Оксана НАКОНЕЧНА,
старший викладач кафедри культурології,
доцент кафедри дизайну факультету ІІПО
ОНУ ім. І.І. Мечникова

ІНТЕЛЕКТУАЛЬНА ГРА ЯК ЗАСІБ КОНТРОЛЮ ЗНАНЬ ПРИ ВИВЧЕННІ МІФОЛОГІЇ

В рамках курсу «Культурологія» (варіант назви «Українська та світова культура»), який є обов'язковим практично для всіх вузівських спеціальвикладається студентам як денного, так і заочного відділення, здебільшого початкових курсів, вивчається міфологія різних народів і цивілізацій. Причини очевидні: знання міфології є джерелом розуміння як власної культури, так і культур інших народів, «розуміння міфів допомагає розумінню людей» [2, 19]. Міфологія є іншим, альтернативним науковому, способом осягнення світу, але не менш важливим і багато в чому вірним: адже іноді наука не в змозі описати деякі важливі предмети і явища, такі, в яких пріоритетними є емоційна оцінка минулого і сучасного, віра та забобони, надії і спогади. В таких випадках людина звертається до міфу - повертається у підсвідоме «дитинство».

Вчені і досі не дійшли єдиної думки щодо родинної схожості міфів різних народів. Незалежно від того, як сильно відрізняються одна від одної культури і цивілізації, в них можна знайти міфи, що належать до одної і тієї самої з виділених вченими-класифікаторами основних груп. Спробуємо їх підсумувати:

онтологічні міфи - міфи про створення всього існуючого (практично в міфах усіх народів мова йде про певне упорядкування хаосу - мимовільне або креативне, тобто підпорядковане певному Деміургу - Творцю);

космогонічні міфи - частина попередньої групи: міфи про утворення та взаємозв'язок небесних тіл, реального світу та потойбіччя, тощо (інколи їх підрозділяють на окремі групи міфів - лунарні, солярні, астральні тощо - відповідно, про місяць, Сонностей і це та зірки);

-антропологічні міфи - міфи про походження Людини (цікаво, що в міфах більшості народів людина зображена коханим створінням Деміурга, але грішним, таким, що схибило перед ним, припустилося якоїсь фатальної помилки);

- міфи про розвиток цивілізації - практично в усіх народів в цих міфах популярна теорія дару: щоб люди могли вести достойне життя, надприродні істоти допомагають їм в цьому - дарують вогонь, навчають ремесел тощо);

- міфи-обґрунтування — міфи, що пояснюють і виправдовують певні історичні події - війни, створення нових міст, винищення народів, переселення тощо;

- міфи про вселенські катастрофи - дуже великій кількості міфів притаманна історія про вселенський потоп, який послав на Землю творець, невдоволений першим варіантом людства;

- апокаліптичні міфи - міфи про кінець світу (слід зауважити, що всупереч поширеній думці практично всі без виключень апокаліптичні міфи розлого відають не про справжній кінець, а швидше про кінець звичної картини світу, тобто зміну реальності (саме слово «апокаліпсис» у буквальному перекладі означає «підняття завіси»).

Отже, немає потреби наголошувати на вкрай важливому значенні вивчення для формування осо-

бистості студента. Тим більшого значення набуває проблема адекватного оцінювання знань студентів з цієї теми. Розглянемо, як зазвичай відбувається процес оцінювання знань, умінь і навичок студентів курсу «Культурологія».

Педагогіка вищої школи традиційно пропонує дві основні форми оцінювання: залік та іспит. І та, і інша форми, застосовані для дисципліни «Культурологія», передбачають усне спілкування зі студентом за певним колом питань, обмежених навчальною програмою, і на цій основі виставлення оцінки за стобальною системою.

Кредитно-модульна система навчання, яка застосовуються в сучасному вищому навчанні, дозволяє студентам отримувати залік чи екзаменаційну оцінку «автоматом»: набравши протягом навчального терміну певну кількість балів (для оцінки DE ця кількість становить 60 балів). Зробити це студенти можуть, виконуючи різноманітні завдання, які педагог. І саме тут викладач має можливість застосувати креативну педагогіку, що значно збільшить ефективність навчання, сприятиме підвищенню інтересу студентів до предмету, а також розвитку їх творчих особистостей.

