

В ходе прохождения практики студент оформляет дневник прохождения практики и составляет письменный отчет о выполнении программы практики, к которому прикладывает составленные им проекты документов по изучаемым вопросам. Руководитель практики от принимающей организации составляет письменный отзыв о прохождении практики студентом, в котором отражаются как личностные, так и профессиональные качества студента, проявленные им во время прохождения практики. По окончании практики в установленные сроки студент сдает дифференцированный зачет. Результаты прохождения практики студентами обсуждаются на заседаниях кафедры. Ежегодно совет юридического факультета подводит итоги организации и проведения практики на факультете.

Таким образом, три вида учебных практик студентов юридического факультета и одна производственная преддипломная практика способствуют приобретению практических умений и навыков студентами, позволяют студентам выбрать направление деятельности правового характера и подготавливают студентов к самостоятельной профессиональной деятельности в будущем, а студентам, обучающимся на условиях целевой подготовки, – более глубоко погрузиться в избранное ими направление профессиональной деятельности.

УДК 37.091.3:159.954.4:796.2-057.874

В. С. Молчанов¹⁾, П. В. Молчанова²⁾

¹⁾ г. Гомель, ГГУ имени Ф. Скорины,

²⁾ ГУО «Средняя школа № 59 г. Гомеля»

РАЗВИТИЕ КРЕАТИВНОГО МЫШЛЕНИЯ ШКОЛЬНИКОВ С ПОМОЩЬЮ ПОДВИЖНЫХ ИГР

В статье рассматривается роль подвижных игр в процессе развития креативного мышления у школьников. В условиях современного образовательного процесса необходимо искать новые подходы к воспитанию и обучению детей, подвижные игры представляют собой эффективный инструмент для стимуляции творческого потенциала учеников. Подчеркивается значимость включения таких активных методов в учебный процесс, а также взаимосвязь между физической активностью и когнитивными способностями школьников.

Современное образование все больше ориентируется на развитие не только базовых знаний и навыков у школьников, но и на формирование их творческого потенциала. Креативное мышление, способность находить нестандартные решения и генерировать новые идеи становятся необходимыми компетенциями в условиях быстро меняющегося мира. В этой связи подвижные игры, являясь неотъемлемой частью физического воспитания, могут существенно влиять на развитие креативности у школьников.

Креативное мышление, по мнению исследователей, представляет собой способность к выработке новых, оригинальных решений, нестандартных подходов к решению задач. Этот процесс включает в себя как способность к ассоциативному мышлению, так и навыки рефлексии, которые помогают применять знания в непривычных условиях [1].

Подвижные игры, в свою очередь, являются важнейшим методом развития качеств школьников: от физических до когнитивных (сила воображения, решение проблем в динамичной обстановке). Важным аспектом является также социальная составляющая, которая помогает школьникам учиться работать в команде, принимать решения в условиях неопределенности и конкуренции [2].

Подвижные игры оказывают следующее влияние на развитие креативного мышления:

1. Развитие воображения: Многие подвижные игры требуют от детей использования воображения для создания новых ролей, придумывания нестандартных решений

в ходе игры. Например, игры с элементами ролевых ситуаций, когда дети становятся героями разных историй, позволяют развивать их способность к фантазированию и созданию оригинальных сюжетов. Примеры игр: «Два мороза», «Гуси-лебеди», «Космонавты».

2. Умение работать в условиях неопределенности: Подвижные игры часто предполагают внезапные изменения ситуации, что помогает развивать гибкость мышления. Школьники учатся адаптироваться к новым обстоятельствам, быстро находить нестандартные решения в процессе игры. Примеры игр: «Пустое место», «Третий лишний», «Коршун и наседка», «Лабиринт», «Путаница».

3. Командное взаимодействие: Игры, требующие коллективного участия, способствуют развитию коммуникативных навыков и умения работать в команде, что, в свою очередь, может активизировать творческое сотрудничество между детьми. Совместное решение задач в процессе игры позволяет школьникам обмениваться идеями, что стимулирует креативное мышление. Примеры игр: «Невод», «Цифры и буквы», «Охотники и утки».

4. Развитие критического мышления: Подвижные игры часто включают элементы анализа ситуации и принятия решений, что способствует развитию критического мышления. Школьники учатся анализировать ситуации и выбирать наилучшие варианты для достижения цели. Примеры игр: «Бездомный заяц», «Стой!», «Бомба, пуля, ручеек», различные виды эстафет.

Для того чтобы подвижные игры стали эффективным инструментом в развитии креативного мышления, необходимо использовать следующие методические приемы:

1. Индивидуализация подхода: Учитывая различные особенности детей, следует подбирать игры, которые соответствуют возрасту и уровню развития учащихся. Например, младшие школьники могут участвовать в более простых играх с элементами фантазии, в то время как старшие – в более сложных, требующих аналитического подхода. Не стоит использовать сюжетно сложные игры, игры с долгим объяснением или с чересчур длинной речевкой в младшем школьном возрасте.

