРЕДМЕТІВ ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГІЧНОГО ЦИКЛУ	102

ВІДОМІ ІМЕНА \ РЕЦЕНЗІЇ

ДУДКЕВИЧ Н. Г., НЕНЧИНСЬКА Л. В., РОМАНУХА Ю. В., УСНИЙ ЖУРНАЛ НА ДОПОМОГУ ВЧИТЕЛЮ-СЛОВЕСНИКУ	107
КАМЕНЮК МИХАЙЛО НА СТОРІНКАХ ЖІНОЧОГО РОМАНУ... ТАКИЙ НЕОЧІКУВАНИЙ СЕАНС	111
ОМЕЛЯНЧИК Т.Г. ВОНИ СТВЕРДЖУЮТЬ МИР І ДОБРО НА ЗЕМЛІ	114
РОКІЩКА І.А. ЗРАЗОК СЛУЖІННЯ МУЗИЦІ, НАРОДУ І ДЕРЖАВІ : ІГНАЦІ ЯН ПАДЕРЕВСЬКИЙ	119
КІСЕЛЬОВ Д. Л. ХРОНІКА ІБСЕНІЗМУ: ДЖОРДЖ БЕРНАРД ШОУ	123
БАГРІЙ ТЕТЯНА ГЕТЬМАН ІВАН МАЗЕПА ЯК ТРАДИЦІЙНИЙ ОБРАЗ УКРАЇНСЬКОЇ І СВІТОВОЇ ЛІТЕРАТУРИ ХІХ ст.	129
ЗІНЬКО М.Л., ДЕМКО Н.О. ЖИТТЯ В МУЗИЦІ ТА МУЗИКА В ЖИТТІ: Історія пісні, яка змінила світ	132
ВИМОГИ до підготовки науково-методичних статей Збірника «ВІСНИК НАУКОВО-МЕТОДИЧНИХ ДОСЛІДЖЕНЬ» Вінницького гуманітарно-педагогічного коледжу	138

СЛОВО РЕДАКТОРА

Пропонуємо продовжити розмову, яку ми розпочали на шпальтах попереднього Випуску Вісника, про місію педагога в умовах воєнного стану.

XXI століття асоціюється з бурхливим розвитком науки й техніки, соціально-економічною інтеграцією різних країн світу, поширенням інформаційних технологій, міжнародною мобільністю. Усе це наслідок глобалізаційних впливів на людство. Сьогодні весь світ прагне інкорпоруватися в єдине суспільство, але зворотним боком глобалізаційних явищ, на жаль, є загострення міжнаціональних конфліктів, економічна криза, деформування моральних ціннісних орієнтацій тощо.

Вплив глобалізації відчувається у сфері науки й освіти та проявляється як у позитивному, так і в негативному аспекті. На думку учених глобальна освіта може розглядатися як кардинальна парадигма нового століття, що передбачає випереджальний характер освіти, її спрямованість у майбутнє, неупереджене світосприйняття, засноване на гуманізації, гуманітаризації та демократизації освітнього процесу. «Глобальна освіта спрямовується на формування людини майбутнього за допомогою різноманітних інформаційних процесів у системі — людина – суспільство – природа [Кузь В.Г.]. Але війна вносить свої корективи й не зважати на них неможливо.

Початок російської агресії й розгортання повномасштабного вторгнення ворожих військ на теренах суверенної української держави змінили кожного з нас. Ми науковці, вчителі, студенти, але поруч з усіма перерахованими вище соціальними ролями з'явилася прикладка «волонтер». Це не звичайне бажання чи примха – це нові реалії.

Феномен волонтерства виник і поширився ще в 2014 році, коли громадяни нашої країни, переважно молодь, шляхом мирних демонстрацій показували свою позицію тодішній проросійській владі. Люди об'єднуються, щоб триматися й пережити ці важкі часи. Про волонтерський рух в Україні із захопленням говорять у багатьох країнах світу, називаючи це явище унікальним. На нашу думку, першочергове завдання педагогів у воєнний час – показати власним прикладом, як формується чітка громадянська позиція. Наразі важливо не просто говорити про патріотизм, а виховувати його в дії, підтримуючи Збройні Сили України.

