

ДІЛОВА ГРА ЯК МЕТОД АКТИВНОГО НАВЧАННЯ АНГЛІЙСЬКІЙ МОВИ У ЗАКЛАДІ ВИЩОЇ ОСВІТИ

BUSINESS GAME AS A METHOD OF ACTIVE ENGLISH LEARNING IN A HIGHER EDUCATIONAL INSTITUTION

Стаття присвячена дослідженню ділової гри як методу активного навчання англійської мови у закладі вищої освіти. Актуальність дослідження полягає у тому, що для встановлення ефективних зв'язків із зарубіжними партнерами необхідні фахівці, які досконало володіють іноземною мовою як засобом усної та письмової комунікації, а ділова гра є сучасним засобом активного навчання майбутніх фахівців.

Метою статті є розгляд ділової гри як методу активного навчання англійської мови у закладі вищої освіти. Робота спирається на положення про те, що під час формування іншомовної комунікативної компетенції особливого значення набувають роль і місце ділової гри в системі методів навчання студентів закладу вищої освіти. Врахування особливостей ділової гри дозволяє виявити специфіку методу активного навчання та відобразити лінгвокультурну дійсність мови, яка вивчається.

У роботі викладено основні етапи розвитку ділової гри як активної форми навчання, принципи та особливості організації ділової гри, представлено приклади використання ділової гри у підготовці студентів немовних спеціальностей. Основними перевагами ділової гри є підвищення інтересу до навчальних занять; зростання пізнавальної активності; поліпшення ставлення студентів до навчального процесу; зміна ставлення студентів до конкретних ситуацій; підвищення самооцінки; покращення взаємин між викладачем і студентами.

Зазначено, що ефективну підготовку фахівців зі знанням іноземної мови необхідно здійснювати насамперед на функціональному рівні з урахуванням конкретної спеціальності, оскільки у професійному навчанні виявляється тенденція наблизити процес навчання до діяльності людини. Кожна сфера комунікації розвивається всередині конкретної професії у процесі соціалізації особистості. Ефективну підготовку фахівців зі знанням іноземної мови насамперед необхідно здійснювати на функціональному рівні з урахуванням конкретної спеціаль-

ності, оскільки у професійному навчанні виявляється тенденція наблизити такий процес до діяльності людини.

Ключові слова: активне навчання, англійська мова, ділова гра, навчання, формування компетенцій студентів немовних спеціальностей.

The article is devoted to the study of the business game as a method of active learning of English in higher education. The main stages of development of business game as an active form of education, principles and features of business game organization, examples of use of business game i preparation of students of non-language specialties are presented.

It is noted that the effective training of specialists with knowledge of a foreign language is reason able to carry out primarily at the functional level, taking into account a specific specialty, because in vocational training, there is a tendency to bring the learning process closer to human activity. Each area of communication develops within a particular profession i the process of socialization of the individual. Thus, the effective training of specialists with knowledge of a foreign language is reason able to carry out primarily at the functional level.

Taking into account a particular specialty, because in vocational training, also nowhere else, there is a tendency to bring the learning process closer to human activity. In the process of language learning by the method of business game the communicative competence formation of students is provided. In addition to foreign language knowledge, limited by profession. The student gets the opportunity to develop their personality, to form necessary not only for professional work, but also for everyday life communication skills with other people. In this regard, active teaching methods are more and more widely used in the educational process of universities that involve the implementation of specific situations business games, that create conditions for creativity.

Key words: active learning, English language, business game, learning, formation of competencies of students of non-language specialties.

Key words: active learning, English language, business game, learning, formation of competencies of students of non-language specialties.

УДК 81'243:378.147

DOI <https://doi.org/10.32843/2663-6085/2021/31-2.6>

Коротка Н.В.,

доцент кафедри іноземних мов за професійним спрямуванням та гуманітарних дисциплін Державного університету інфраструктури та технологій

Підколесна Л.А.,

старший викладач кафедри сучасних європейських мов Київського національного торговельно-економічного університету

Постановка проблеми в загальному вигляді.