Зазвичай «набір» видів робіт, які застосовують педагоги для контролю знань студентів, є досить традиційним. Наведемо перелік найуживаніших:

усна доповідь, повідомлення (тему обирає студент чи призначає викладач);

усне опитування (на семінарських заняттях);

реферат;

контрольна робота (письмове опитування чи тести).

Проаналізуємо ці види роботи з точки зору творчого компоненту.

Усна доповідь, як здавалося б, дає студенту продемонструвати творчий підхід до відбору і структурування матеріалу. Однак через те, що, як зазначавище, викладання культурології відбувається здебільшого на початкових курсах, студенти ще набули навичок формулювання тез, тому часто повідомлення, як показує досвід, носять формальний характер, не є цікавими для решти студентів, під час їх читання або доповіді втрачається увага аудиторії. При оцінюванні теми «Міфологія» може спостерігатися і інша картина: повідомлювані знання можуть бути вже відомі значній кількості студентів, і тому «кпд» такого повідомлення виявиться досить низьким. Отже, застосовувати цю форму контролю знань слід вельми обачно.

Усне опитування на семінарських заняттях може бути значно ефективнішим з точки зору формування творчого мислення студентів, якщо не обмежуватися суто програмними питаннями, давати можливість студентам висловлювати власну точку зору, навіть якщо вона не співпадає з «академічною», адже специфіка дисципліни це передбачає. Але специфіка організації семінарських занять дещо знижує можливість застосування в них творчого компоненту: обмеження в часі, необхідність спілкування з якомога більшою кількістю студентів, неоднозначність оцінювання.

Реферат, на нашу думку, в сучасній вищій школі в рамках взагалі є застарілою формою контролю знань, адже він свідчить лише про вміння студента користуватися мережею Інтернет (виключень практично не зустрічалося). Отже, у власному досвіді роботи така форма роботи, як створення реферату, замінена на «індивідуально-дослідне творче завдання». Студентам пропонується обрати певну епоху (перелік їм надається) і, проаналізувавши фактичний матеріал, уявити себе її мешканцем. Студент повинен описати від першої особи один день зі «свого» життя, використовуючи відомі йому фактологічні особливості епохи. При цьому соціальне становище «героя» залишається на розсуд студента. При оцінюванні такої творчої роботи викладач має можливість переконатися у тому, наскільки студент справді заставить їм своїв матеріал з вибраної епохи, саме «за-своїв» — тобто зробив своїм. Дуже важливо, що при такій постановці завдання студент практично не має можливості несамостійного його виконання, переписування з якогось джерела: при будь-якому способі добору матеріалу він має проявити творчу самостійність. При «захисті» цієї роботи дозволяється використовувати елементи костюму та реквізиту. Досвід показує, що такий вид роботи є не тільки корисним у дидактичному плані, він дозволяє легко утримати увагу аудиторії і розширити її інтерес не тільки до виконання власних робіт, а і до робіт, виконуваних іншими студентами, а в такий спосіб об'єм засвоєного матеріалу значно збільшується.

Ефективність контрольної роботи залежить від формулювання завдань. З нашої точки зору, тести з точки зору творчої ефективності значно поступаються відкритим відповідям, які дають змогу не тільки дізнатися рівень обізнаності студента з давалося ного питання, а й прослідкувати процес формування його думки, що, безумовно, є не менш важливим, не

В даній статті пропонується ще одна форма контролю студентських знань, застосована автором під час вивчення античної міфології. Цей вид роботи вже став традиційним в авторському курсі «Культурологія» і постійно доводить свою ефективність, Представляю вашій увазі інтелектуальну гру «Світоваміфологія».

Заздалегідь студентам дається завдання ознайомитись з певним колом міфів за запропонованою літературою (1-10]. Умови гри студентам не відомі, тобто під час гри їм доводиться реагувати неопосередковано.