На базі нашого навчального закладу, КЗВО «Вінницький гуманітарно-педагогічний коледж» протягом лютого-березня 2022 року було сформовано волонтерський осередок «В єдності сила». А вже після відновлення звичного формату навчання, офлайн, викладачі й студенти коледжу активно долучилися до різноманітних ініціатив, спрямованих на допомогу військовим і цивільним, котрі постраждали внаслідок російської агресії. Подаємо опис наймасштабніших волонтерських подій у стінах нашого коледжу.

У вересні реалізований проєкт – благодійний аукціон книг «Маленькі кроки заради великої перемоги», – який дозволив зібрати 10 тис грн. на потреби ЗСУ. А юні вихованці мовної школи «Grade» підготували сувеніри для мужніх воїнів, через які висловили усе тепло і ніжність до наших захисників.

У жовтні організовано виготовлення окопних свічок спільно з ГО «Подільська Ластівка» (Вінницька обласна станція юних натуралістів). Окопні свічки - це єдина альтернатива освітлення та обігріву невеликого приміщення на фронті. Задля отримання

додаткових коштів на виготовлення окопних свічок було оголошено збір макулатури, що пройшов успішно й дав змогу готувати нову партію свічок для тих, хто на передовій.

З особливою атмосферою в листопаді проходили майстер-класи з розпису екопоторбин, участь у яких активно брали не лише члени коледжної родини, а й діти з особливими освітніми потребами із ГО «Сонячні діти Херсонщини» та «Сонячні діти Вінниччини».

Помітно, що подібні заходи (колективна творча справа) зближують, дозволяють відчувати власну значущість й підтримку оточення. Таким чином, розвиваємо дрібну моторику, креативність, уміння комунікувати. Так відбувається самоідентифікація як представників певної національності. І нехай оновлена Україна вкотре виникає на крові й кістах, але ми віримо, що це нація відважних, незламних, волелюбних й надзвичайно працьовитих людей. Спільні цілі споконвіку допомагали єднатися, а «сила народу в єдності, згуртованості, відданості своїй Батьківщині», як ще століття тому писав Великий Каменярь – Іван Якович Франко.

*З повагою та шаною,
члени Ради молодих учених коледжу,
Бузенко І.Л. та Сорочан А.М.*



ПРОГРАМА РОЗВИТКУ КРЕАТИВНОСТІ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ ПОЧАТКОВИХ КЛАСІВ ЗАСОБАМИ НАСТІЛЬНИХ ІГОР

УДК 378.011.3 – 051:373.3]:794

КУЗЬМИНСЬКА Д. М.

*викладач факультету педагогіки та фінансово-економічної діяльності
КЗВО «Вінницький гуманітарно-педагогічний коледж»*

*Людина повинна мати власний вогонь,
але запалюється вона від іншої людини.*

Володимир Роменець

В умовах загрозливих викликів сьогодення освіта виступає потужною сферою формування психологічного зрілого, свідомого, прогресивного підростаючого покоління, здатного творити процвітаюче майбутнє нашої держави. Цілком очевидно, що ключовою фігурою, на яку покладено надважливі функції та очікування є вчитель, здатен приймати гнучкі, творчі рішення, швидко адаптуватися до нестабільних умов та бути орієнтиром у цьому для своїх учнів. Природно та органічно креативність як одне із наскрізних умінь здобувача освіти розвивається в процесі ігрової діяльності.

На особливу увагу заслуговують саме настільні ігри, тобто ті, в яких здійснюються маніпуляції з ігровими предметами на плоскій поверхні (зазвичай столі), обов'язково мають правила та спрямовані на розвиток тих чи інших особистісних якостей та процесів: креативності, стратегічного, тактичного мислення, самоконтролю, швидкості реакції, уважності, пам'яті тощо. Саме з цією метою, а також задля розвитку креативного потенціалу студентства, а в подальшому і молодших школярів нами було розроблено програму розвитку креативності майбутнього вчителя, яка включає мету, завдання, зміст розвиваючих занять, процедуру їх проведення.

Мета програми: дослідження та розвиток креативності учасників групи.

Креативність (від лат. creatura – створення) нами розуміється як здатність породжувати незвичайні ідеї, відхилятися від традиційних схем мислення, швидко вирішувати проблемні ситуації.