Нині «світ переживає не просто небачені в історії перетворення, але й підходить до такого стану, коли подальша доля людської цивілізації здебільшого буде визначатися інтелектуально-освітнім потенціалом суспільства і людини». У таких світових умовах змінюється і методологія викладання іноземних мов, відповідаючи сучасним стандартам і вимогам щодо компетентності фахівців у галузі лінгвістики. Методологія має на увазі теоретично вивірену та апробовану на практиці наукову систему, яка базується на певних принципах, методах і технологіях відповідно до конкретної предметної

області знань, у нашому випадку – викладання і вивчення іноземних мов [3, с. 4].

У сучасних українських освітніх стандартах, які багато в чому корелюють за своєю суттю із загальноєвропейськими, визначено набір компетенцій, сформованість яких дозволяє успішно опанувати іноземну мову. Коли йдеться про сучасну освітню систему, ми маємо на увазі, що існує суб'єктна взаємодія педагога і студента, який вивчає іноземну мову. можна припустити, що педагогічна система має на увазі варіативність принципів, на яких вона будується. Якщо освітній процес спрямований на діяльність педагога і студента, який вивчає іно-

земну мову (вивчення і засвоєння), то в цьому випадку можна деталізувати і принципи організації такого процесу.

Сучасний стан вищої освіти диктує необхідність пошуку нових шляхів підвищення якості теоретичної підготовки фахівців, засобів і методів підготовки випускника закладу вищої освіти до практичної та професійної діяльності. З огляду на різноманіття усіх цих факторів, зупинимось на ролі активних методів навчання, зокрема навчальних ділових ігор, у забезпеченні ефективності організації роботи студентів.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Специфіка ділової гри стала предметом для лінгвістичних розвідок вчених О.О. Вербицького, Я.М. Бельчикова, М.М. Бірштейна, С.О. Шаронова. У своїх працях О.О. Вербицький [4] розглядає сутність і освітні можливості ділової гри з позиції теорії контекстного навчання. Я.М. Бельчиков і М.М. Бірштейн [2] відкривають уявлення про виникнення ділових ігор, їхнє призначення, проведення, класифікації та багато інших проблем із цієї теми.

У становленні та розвитку методу ділової гри значна роль належить дослідникам сучасності А. Деркач, І.Б. Коротяєвій, Т.І. Поніманській, П.С. Нечипоренко, В.І. Рибальському, О.Г. Хоменко, П.М. Щербань.

Виділення не вирішених раніше частин загальної проблеми. З огляду на попередні дослідження і враховуючи особливий статус англійської мови в сучасному світі, при формуванні іншомовної комунікативної компетенції особливого значення набувають роль і місце ділової гри в системі методів навчання студентів закладу вищої освіти. Врахування особливостей ділової гри дозволяє виявити специфіку методу активного навчання та відобразити лінгвокультурну дійсність мови, яка вивчається. Особливості ділової гри як методу активного навчання англійській мові є досить вивченою темою у вітчизняній лінгвістиці. Однак на сучасному етапі розвитку лінгвістики існує невелика кількість досліджень, які містять аналіз ділової гри як методу активного навчання англійській мові у закладі вищої освіти.

Метою статті є розгляд ділової гри як методу активного навчання англійській мові у закладі вищої освіти.

Виклад основного матеріалу. Для встановлення ефективних зв'язків із зарубіжними партнерами потрібні фахівці, які досконало володіють іноземною мовою як засобом усної та письмової комунікації. Наприклад, для програміста, який має підготовку в області комп'ютерної грамотності, або для юриста, який займається питаннями ділової документації чи законотворчості, володіння навичками письмової мови і читання є основними, а від маркетологів і менеджерів, які здебільшого беруть участь у переговорних процесах, потрібна

наявність навичок аудіювання та говоріння. Необхідність формувати у майбутніх спеціалістів комунікативні здібності та мовний потенціал для здійснення ділового та професійного співробітництва із потенційними партнерами іноземною мовою – одне із пріоритетних завдань навчання, яке ставиться перед викладачем вищої школи.

Останніми десятиліттями ділові ігри досить широко проникали у виробництво, суспільну діяльність, економіку, теорію управління, освіту. Це підтверджують численні наукові дослідження і публікації. Ігрова форма навчання є найбільш вдалим і перспективним нововведенням останніх років.

