

СЕКЦІЯ 4

ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГІЧНІ ТА УПРАВЛІНСЬКО-СОЦІАЛЬНІ АСПЕКТИ ФОРМУВАННЯ ФАХІВЦЯ-ЛІДЕРА

Голова секції: проф. Ігнатюк О.А.
Секретар секції: доц. Костиря І.В.

Ведмедовська Є.М.
Науковий керівник: канд. пед. н. Костиря І.В.
НТУ «ХП»

РОЛЬОВА ГРА ЯК МЕТОД РОЗВИТКУ ОСОБИСТОСТІ СТУДЕНТА

Гра традиційно асоціюються з дитячою діяльністю, спрямованою на розважальний аспект, проте потенціал гри як інноваційного педагогічного інструменту значно ширший. Рольова гра є ефективною освітньою технологією, яка застосовується в освітньому процесі для активізації когнітивної діяльності, соціальної взаємодії та особистісного розвитку здобувачів освіти у вищій школі. Правильна організація рольової гри забезпечує під час заняття системний позитивний вплив на студентів, стимулюючи їхню інтеграцію у навчальний процес.

У сучасній педагогіці рольова гра розглядається як методологічний інструмент, що сприяє реалізації когнітивного, оцінювального та діяльнісного підходів у навчанні. Вона спрямована на підвищення рівня засвоєння знань, розвитку творчого мислення та формування практичних навичок. Дослідження свідчать, що до 75% навчальної інформації засвоюється через інтерактивні методи, включаючи дидактичні рольові ігри. Застосування рольової гри мінімізує рівень стресу у студентів, допомагає створенню сприятливого емоційного клімату в колективі, покращує якість сприйняття та інтеграції нових знань.

Рольова гра також є ефективним засобом підвищення комунікативної компетентності, інтелектуальних та творчих здібностей студентів. Завдяки нівелюванню психологічного бар'єру, вона сприяє розвитку вміння адаптуватися до умов інтерактивного навчання, формує здатність до командної роботи та вдосконалює навички ефективної міжособистісної взаємодії, лідерські навички. Саме такий потенціал має створена нами під час практичних занять з дисципліни «Методи гри в психології» рольова гра «Що ж там?».

Авторська гра «Що ж там?» є унікальним засобом для формування інтегральних компетентностей студентів-психологів. Її правила спрямовані на розвиток асоціативного мислення, творчої уяви та вміння працювати в команді. В грі можуть брати участь від 3 до 10 осіб. На початку гри обирається тематика (наприклад, фільм, пісня, вірш, книга чи історична подія). Перший учасник отримує 3 хвилини на створення малюнка, що символізує обрану тему. Наступний учасник аналізує зображення протягом 1 хвилини, формулює одне уточнююче запитання та створює своє доповнення до малюнка за 3 хвилини. Цей процес повторюється до завершення черги учасників. Останній гравець має ідентифікувати обрану тему, а перший учасник підтверджує чи спростовує правильність відповіді. Гра стимулює когнітивно-оцінювальну діяльність, сприяє розвитку рефлексивних умінь та комунікативної адаптації. Розвиваючими аспектами гри є:

1. Розвиток командної роботи: Гра формує навички колективної взаємодії, толерантності до інших стилів мислення та творчості.

2. Швидкість адаптації: За обмежений час учасники мають інтерпретувати отриману інформацію, поставити релевантне запитання та візуалізувати свою інтерпретацію.

3. Стимулювання креативності: Завдання гри сприяють розвитку уяви, творчого мислення та вміння опрацьовувати складні концепти.

4. Релаксація та арт-терапія: Малювання як інтерактивна діяльність сприяє зняттю напруги та емоційному розвантаженню.

Таким чином, на прикладі рольової гри «Що ж там?» можемо зробити висновок щодо ефективності гри як педагогічного інструменту, що сприяє розвитку особистісних і соціальних компетентностей студентів. Використання інтерактивних ігор дозволяє формувати стійкі соціально-рольові відносини, підвищувати рівень когнітивної діяльності та мотивації до навчання. Рольова гра є інноваційним інструментом розвитку майбутніх психологів-лідерів.

Ведмедовська Є.М.
Науковий керівник: канд. пед. н., доц. Шаполова В.В.
НТУ «ХП»

ЕКЗАМЕНАЦІЙНИЙ СТРЕС У СТУДЕНТІВ ТА ВАЖЛИВІСТЬ ЙОГО ПОДОЛАННЯ

Ментальне та психологічне здоров'я студентів, а також їхнє загальне благополуччя часто піддаються значному стресу через академічні вимоги та великий обсяг навчальної нагрузки, особливо в екзаменаційні періоди та під час дистанційного навчання. Сучасні студенти стикаються з новими викликами, що можуть впливати на їхній емоційний стан, зокрема у контексті сучасних соціальних та освітніх умов. Студентський період є важливим етапом життя, коли молоді люди відчують значне психологічне, емоційне та інтелектуальне навантаження. Екзамени, як необхідна частина освітнього процесу, можуть стати джерелом стресу, що впливає на академічний розвиток, самопочуття та загальну якість життя студентів. З огляду на це, важливо для кожного студента, який проходить через екзаменаційний період, ефективно управляти своїми емоціями та забезпечувати себе підтримкою для успішного навчання.

Дослідження показують, що під час екзаменаційних періодів у школах та вищих навчальних закладах 48 % юнаків та 60 % дівчат помітно втрачають у вазі, а їхній кров'яний тиск підвищується до 140-155 мм рт. ст. Екзаменаційний стрес може проявлятися у вигляді головного болю, запаморочення, прискореного пульсу, нудоти, діареї, шкірних висипів, паніки, тривожності, страху, дратівливості, агресивності, надмірної самокритики, погіршення пам'яті, зниження концентрації уваги, відчуття розгубленості, а також у вигляді