Завдання:

- створення сприятливих умов та позитивного емоційного фону для учасників групи;

- дослідження та усвідомлення учасниками групи власних творчих здібностей;

- стимулювання мотивації самопізнання, розширення уявлення про власне творче «Я» через створення комфортних умов засобами ігрової діяльності;

- подолання стереотипів та бар'єрів, які обмежують творчий потенціал;

- розвиток навичок аналізу, фантазування, актуалізація та активізація процесів особистісного творчого розвитку;

- розвиток уміння працювати в команді, співпрацювати, досягати спільного рішення;

- набуття професійних компетентностей формування творчих здібностей молодших школярів засобами настільних ігор.

Структура: програма складається з шести занять (12 годин), які проводяться в рамках гурткової роботи (Табл.1.). Розвивальні заняття складаються з:

- *теоретичного матеріалу*, який подається у формі міні-лекцій та активних бесід; *настільних ігор*, під час участі в яких студенти розвивають такі психічні якості та процеси: уяву, фантазію, мовлення, оригінальність, гнучкість, швидкість, критичність мислення, пам'ять тощо; *рефлексії*, обговорення особливостей настільної гри (плюси та мінуси, почуття, які вона викликає, розвивальний потенціал кожної гри тощо).

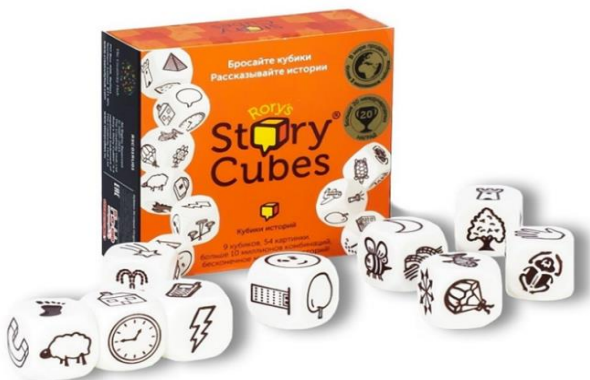
Таблиця 1.

Структура програми «Розвиток креативності майбутніх учителів початкових класів засобами настільних ігор»

№ з/п	Тема заняття	Кількість годин
1	2	3
1.	Настільна гра «Rory's story cubes (кубики історій)»	2
2.	Настільна гра «BlaBlaBla (Бла-бла-бла)»	2
3.	Настільна гра «Imagine (Геометрія уяви. Вийди за рамки)»	2
4.	Настільна гра «Уява»	2
5.	Настільна гра «El Bazar»	2
6.	«Емпатію. Уява не має меж»	2
Загальна кількість годин		12

Заняття 1. Тема: «НАСТІЛЬНА ГРА «RORY'S STORY CUBES»

Рис. 1. «Настільна гра «rory's story cubes»



Мета: Розвиток уяви, фантазії, вербальної комунікації, вміння працювати в команді.

Опис: Гра для розвитку творчих здібностей, яка вже багато років підкорює людей своєю простотою, ідеєю і отриманим результатом. Кубики історій почали завойовувати до себе увагу ще в 2005 році. Популярність цих кубиків не знала і не знає кордонів. Цей факт підтверджує безліч додаткових наборів, що охоплюють різноманітні теми, тим самим залучаючи людей різних інтересів, поглядів і вікових груп.

Перевага цієї гри в найпростіших правилах. Кидаємо 9 кубиків, групуємо їх по три, далі за картинками на кубиках придумуємо історію.

У базовий набір входить дев'ять шестигранних кубиків. На кожній грані унікальний малюнок – разом 54 зображення, які дають учасникам ґрунт для історії. Існують різні тематичні набори цієї гри: Кубики історій: Подорож (Rory's Story Cubes Voyages), Кубики історій: Дії (Rory's Story Cubes Actions). Додатково до цих великих наборів (по 9 кубиків кожен) можна використовувати міні-набори (склад – 3 кубики).