Гра як засіб активного навчання дітей і дорослих почала використовуватися досить давно і досить стихійно. Найближчим попередником ділової гри, яка зародилася у XVII – XVIII ст., є військова гра [11, с. 7]. За кордоном перші навчальні ділові ігри були розроблені і проведені у 1950-х рр. в США. Здебільшого вони застосовувалися для навчання студентів-економістів і майбутніх керівників фірм. Перша машинна гра була створена у 1955 році також у США. Вона імітувала постачання баз ВПС. У цьому ж році американська Асоціація управління розробила гру «Імітація рішень у вищій управлінській ланці», а в 1957 році вона представила цю гру на щорічному семінарі у місті Саранак Лейк (США). Там вперше з'явився термін «ділова гра». Вже через 10 років ігри почали застосовуватися майже в усіх школах бізнесу.

Пошук нових форм навчання підштовхнув американських вчених, які представляли фірму «Американ менеджмент асоційшн», до розробки управлінської гри із застосуванням ЕОМ. Перший експеримент із цією грою був проведений у 1957 році (у ній взяли участь 20 президентів великих фірм); згодом ця розробка послугувала прототипом для безлічі ділових ігор [7, с. 65–66].

Нині існує велика кількість визначень ділової гри. Є.С. Полат і М.Ю. Бухаркін у книзі «Сучасні педагогічні та інформаційні технології в системі освіти» наводять таке тлумачення: «Ділова гра – це засіб розвитку творчого мислення, у тому числі і професійного; імітація діяльності керівників і фахівців, працівників і споживачів; досягнення певної пізнавальної мети; виконання правил взаємодії в рамках відведеної ігрової ролі» [13, с. 172]. Автори роблять акцент на творчій стороні ділової гри, визначаючи її як імітацію діяльності, спрямованої на пізнання тієї чи іншої ролі.

В.П. Галушко у книзі «Ділові ігри» пише: «Ділова гра – це своєрідна система відтворення управлінських процесів, які мали місце в минулому або можливі у майбутньому, в результаті якої встановлюються зв'язок і закономірності впливу існуючих методів вироблення рішень на результати виробництва у цей час і в перспективі» [6, с. 8]. У цьому випадку автор звертає увагу на те, що ділова гра є

системою відтворення певних процесів, що дозволяє встановити роль тих чи інших методів прийняття рішень, здатних вплинути на результати діяльності.

Можна сказати, що ділова гра – засіб моделювання різних умов професійної діяльності (включаючи екстремальні) методом пошуку нових способів її виконання. Будучи активною формою навчання, ділові ігри вирізняються:

- примусовою активацією мислення (вимушена активність);

- тривалим часом залучення студентів до навчального процесу (практично протягом усього заняття);

- самостійним творчим виробленням рішення, підвищеним ступенем мотивації та емоційності;

- постійною взаємодією студентів і викладачів за допомогою прямих і зворотних зв'язків.

Під час навчальної ділової гри реалізуються такі психолого-педагогічні принципи:

- принцип імітаційного моделювання конкретних умов і ігрового моделювання змісту діяльності фахівців;

- проблемності, оскільки в основі ділової гри лежить певна проблема, на вирішення якої і спрямована гра;

- принцип спільної діяльності учасників;

- діалогічного спілкування і взаємодії партнерів за грою як необхідною умовою вирішення навчальних завдань, підготовки та прийняття узгоджених рішень, розвитку пізнавальної активності;

- двоплановості ігрової навчальної діяльності. Досягнення ігрових цілей є засобом реалізації цілей розвитку особистості фахівця, цілей навчання і виховання.

Що ж стосується змістовного аспекту навчання за допомогою ділових ігор, то важливо підкреслити такі моменти:

- підвищується інтерес до навчальних занять взагалі і до тих проблем, які моделюються і розігруються в їх процесі;

- зростає пізнавальність у процесі навчання;

- поліпшується ставлення студентів до навчального процесу та інших форм занять;

- змінюється, і нерідко істотно, ставлення студентів до тих конкретних ситуацій, які були предметом ділової гри, і до людей, які були в ній персонажами;

- стають більш об'єктивними самооцінки студентів, змінюються оцінки можливостей людського фактору;

- покращуються взаємини студентів і викладачів, причому це стосується не лише викладачів, які проводять ділові ігри, а й викладачів багатьох дисциплін, знання яких допомагає успішній участі в іграх і їх проведенні [14, с. 22].

