

- позволит преподавателю выбирать удобную для него систему начисления рейтинговых баллов (в %, в баллах и т.п.), соответствующие показатели по шкале ECTS, национальная оценка, в баллах будут просчитываться автоматически в зависимости от введенной преподавателем информации;

- обеспечит доступность информации об успеваемости студента в единой для всех дисциплин форме;

- стимулирует преподавателя и студента систематически проводить анализ текущих результатов обучения;

- позволит преподавателю выявить наиболее сложные разделы дисциплины и т.п.

Основной целью разработки и внедрения такого программного обеспечения является обеспечение доступности информации о качестве обучения путем унификации подходов к оцениванию качества знаний.

Л.М.Чучіліна

викладач кафедри іноземних мов

Сумський державний університет, м. Суми

## **РОЛЬОВА ГРА НА ЗАНЯТТЯХ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ ЯК ЕЛЕМЕНТ КОМУНІКАТИВНОГО ТА ОСОБИСТІСНО- ОРІЄНТОВАНОГО ПІДХОДІВ ДО ВИВЧЕННЯ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ**

Комунікативний підхід до вивчення іноземних мов є головним у сучасній методиці, можна сказати, методичним стандартом оскільки мета навчання іноземних мов - оволодіння іноземною мовою як засобом спілкування.

Розвиток комунікативних здібностей можливий тільки через вирішення реальних завдань на занятті, що викликає у студентів задоволення та впевненість у собі, бажання говорити англійською мовою.

Мовленнєва дія неможлива поза ситуацією спілкування, тому викладач на занятті повинен створити певну ситуацію спілкування, або комунікативно-мовленнєву ситуацію.

Одним із шляхів створення комунікативної ситуації є рольові ігри, які сприяють реалізації міжособистісного спілкування учнів на занятті. Рольова гра орієнтує учнів на планування особистої мовленнєвої поведінки і прогнозування поведінки співрозмовника. Рольова гра передбачає елементи перевтілення учня у представника певної соціальної групи, професії тощо.

Спілкування під час рольової гри є ефективним та невимушеним, якщо в учнів є набір завершених фраз, які вони можуть використовувати у ситуаціях, вільно ними оперуючи. При виборі завдань для

рольової гри потрібно враховувати рівень знань учнів та потреби, інтереси та досвід учнів.

Найбільш поширені форми рольових ігор: презентація, інтерв'ю, заочна подорож, прес-конференція, круглий стіл, «телеміст», екскурсія, репортаж і т.д.

Залежно від успішності оволодіння іноземною мовою ігрове спілкування може носити репродуктивний, напівтворчий і творчий характер.

Репродуктивний спосіб мовленнєвого спілкування використовується учнями з низьким рівнем навченості. Їхнє завдання полягає в тому, щоб відтворити в ігрових обставинах текст-зразок. Учням із середнім рівнем навченості пропонується самостійно вмістити в текст-зразок додаткові елементи, наприклад, змінити послідовність реплік. Спілкування студентів із достатньо високим рівнем навченості-більш творче, у ньому виявляється ініціатива учасників гри, їхня здатність до самостійності в іншомовній мовленнєвій діяльності. Регулярна організація рольової гри на уроках іноземної мови дозволяє поступово підвищувати рівень навченості студентів.

Отже, рольова гра:

а) створює умови найбільш наближеної до реального спілкування діяльність студентів;

б) мотивує мовленнєву діяльність студентів;

в) активізує прагнення до спілкування;

г) допомагає долати невпевненість

д) підвищує емоційний рівень заняття.

Отже, створює більш сприятливу атмосферу для вивчення іноземної мови.

А.М. Романюк, д-р мед наук, професор

Л.І.Карпенко, канд. мед. наук, доцент

А.Ю.Будко, канд. мед. наук, асистент

Р.А. Москаленко, аспірант

[eriugen@ukr.net](mailto:eriugen@ukr.net)

Сумський державний університет, м. Суми

## **ВПРОВАДЖЕННЯ БОЛОНСЬКОЇ СИТЕМИ У НАВЧАЛЬНИЙ ПРОЦЕС НА КАФЕДРІ ПАТОМОРФОЛОГІЇ**

Організація навчального процесу з вивчення дисципліни «Патоморфологія» здійснюється за кредитно-модульною системою відповідно до вимог Болонського процесу. Основою є типова навчальна програма розроблена за принципами Європейської кредитно-трансферної системи [ECTS] і затверджено наказом МОЗ України від 31.01.2005р.