2. Гибкость в организации игр: Подвижные игры не должны быть ограничены жесткими правилами. Чем больше пространства для творчества и импровизации, тем более развивающим и креативным будет игровой процесс.

3. Интеграция с другими учебными дисциплинами: Игры могут быть использованы не только на уроках физкультуры, но и на занятиях по другим предметам (либо во внеурочное время), что позволит связать физическую активность с развитием творческого и интеллектуального потенциала школьников. Так же в игры могут включаться знания из других дисциплин. Пример: «Съедобное-несъедобное», «Цифры и буквы», «Воздух, земля, вода», а также игры, где нужно проводить простейшие математические расчеты, продиктованные сюжетом игры.

4. Обратная связь: важно, чтобы в процессе игры учащиеся получали обратную связь о своем участии, обсуждали, что удалось, а что можно было бы сделать иначе, что способствует развитию критического и конструктивного мышления.

Подвижные игры являются эффективным инструментом для развития креативного мышления школьников. Они способствуют развитию воображения, критического мышления, способности работать в команде и адаптироваться к меняющимся условиям. Включение подвижных игр в образовательный процесс помогает создавать атмосферу творчества и открытости для новых идей, что важно для формирования личности в условиях современных образовательных стандартов. В процессе проведения подвижных игр в школе, важно осознание детьми того факта, что нестандартные решения в преодолении двигательных задач могут приносить положительные результаты [3].

Использование подвижных игр в качестве средства развития креативного мышления требует гибкости и учета индивидуальных особенностей детей, а также интеграции с другими дисциплинами. Такой подход способствует не только физическому развитию учащихся, но и расширяет их интеллектуальные горизонты, формируя их личность.

Литература

1. Боровинская, Д. Н. Креативное мышление: основные направления исследования / Д.Н. Боровинская //Вестник Томского государственного университета. Философия. Социология. Политология. – 2017. – № 40. – С. 22–31.
2. Муратова, Г. Р. Инновационные подходы к организации урока физической культуры в общеобразовательной школе/ Г.Р. Муратова // Science Promotion. – 2023. – Т. 4. – № 1. – С. 30–35.
3. Гузаирова, А. М. Методика преподавания физической культуры младшим школьникам / А. М. Гузаирова, Т. Ю. Каратаева //Международный студенческий научный вестник. – 2015. – № 5-3. – С. 322–326.

УДК 796.093.1:796.3-057.875-054.6

В. С. Молчанов, С. В. Шеренда, Ю. А. Григорьев

г. Гомель, ГГУ имени Ф. Скорины

МЕТОДИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ОРГАНИЗАЦИИ ТОВАРИЩЕСКИХ МАТЧЕЙ ПО ИГРОВЫМ ВИДАМ СПОРТА СРЕДИ ИНОСТРАННЫХ СТУДЕНТОВ

В Гомельском государственном университете имени Ф. Скорины в последние годы наблюдается увеличение числа иностранных студентов, в том числе из Китая и Туркменистана, что подтверждает тезис о том, что современное образование все чаще становится многонациональным и многокультурным, что создает потребность в поиске новых методов укрепления взаимодействия между студентами различных этнических и культурных групп. Одним из таких методов является организация товарищеских матчей по спортивным играм, которые могут служить не только способом физической активности, но и платформой для развития межкультурных связей [1].

На факультете физической культуры иностранные студенты обучаются в отдельных группах, что снижает их уровень коммуникации с белорусскими студентами и, следовательно, отрицательно влияет на их уровень изучения языка и культурных особенностей нашей страны. Это так же может приводить к конфликтным ситуациям на немногочисленных общих занятиях и в общежитиях. Поэтому преподавателями спортивных игр факультета были предприняты шаги по организации товарищеских встреч по наиболее популярным игровым видам спорта: футболу, баскетболу, волейболу, бадминтону. Такой выбор игр обусловлен особенностями национальных систем физического воспитания иностранных студентов: если белорусские студенты традиционно сильны во всех игровых видах спорта, то туркменские студенты предпочитают футбол или волейбол, а китайские студенты очень сильны в баскетболе и бадминтоне. Стоит отметить, что китайские спортсмены одни из наиболее успешных в бадминтоне на мировой арене, что свидетельствует о необычайной популярности этого вида спорта у них в стране.

Такие спортивные мероприятия оказывают значительное влияние на развитие личностных и социальных навыков участников. Систематические исследования показывают, что спортивные игры способствуют улучшению коммуникации, повышению уровня взаимопонимания между людьми с различным культурным фоном и укреплению социальной сплоченности [2].

На протяжении 2023–2025 учебных годов на факультете физической культуры ГГУ им. Ф. Скорины во внеурочное время были организованы товарищеские встречи между иностранными студентами университета, при чем эти игры проводились в разных форматах. Например, студенты из одной страны играли против студентов из другой, а также