Ділові гри підтримують інтерес до досліджуваного матеріалу, дають можливість студентам змоделювати їх майбутню професійну діяльність,

спробувати свої навички спілкування англійською мовою з метою їх застосування на практиці, розвивають студентів із психологічної точки зору. За допомогою ділових ігор викладач допомагає студентам «програти» реальні життєві ситуації, з огляду на конкретний мовний матеріал, який був запланований викладачем для цього етапу його відпрацювання.

Нині нашим студентам як майбутнім професіоналам необхідно вміти вести переговори, планувати, організовувати свою діяльність і час, працювати в колективі. Не можна забувати, що ділові ігри також розвивають вміння емоційно відчувати іншу людину, визначати психологічний стан співрозмовника, передавати іншій людині розуміння його переживань. Ділова гра формує мовні навички та розвиває мовні вміння, сприяє запам'ятовуванню мовного матеріалу, розвиває пам'ять, мислення і пізнавальні процеси. Ділова гра багатогранна і виконує безліч функцій. Завданням викладача іноземної мови у цьому випадку є вміло застосувати цей метод на своїх заняттях. Для цього необхідно розрізнити деякі види ділових ігор:

1. Тренувальні ігри типу «мозкової атаки», «клубу знавців», а також тематичні розважальні ігри. Їх завдання полягає у тому, щоб розкрити інтереси і уяву учасників, активізувати ігрову і колективістську мотивацію.

2. Ситуативно-рольові ігри. Ці ігри включають у себе аналіз конкретних ситуацій і їх рольове програвання.

3. Конструктивно-рольові, дискусійні, проблемно-рольові ігри. Вони формують навички прийняття та ефективного виконання ділових ролей, навчання взаємодії і згуртованості, бажання брати участь у виробленні колективних рішень, у продуктивній співпраці.

4. Творчі гри. Це колективна творчість зі створення технічних, художніх, дослідницьких проєктів. Під час таких ігор у студентів розвивається творчий потенціал, їм прищеплюється ініціативність, сміливість, відповідальність, наполегливість [1].

Щоб грамотно провести ділову гру, студентів необхідно заздалегідь забезпечити завданнями, які готують і налаштовують їх на цей вид діяльності. «У фазі завдання до вправ ставляться такі вимоги: комунікативності, вмотивованості, культурологічної та професійної спрямованості» [9, с. 55]. Студенти повинні самостійно зібрати інформацію з теми і підготуватися з мовної точки зору до виконання своєї ролі. На цьому етапі необхідно приділити увагу роботі зі спеціальними текстами іноземною мовою, підбору, аналізу та сортуванню необхідної лексики. Бажаним є ознайомлення учнів зі спеціальною літературою з певної теми.

Під час здійснення керівництва самостійною роботою студентів викладач виступає в ролі експерта, консультанта, модератора процесу,

виконуючи організаційну, контрольну, комунікативно-навчальну, виховну функції. Викладач у процесі формування самостійної навчальної діяльності контролює хід виконання навчальних завдань і самооцінку студентами досягнутих результатів, заповнює прогалини у знаннях і вміннях, оцінює результати діяльності, виховує у студентів позитивні мотиви і цінності [10, с. 17].

Запропоновані типи ділових ігор охоплюють весь діапазон ситуацій, які виникають у процесі професійного спілкування. В основі таких ігор лежать ділові, професійні предмети обговорення, що сприяють вдосконаленню не лише іншомовного мовлення студентів, а й більш повному оволодінню англійською мовою як засобом спілкування. При організації та проведенні ділових ігор, спрямованих на навчання професійному спілкуванню в межах професійного навчання, необхідно, щоб ці ігри припускали взаємодію всіх учасників, а також базувалися на реальному мовному матеріалі проблемного характеру з використанням жестів, міміки. Наведемо приклади таких ігор, які можна використовувати на заняттях англійської мови у студентів відділення педагогіки та психології.

Приклад 1

Мета: активізувати навички та вміння сприйняття і породження монологічного висловлювання на основі трансформації тексту.

