



УДК 378.147

СПЕЦИФІКА ВИКОРИСТАННЯ ДІЛОВИХ ІГОР ПРИ НАВЧАННІ ІНОЗЕМНИХ МОВ ДЛЯ РОЗВИТКУ ПРОФЕСІЙНОЇ КОМПЕТЕНЦІЇ СТУДЕНТІВ НЕМОВНОГО ВУЗУ

Межуєва І.Ю., к. пед. н., доцент,
доцент кафедри перекладу

ДВНЗ «Приазовський державний технічний університет»

Стаття присвячена дослідженню особливостей використання такої інтерактивної форми навчання, як ділова гра, під час навчання іноземної мови з метою формування професійної комунікативної компетенції студентів. У статті проведено аналіз педагогічної та методичної літератури, визначено поняття та структуру ділової гри, представлена методика організації ділових ігор.

Ключові слова: ділова гра, навчання іноземної мови, сценарій гри, мотивація, ефективність ділової гри.

Статья посвящена исследованию особенностей использования такой интерактивной формы обучения, как деловая игра, при обучении иностранному языку с целью формирования профессиональной коммуникативной компетентности студентов. В статье проведен анализ педагогической и методической литературы, определены понятие и структура деловой игры, представлена методика организации деловых игр.

Ключевые слова: деловая игра, обучение иностранному языку, сценарий игры, мотивация, эффективность деловой игры.

Mezhuyeva I.Yu. SPECIFIC CHARACTER OF BUSINESS GAMES USE IN FOREIGN LANGUAGES TEACHING FOR THE DEVELOPMENT OF THE PROFESSIONAL COMPETENCE OF NON-LINGUISTIC STUDENTS

The article is devoted to the study of the peculiarities of using such interactive form of training as business games in teaching a foreign language with the purpose of forming a professional communicative competence of students. The article analyzes the pedagogical and methodological literature, defines the concept and structure of the business game. The methods of business games organization at foreign language lessons are presented.

Key words: case business game, foreign language teaching, game scenario, motivation, business game effectiveness.

Постановка проблеми. Перехід від індустріального суспільства і простих технологічних операцій до постіндустріального типу економіки вимагає більшої кількості людей, які можуть працювати у форматі сучасних технологій. Новий тип економіки висуває нові вимоги до випускників. Студент у сучасному ВНЗ – це суб'єкт освітньої діяльності та її результат. Професійна компетентність випускника визначає його конкурентоспроможність на ринку праці, що для ВНЗ є показником результативності його освітньої діяльності.

Крім цього, в умовах наростаючої глобалізації, знання англійської мови, що є міжнародним засобом спілкування людей, стає життєво важливою необхідністю, оскільки в основі корпоративної культури, лежать комунікації. У свою чергу якість комунікації визначається рівнем володіння мовою, на якому проводиться спілкування. При цьому слід розуміти, що соціальні і ділові комунікації сильно розрізняються, і знань англійської мови, достатніх для побутового спілкування, недостатньо для проведення якісних ділових переговорів.

Для забезпечення достатнього рівня володіння іншомовною професійною комуні-

кативною компетенцією, що дозволяє майбутнім фахівцям здійснити міжкультурне професійне спілкування, навчання іноземним мовам у немовних ВНЗ має здійснюватися за найбільш продуктивними і перспективними сучасними технологіями.

У зв'язку з цим питання пошуку нових технологій і ефективних навчальних структур, які відповідають сучасним цілям освіти і направлені на підвищення ефективності навчання є досить актуальним і важливим.

Нині найбільш продуктивною формою навчання є діяльні технології, які містять у собі ділові ігри, що становлять необхідну умову формування професійних компетенцій студента.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Перша ділова гра, що була названа організаційно-виробничим випробуванням, була розроблена і проведена у 1932 році у Ленінграді М.М. Бірштейн.

Велику роль у становленні і розвитку цього методу зіграли роботи В.М. Буркова, В.М. Єфімова, В.Ф. Комарова, Р.Ф. Жукова, В.І. Маршева, В.Я. Платова, І.Г. Абрамової, М.В. Брагинського, Н.О. Данілічевої, В.А. Ченобитова та ін.



У даний час увагу вчених привертають проблеми, пов'язані з розробкою методики навчання майбутніх фахівців, що вступають у професійні контакти у рамках міжнародного співробітництва, іншомовного професійного спілкування.

У деяких дослідженнях (М.Е. Багдасарян, Н.Ш. Валеева, С.І. Говчіхо та ін.) теоретично обґрунтовані загальні підходи до формування професійного спілкування. Підкреслюється, що воно являє собою складний вид діяльності, що вимагає особливих моделей мовної поведінки фахівців різного профілю.