Кубики історій – відмінний тренажер в розвитку мовлення особистості, її комунікабельності та поповнення словникового запасу

Опишемо процедуру та зміст самої гри (Рис.1):

Всі 9 кубиків треба перемішати у долонях та кинути на стіл і почати складати історію, яка завжди буде починатись словами: «Одного разу...» та повинна містити всі поняття, зображення яких випало на верхніх гранях кубиків. Починати варто з того символу, який першим привернув увагу. Неправильних розповідей

не існує, але зображення повинні «розбудити» уяву.

Наш мозок має здібності до образного мислення. Потрібно поєднувати образи та складати свою історію. Чим більше грати, тим легше складатимуться довгі історії та розвинені речення. В цю гру можна грати самостійно або в компанії, де кожен по черзі, розповідає свою версію історії з використанням всіх 9 символів.

Варто зберігати історії: записувати їх, малювати, знімати на відео або аудіо.

Історії з продовженням: спробуйте продовжувати історію, яку розпочав розповідати суперник. Як довго Ви зможете утримувати сюжетну лінію?

Розширення можливостей гри: чи зможете Ви скласти історію без посилення на зображення безпосередньо? Підключайте уяву та використовуйте творчі асоціації!

Змішування наборів: якщо перемішати кубики з декількох наборів, завжди обирайте 9, але 3 кубики відкладіть для початку історії, 3 – для продовження та 3 для фіналу.

Заняття 2. Тема: «НАСТІЛЬНА ГРА «BlaBlaBla (БЛА-БЛА-БЛА)»»

Мета: Розвиток навичок говоріння, уяви, фантазії, емоційного інтелекту, вміння працювати в команді, згуртування колективу.

Опис: Гра містить 240 карток з яскравими, красивими і дивовижними картинками. Учасники кидають кубик, вибирають карти і розповідають історію. Кожен учасник повинен придумати свою розповідь або описати портрет. На допомогу приходить багата уява і фантазія, адже потрібно з'єднати кілька образів (Рис.2).

Зміст: Перед початком гри, потрібно домовитися:

- або про час, протягом якого буде тривати гра (після закінчення цього часу гра закінчується, а переможцем вважається той гравець, який отримав найбільшу кількість карт).



- або про кількість очок, яке потрібно набрати, щоб перемогти. Гравцям роздається по 5 карт. Решта карт кладуться на стіл – це колода, з якої протягом гри беруться нові карти.

Рис.2. Настільна гра «blablabla (бла-бла-бла)»

Гру починає найстарший гравець. Він стає суддею і кидає гральний кубик. Далі, в залежності від того, яка картинка випала на кубик, гравці повинні діяти одним з наступних трьох способів:

Картинка «Зв'язок»: суддя відкриває верхню карту колоди. Кожен з решти гравців повинен вибрати одну зі своїх карт і зв'язати її з картою, яку відкрив суддя.

Приклад: якщо суддя відкрив карту «корова», то інший гравець може зв'язати її з картою «молоко» (тому що його дає корів; або з картою «качка» (тому що це теж сільська живність або з картою «сільський пейзаж», і т.д.

Гравці кладуть ці карти перед собою і потім по черзі (за годинниковою стрілкою) пояснюють судді, як пов'язані їхні карти з тією картою, яку він відкрив.

Картинка «Історії»: суддя відкриває верхню карту колоди.

Кожен з інших гравців вибирає зі своїх карт дві і придумує історію, яка б пов'язала їх стій картою, яку відкрив суддя. Гравці кладуть свої вибрані карти перед собою і потім по черзі (за годинниковою стрілкою) розповідають вигадані ними історії. Наприклад, можна розповісти таку історію: я надув бульбашку з жувальної гумки, що має смак фруктової суміші, а коли ця бульбашка луснула, то пролунав звук «кря-кря» – наче качка крякнула. З цих історій суддя, на свій розсуд, вибирає найкращу. Гравець, який розповів цю історію, отримує картку, відкриту суддею.

Картинка *«Китайський портрет»*:

Кожен гравець вибирає зі своїх п'яти карт ту, яка, на його думку, найбільш відповідає його власним образом. Він кладе її перед собою, лицьовою стороною вниз. Після того як всі гравці виклали свої «карти-портрети», суддя збирає їх, перетасовує не дивлячись, а потім дивиться. Для кожної з цих карт він повинен визначити гравця, який її поклав, і пояснити, чому він так вирішив. Суддя отримує всі карти, для яких він правильно визначив гравців. Ті карти, для яких суддя не зумів правильно визначити гравців, поміщаються в низ колоди. Після цього інші гравці беруть по одній карті з верху колоди.