Опис: викладач пропонує чотирьом командам обіграти назву проблеми, наприклад, "The problems of children & adolescents". Кожна команда протягом 3-4 хвилин повинна представити свій варіант розповіді з цієї проблеми. Вкінці гри журі вирішує, у якій з команд найкращий варіант розповіді, і присуджує бали.

Правила: якщо команди вийшли за межі зазначеного у грі ліміту часу, то вони виходять із гри і отримують штрафний бал.

Приклад 2

Мета: формулювати позиції в процесі спільної професійної діяльності.

Опис: кожен учасник гри отримує картку з назвою проблеми, наприклад, "Writing Problems", "Drugs & alcohol", "Parents' divorce & death", "Reading Problems", "Thinking about suicide", "Doubting their aptitudes and abilities". Викладач просить висловити протягом трьох хвилин свою точку зору щодо їх вирішення. Журі оцінює кожну точку зору за п'ятибальною системою. Трьом найкращим варіантам вирішення зазначеної проблеми присуджуються призові місця.

Висновки. Проведення ділових ігор вимагає ретельної підготовки як з боку викладача, так і з боку студентів. Природно, що провідна роль у розвитку сюжету гри належить педагогу. Потреби особистісно-орієнтованого спілкування учні задовольняють читанням спеціальних матеріалів,

запропонованих викладачем. У процесі самостійного читання такого роду літератури (бажано оригінальної) учні займаються її адаптуванням, аналізом, коментуванням і продукуванням прочитаного на задану тему з тим, щоб виробити і підвищити свою професійну компетенцію.

БІБЛІОГРАФІЧНИЙ СПИСОК:

1. Анисимова Н.Н. Методические рекомендации по применению игровых технологий на уроках специальных дисциплин как средство активизации познавательной деятельности учащихся [Электронный ресурс]. URL: <http://gigabaza.ru/doc/26366.html> (дата обращения: 15.12.2020).
2. Бельчиков Я.М. Деловые игры. Рига : Авотс, 1989. 303 с.
3. Бех П.О. Концепція викладання іноземних мов в Україні. *Іноземні мови*. 1996. № 2. С. 3–8.
4. Вербицкий А.А. Деловая игра как форма контекстного обучения и квазипрофессиональной деятельности студентов. *Педагогика и психология образования*. 2009. № 4. С. 73–84.
5. Виноградова О.С. Формирование иноязычной коммуникативной компетенции с использованием проблемных методов обучения ИЯ на продвинутом этапе специализированного вуза (на материале английского языка) : дис. канд. пед. наук : 13.00.02 / О.С. Виноградова. Москва, 2003. 24 с.
6. Галушко Д.И. Деловые игры. Киев : Урожай, 1989. 208 с.
7. Ефимов В.М. Введение в управленческие имитационные игры. Москва : Наука, 1980. 272 с.
8. Інтерактивні методи навчання : навч. посібник. / за заг. ред. П. Шевчука і П.Фенриха. Щецін : Вид-во VSAF, 2005. 170 с.
9. Комочкина Е.А. Особенности обучения будущих магистров физико-математических специальностей выступлению с докладом на иностранном языке. *Вестник Московского государственного областного университета. Серия: Педагогика*. 2014. № 1. С. 44–51.
10. Мантулин А.Е. Формирование самостоятельной научной и творческой деятельности будущих дизайнеров квалификации «бакалавр» в учебном процессе вуза : автореф. дисс. канд. пед. наук. Орёл, 2013. 23 с.
11. Маршев В.И. Методы активного обучения управлению. Вопросы теории и практики : учебно-методическое пособие. Москва : Изд-во Моск. ун-та, 1991. 48 с.
12. Пионова Р.С. Педагогика высшей школы : учеб. пособие / Р.С. Пионова. М. : Университетское, 2002. 256 с.
13. Полат Е.С. Современные педагогические и информационные технологии в системе образования : учебное пособие для студентов высших учебных заведений / Е.С. Полат, М.Ю. Бухаркина. Москва : Академия, 2007. 368 с.
14. Хруцкий Е.А. Организация проведения деловых игр : учебно-методическое пособие для преподавателей средних специальных учебных заведений. Москва : Высшая школа, 1991. 320 с.