Для нас найбільший інтерес представляють роботи авторів, в яких описується застосування ділових ігор у сфері вищої освіти. У цій області напрацьовано достатньо багатий матеріал. Так, у роботах Л.М. Іваненко та І.М. Сироежина, А.О. Вербицького пропонується схема застосування ділових ігор і визначається їх місце у системі вищої освіти. Теоретичні дослідження представлені роботами М.Ж. Арстанова, П.І. Підкасистого, Ж.С. Хайдарова.

Аналіз останніх досліджень і публікацій, а також досвід роботи у немовному ВНЗ дозволяють зробити висновок про недостатню освітленість у методичній літературі підходу до створення і використання ділових ігор у процесі навчання іноземних мов для розвитку професійної компетенції фахівців у немовних ВНЗ.

Таким чином, позначилися питання, які потребують вирішення у рамках даної роботи, а саме: узагальнити наявні дані про ділову гру і розглянути роль використання ділової гри для розвитку навичок професійного іншомовного спілкування.

Постановка завдання. Мета цієї статті – дослідити особливості використання ділових ігор під час навчання іноземної мови для розвитку професійної компетенції студентів немовного вишу.

Виклад основного матеріалу. Сьогодні існує велика кількість визначень терміну «ділова гра». Так, Е.С. Полат та М.Ю. Бухаркіна 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 у рамках відведеної ігрової ролі» [1, 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, що мали місце у минулому або можливих у майбутньому, у результаті якої встановлюються зв'язок і закономірності впливу існуючих методів формування рішень на результати виробництва у даний час і у перспективі» [2, с. 8]. У даному випадку автор звертає увагу на те, що ділова гра являє собою систему відтворення певних процесів, що дозволяє встановити роль тих чи інших методів прийняття рішень, здатних вплинути на результати діяльності.

Таким чином, можна сказати, що ділова гра – засіб моделювання різноманітних умов професійної діяльності методом пошуку нових способів її виконання. Завдяки дихотомії – вигаданій проблеми і реальним зусиллям по її вирішенню – гра дозволяє моделювати соціокультурний контекст, програвати різні варіанти поведінки, коригувати та знову грати. Гра полегшує оволодіння знаннями, навичками і вміннями, сприяє їх актуалізації. Вона створює умови для активної розумової і творчої діяльності її учасників. Гра розвиває пам'ять і уяву, вчить управляти своїми емоціями, організовувати свою діяльність.

Ділова гра є складно влаштованим методом навчання, оскільки може охоплювати цілий комплекс методів активного навчання, наприклад: дискусію, мозковий штурм, аналіз конкретних ситуацій, дії за інструкцією, розбір пошти і т.п.

Специфіка навчальних можливостей ділової гри як методу активного навчання у порівнянні з традиційними іграми полягає у наступному:

1) «У грі відтворюються основні закономірності руху професійної діяльності та професійного мислення, на матеріалі навчальних ситуацій динамічно породжуваних і розв'язуваних спільними зусиллями учасників» [3, с. 132].

2) «Процес навчання максимально наближений до реальної практичної діяльності керівників і фахівців. Це досягається шляхом використання у ділових іграх моделей реальних соціально-економічних відносин» [4, с. 4].

3) «Метод ділових ігор являє собою не що інше, як спеціально організовану діяльність по операціоналізації теоретичних знань, переводу їх у діяльнісний контекст. Те, що у традиційних методах навчання «віддається на відкуп» кожному учню без урахування його

готовності і здатності здійснити необхідне перетворення, у діловій грі набуває статусу методу. Відбувається не механічне накопичення інформації, а діяльнісне розпредмечування сфери людської реальності» [5, с. 63].

Зазначені вище і багато інших особливостей ділових ігор обумовлюють їх переваги у порівнянні з традиційними методами навчання. У загальному вигляді цей освітній ресурс ділових ігор бачиться у тому, що у ньому моделюється більш адекватний для формування особистості фахівця предметний і соціальний контекст. Конкретизувати цю тезу можна у наступному вигляді:

– гра дозволяє радикально скоротити час накопичення професійного досвіду;

– гра дає можливість експериментувати з подією, пробувати різні стратегії вирішення поставлених проблем і т. ін. [6];

– у діловій грі «знання засвоюються не про всяк випадок, не для майбутнього застосування, не абстрактно, а у реальному для учасника процесі інформаційного забезпечення його ігрових дій, у динаміці розвитку сюжету ділової гри, у формуванні цілісного образу професійної ситуації» [7];

– гра дозволяє формувати «у майбутніх фахівців цілісне уявлення про професійну діяльність в її динаміці» [7].