Хто виграє? Той гравець, який отримав найбільшу кількість карт (очок).

Заняття 3. «Тема: НАСТІЛЬНА ГРА «IMAGINE (ГЕОМЕТРІЯ УЯВИ)»»

Мета: Розвиток нестандартного, просторового мислення, конструктивних умінь, уяви, вміння працювати в команді

Опис: Гра складається з 60 прозорих карт, 65 карт із завданнями, 35 жетонів (25 номіналом 1 бал та 10 номіналом 3 бали). Потрібно показати те, що загадано на карті. Відгадати те, що показують інші гравці. Отримати якнайбільше переможних балів (Рис. 3).

З прозорими картами можна робити все, що завгодно, але забороняється говорити, співати, чи видавати інші звуки, забороняється давати підказки жестами, забороняється складати з карт літери чи цифри.

Зміст: На початку учасники розкладають усі прозорі карти на столі, утворивши з них велике кільце. Внутрішній простір буде ігровою зоною. На стіл кладуться жетони. Карти з завданнями кладуться в одну колоду та добре перемішуються.

Наймолодший творчий гравець починає першим. У свій хід він повинен зробити усе, щоб інші гравці відгадали загадку. Для цього потрібно взяти картку з завданнями. Будь-який інший гравець називає номер завдання (від 1 до 8). Якщо ведучий не знає, як показати саме це завдання, можна обрати попереднє або наступне. Голосно назвіть категорію загадки, що зазначена біля загаданого слова. Треба пояснити іншим гравцям, що саме загадано на вашій карточці. Можна використовувати усі прозорі карти, які гравець вважає за потрібне.

Інші гравці можуть висловлювати усі свої здогадки, як тільки ведучий розташує першу прозору карту. Коли хтось відгадає завдання, раунд закінчується. Обидва гравці отримують по одному балу.



Рис. 3. Настільна гра «Imagine (Геометрія уяви)»

Якщо декілька учасників одночасно відповіли правильно, усі вони, разом із гравцем, що показував завдання, отримують по 1 балу.

Наступний раунд

Використані прозорі карти повертаються назад до кільця навколо ігрового простору. Наступний (за годинниковою стрілкою) гравець тягне карту із завданням та намагається його зобразити.

Гра завершується після двох кіл. Тобто кожен з гравців двічі брав карту із завданням та показував свою загадку. Переможцем стає учасник, котрий назбирав найбільше балів. Якщо після підрахунку виявилася нічия, зіграйте третє, вирішальне коло!

Після декількох партій можна спробувати пояснити іншим гравцям власну загадку. В цьому разі не беруть карту завдання у свій хід, а просто називають категорію («Персонажі», «Професія»...) і вперед.

Можна ще більше підігнати загадки під загальні інтереси гравців («Витвори мистецтва», «Назви книг», «Психологія», «Творчість» тощо ...)

Головне, щоб усі гравці розуміли, про що йде мова.

Заняття 4. «Тема: НАСТІЛЬНА ГРА «УЯВА»»

Мета: Розвиток нестандартного мислення, уяви, вербальної комунікації

Опис: На відміну від більшості настільних ігор, це не логічна, а асоціативна гра. Суть полягає у поясненні зображень на картці за допомогою асоціацій. Але й не треба це робити надто прямолінійно, бо це призведе до програшу. У комплекті картки з незвичними, а іноді не дуже зрозумілими на перший погляд ілюстраціями. Гра дуже сподобається творчим людям та людям з нестандартним мисленням (Рис.4).



Зміст: Перед початком гри потрібно дістати колоду з картками, перетасувати та покласти «сорочкою» догори. Розкладається ігрове поле. Кожен гравець обирає собі фішку та ставить її на поле «Старт». Також кожен гравець бере фішки для голосування (з цифрами від 1 до 7). Кількість фішок для голосування має співпадати з кількістю гравців. Далі за допомогою жеребкування обирається гравець, який буде ходити першим. Він буде під номером «1». Далі за годинниковою стрілкою гравцям даються номери «2», «3» і так далі.