Гра розподілена на кілька турів. Початковий тур є відбірковим: він має назву «Хто є хто». Викладач називає власну назву, пов'язану з міфологією, студенти мають пояснити її значення. За кожну пояснену назву чи ім'я студент отримує один бал. Троє, хто набрали найбільшу кількість балів, обирають собі «асистента» і утворюють команди. Команди

обов'язково обирають собі назву, пов'язану з міфологією. Для решти студентів теж передбачені певні завдання, які дають можливість поповнити кількість балів, отриманих у відбірковому турі. Приклади деяких завдань наводяться нижче:

Тартар - первинна пустка, темрява, пекло

Аари и пенати - домашні боги римлян

Рея - мати Зевса

Евридика - кохана Орфея

Егей - батько Тесея

Еринії- месниці

Іфігенія - дочка Агамемнона, принесена в жертву перед Троянською війною

Галатея - статуя, що ожила

Перший тур має назву «Далі, далі» - протягом ЗО секунд член команди має дати відповідь на якомога більшу кількість простих запитань з міфології. Час надається кожній команді окремо. Кожна правильна відповідь приносить команді один бал. Нерозіграні питання задаються решті студентів. Нижче наводяться декілька прикладів завдань другого туру:

1. Тіло левиці, голова людини. - Сфінкс.
2. Що, на думку греків, виникло раніше - день або ніч? - Ніч.
3. Гера - дружина або сестра Зевса? - 1 дружина, і сестра
4. Цвіт очей Афіни. - Сірий.
5. На що перетворилася Дафна, що не бажала любові Аполлона? - На дерево.
6. Автор «Іліади». - Гомер.
7. Куди потрапила стріла, що вбиланевразливого Ахілла? - У п яту.
8. Який фізичнии недолік мав 1 ефест? -Кульгав.
9. З ким одружився Едип? - Зі своєю матір'ю.
10. Пес, що охороняє царство Аїда. - Цербер.

Для другого туру кожна команда обирає завдання у конверті - там міститься ім'я якоїсь міфологічної істоти . Після недовгої підготовки кожний учасник має розповісти про цю істоту, ніби «про себе», так, щоб інші студенти зрозуміли, про кого йдеться. Бали отримує як учасник, так і той студент, який дав відповідь на завдання.

Нарешті, третій тур - «Міфи навколо нас» - вимагає від учасників, крім знань, ще і оперативного мислення і винахідливості: учасники мають почергово називати феномени сучасної культури, пов'язані з міфологією: наприклад, геркулесова каша так називається на честь Геркулеса, галерея «Афіна» - на честь грецької богині мудрості тощо. Найбільшу кількість балів набирає той, хто назве якомога більше таких феноменів. Студенти з аудиторії теж беруть участь. Отримані командою бали діляться між головним учасником і асистентом.

Заняття, присвячене інтелектуальній грі, зазвичай закінчується інсценуванням міфів, заздалегідь підготованому студентами. Приємні враження від нього залишаються надовго, так само як і знання міфів, які були задіяні студентами в процесі заняття.

З повним варіантом тексту завдань авторської розробки інтелектуальної гри «Світова міфологія» можна ознайомитись на офіційному сайті філософського факультету ОНУ імені І.І.Мечникова (www.philosof.onu.edu.ua).

Отже, враховуючи переваги креативної педагогіки в процесі навчання студентів культурології, на нашу думку, слід не обмежуватися традиційними формами контролю знань, збільшуючи тим самим і свій творчий потенціал викладача вищої школи.

ЛИТЕРАТУРА

1. Агбунов М. Античные мифы и легенды: Мифологический словарь. _ ИКИС, 1993. - 368 с.: ил.
2.. Блакуэлл К., Хакни Блакуэлл Э. Мифология для «чайников».: Пер. С англ.. - М.: Вільямс, 2004. - 384 с.
3. Гомеровы гимны / Пер. В. Вересаева // Эллинские поэты. - М.: Худож. лит., 1963.
4. Клейн Л. С. Анатомия «Илиады». - СПб.: Изд. С,-Петерб. ун-та, 1998. - 560 с.
5. Кун Н.А. Легенды и мифы древней Греции/Н.А.Кун. - М-АСТ 2007 - 538 с
6. Лосев А. Ф. Античная мифология в ее историческом развитии. - М.: Госучпедгиз, 1957. - 620 с.
7. Немировский А. И. Мифы древней Эллады.-М.: Просвещение, 1992. - 319 с.: ил.
8. Овидий. Метаморфозы. Пер. С.В. Шервинского. М 1937
9. Флоренсов Н. А. і роянская воина и поэмы Гомера. - М.: Наука, 1991.- 144 с.
10- Эсхил. Трагедии «Прометей прикованный», «Семеро против Фив», «Орестейя», «Агамемнон». «Эвмениды», «Хоэфоры». М., 1971.

КЛЮЧЕВІ СЛОВА: *міфологія, інтелектуальна креативна педагогіка, контроль знань.*