Рис. 4. Настільна гра «Уява»

Всім гравцям роздається по 6 карт. Гравець, який ходить, обирає одну карту та говорить свою асоціацію з нею та кладе її на стіл «сорочкою» догори. Інші гравці обирають зі своїх карт таку, що максимально відповідає асоціації і також кладуть її «сорочкою» догори. Карти перетасовуються та викладаються картинкою догори одна за одною. Таким чином кожен гравець знає тільки свою карту.

Після цього всі гравці, крім того, хто ходив, голосують наступним чином. Гравці викладають фішки з номер карти, яку вважають найбільш підходящою. Карти рахуються зліва направо.

Якщо усі гравці правильно вгадали асоціацію, то вона занадто проста. Гравець, який ходить не отримує балів, а всі інші отримують по 2 бали. Якщо ніхто з гравців не вгадав, то асоціація занадто складна. Гравець, який ходить не отримує балів, а всі інші отримують по 2 бали.

В інших випадках гравець, який ходив та кожен з гравців, які вірно вгадали карту, отримують по 3 бали. Крім того, гравець, який ходив отримує по 1 балу за кожного гравця, який вгадав карту.

Після підрахунку балів, кожен з гравців пересуває свою фішку на ігровому полі на відповідну кількість клітинок. У ході гри фішки гравців можуть потрапити на спеціальні клітини. Якщо це трапилось і гравець має загадувати асоціацію, то це потрібно робити з умовою, яка відповідає спеціальній клітинці: асоціація має містити рівно три слова; асоціація має бути основана на фільмі (мультфільмі, серіалі, телепрограмі); асоціація загадується у

формі питання; асоціація загадується на основі літературного твору.

Заняття 5. Тема: «НАСТІЛЬНА ГРА «EL BAZAR»»

Мета: Розвиток фантазії, уяви і творчого мислення.

Опис: Дана настільна гра буде однаково актуальною для будь-яких вікових категорій. Суть полягає в наступному: є картки з завданнями (240 штук) і дерев'яні елементи (21 штука) різних форм і кольорів. Завдання перед гравцем досить складне: за допомогою вищезазначених дерев'яних деталей спорудити те, що зображено на картці з завданням. (Рис.5).

Зміст: Дерев'яні елементи і шнурок кладуться на стіл перед учасниками групи. Поруч знаходяться картки зображенням донизу. Наймолодший гравець починає гру, взявши верхню картку зі стосу. Гравець дивиться картку і, не показуючи її нікому іншому, повідомляє гравцям, до якої з шести категорій (їжа, тварини, спорт, природа, іграшки, предмети) відноситься зображення на карті. Потім він намагається створити зображення за допомогою будь-яких представлених дерев'яних елементів і шнурка. Використана картка складається під низ стосу карток, а дерев'яні елементи разом зі шнурком кладуться на стіл. Наступний за годинниковою стрілкою гравець бере картку зі стосу і стає «провідним». Складаючи зображення з витягнутою карткою, гравець не повинен давати ніяких підказок з приводу зображеного предмета. Інші гравці одночасно намагаються здогадатися, що їм хоче показати ведучий.



Рис.5. Настільна гра «El bazar»
Заняття 6.Тема: «НАСТІЛЬНА ГРА
«ЕМПАТІО»»

Мета: Розвиток уяви, емоційного інтелекту, емпатії, вербальної комунікації, вміння працювати в команді, інтуїції

Опис: Гра заснована на розповіді історій про інших гравців та спробі вгадати їхні емоції в описаних ситуаціях. В кожному раунді один з гравців стає Героєм короткого оповідання, а другий – Розповідачем. В кінці оповідання гравці таємно вибирають на своїх дисках емоцію, яка, на їхню думку, буде супроводжувати Героя в описаній ситуації. Кількість отриманих балів залежить від того, наскільки їхній вибір співпадає з вибором, який зробив Герой (Рис.6).

Зміст: З коробки дістаються всі елементи: диски, фішки та карти. Ігрове поле треба покласти всередину коробки. Карти перемішуються та кладуться купкою на столі. Кожен гравець одержує дві фішки одного кольору. Одну фішку треба поставити перед собою, другу – на ігровому полі, безпосередньо перед плиткою № 1.

Всі гравці отримують по одному диску емоцій зі стрілками; наймолодший отримує диск рівня емоцій з цифрами та стає першим Героєм.

Герой бере верхню карту з купки та розташовує її в центрі стола так, щоб її було видно всім гравцям. На карті зображені два персонажі.

Рис. 6. Настільна гра «Емпатіо»



Гравець, який сидить ліворуч від Героя, вибирає, хто з зображених персонажів буде уособлювати Героя. Наступний гравець вирішує, кім стане другий, зображений на карті персонаж (це може бути будь хто – вигаданий або історичний персонаж, один з гравців або хтось, кого всі знають).

Третій гравець розповідає коротку історію, пов'язану з намальованими на карті персонажами. Гравець, який розповідає історію, починає її словами: «Як би ви себе почували, якби ...»

Після закінчення розповіді Герой повинен вирішити, як насправді він буде почувати себе в описаній ситуації. Таємно від інших гравців він вибирає відповідний символ настрою на своєму диску емоцій, використовуючи для цього цифру 5.

В той же час решта гравців (також таємно) вибирають на своїх дисках емоцію, котра, на їхню думку, буде супроводжувати Героя в цій ситуації і спрямовують на неї стрілку. Після вибору емоцій гравці в погоджений момент одночасно відкривають свої диски.

Таким чином, представлений варіант організації гурткової роботи з використанням настільних ігор творчого

змісту може бути використаний як під час середньої освіти задля формування творчих професійної підготовки майбутнього здібностей, креативності, як одну з форм вчителя, так і зі здобувачами загальної ресурсної активності.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ ТА ЛІТЕРАТУРИ:

1. Michalko M. Thinkertoys. A Handbook of Creative Thinking Techniques / M. Michalko. – New York: Ten Speed Press, 2006. – 400 p.
2. Організація дитячої ігрової діяльності в контексті наступності дошкільної та початкової освіти: Навчально-методичний посібник / Галина Сергіївна Тарасенко. – К.: Слово, 2010. – 320 с.
3. Роменець В. Виховання творчих здібностей у студентів / Володимир Роменець. Психологія і суспільство. – 2018. – № 3-4. – С. 178-223
4. Роменець В. А. Психологія творчості: Навчальний посібник / Володимир Андрійович Роменець. – Київ: Либідь, 2001. – 288 с. – (2-ге видання доповнене).
5. Хайрулін О. Діапазон розвивального потенціалу гри як суб'єкт програми. Психологія і суспільство. 2021. № 1. С. 82-116

*Стаття надійшла до редакції
24 вересня 2022*

ОСНОВНІ ШЛЯХИ ФОРМУВАННЯ СОЦІОКУЛЬТУРНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ ЗДОБУВАЧІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ ПІД ЧАС ОРГАНІЗАЦІЇ КУЛЬТУРНО-ДОЗВІЛЄВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ У КЗВО «ВІННИЦЬКИЙ ГУМАНІТАРНО-ПЕДАГОГІЧНИЙ КОЛЕДЖ»

УДК 37.011.3-052:316.61-047.22

ЛАВРЕНЧУК АНДРІЙ

Культурорганізатор

КЗВО «Вінницький гуманітарно-педагогічний коледж»

The article emphasizes the consideration of sociocultural competence in the formation of patriotic upbringing. The main tasks are the formation of a high patriotic consciousness, a sense of loyalty, love for the Motherland, concern for the well-being of one's people in the young generation.

Key words: *sociocultural competence, holding after classes, educational work.*

Постановка проблеми. Формування соціокультурної компетенції студентів відіграє важливу роль в реалізації студентів у сучасному світі, адже зі стрімким розвитком технологій у повсякденному житті та освітньому середовищі формування нового світогляду набуло великого значення. А сам процес формування передбачає змістовне дозвілля студентів.

Актуальність статті полягає у виявленні основних форм і методів, які допоможуть у підготовці масових заходів. **Об'єктом** статті є заходи, які можна використовувати задля формування соціокультурної компетенції студентів.

Предметом є методи та прийоми формування соціокультурної компетенції студентів.