Технологія підготовки і використання ділових ігор при навчанні іноземних мов у немовних ВНЗ має ряд специфічних особливостей:

1. Ділова гра повинна базуватися на реальному мовному матеріалі, що відображає конкретну ситуацію спілкування у професійно-трудовій сфері.

2. У діловій грі переважає момент самонавчання над навчанням. Це відбувається тому, що викладач іноземної мови некомпетентний у питаннях спеціальності студентів і не може без їх допомоги грамотно скласти ділову гру і оцінити її комунікативні (а не мовні) результати. Тому ті, яких навчають залучаються як до складання ділової гри, так і до оцінки її по параметру: досягнута комунікативна мета чи ні. Викладач може дати оцінку лише коректності мовлення з точки зору норм мови. Участь учнів в організації та проведенні ділової гри активізує їх розумову діяльність, підвищує творчу активність, тому що дозволяє їм на ділі застосувати свої знання іноземної мови. Досягнення успіху у грі залежить у більшій мірі від знання іноземної мови, що стимулює інтерес до іноземної мови як навчального предмета, сприяє виникненню

бажання розширити свої можливості в його використанні.

3. Істотний момент у діловій грі – її проблемність. Звичайно, і у професійно-трудовій сфері є ряд типових ситуацій, проте у грі частіше виникають проблемні ситуації, що вимагають оперативного вирішення. Велику методичну цінність представляють ділові ігри, що стимулюють виникнення все нових і нових ситуацій спілкування. Такі ділові ігри дозволяють залучити якомога більше число учнів до участі у ній.

4. У діловій грі одними з провідних є принципи спільної діяльності і діалогічного спілкування учасників, послідовна реалізація яких забезпечує активне розгортання змісту цієї гри. У діловій грі учасники самостверджуються не тільки як особистості, а й насамперед як фахівці у своїй галузі трудової діяльності.

5. Ділова гра передбачає взаємодію її учасників. Виходячи з класифікації форм людської взаємодії, можна виділити наступні типи ділових ігор – гра-співробітництво (наприклад, досягнення домовленості між українською і зарубіжною фірмами про спільне будівництво заводу), гра – змагання (наприклад, підготовка і обговорення проектів виробництва і збуту будь-якого виду продукції фірмами, що змагаються), гра-конфлікт (наприклад, бесіда керівництва українського підприємства з представниками зарубіжної фірми з приводу зриву постачання нового обладнання).

У процесі підготовки і проведення гри важливі функції виконує викладач. Перед ним стоять такі основні завдання:

– підбір мовного матеріалу на тему гри;

– створення сценарію ділової гри;

– організація мовної професійно орієнтованої підготовки студентів.

Умовами ефективності ділових ігор ми вважаємо: відповідність змісту гри рівню мовної підготовки її учасників; визначення завдань її учасників, правил гри, форми гри (диспут, інтерв'ю, прес-конференція і т. ін.); позначення мети гри (узагальнення і закріплення пройденого матеріалу з певної теми, активізація певної лексики по найбільш важливої вузлової темі і т. ін.); розподіл ролей; визначення етапів гри з виділенням необхідного часу і ін.

Базовим елементом ділової гри є сценарій. «Сценарій ділової гри є основним документом для її проведення. Створена для його розробки група фахівців розбирає: кожен



етап, фрагмент (бажано не більше трьох), зміст, епізоди, чітко визначає навчальну мету, готується інструкція кожному гравцеві і експертам, визначається повний комплект ролей, час гри, місце гри, рекомендується вступний матеріал або лекція, обговорюється порядок використання технічних засобів і т. ін.» [8].

Методика організації ділових ігор включає наступну послідовність кроків по її проведенню:

Введення у гру. Зазвичай на цьому етапі учасників знайомлять зі змістом, цілями і завданнями проведеної гри, загальним регламентом, здійснюють консультування та інструктаж.

Розподіл студентів на групи. Оптимальний розмір групи 5-7 чоловік; у кожній групі вибирається лідер і, при необхідності, розподіляються ігрові ролі. Ролі можуть розподілятися як на початку гри, так і у міру потреби по її ходу. Всі учасники повинні добре знати умови і правила гри і дотримуватися їх. Мета гри повинна відповідати потребам її учасників.

Занурення у гру. На цьому фрагменті учасники отримують «ігрове завдання», наприклад: розробити «візитну картку команди», підготувати міні-презентацію.

Вивчення і системний аналіз ситуації або проблеми. Ця робота здійснюється у кожній групі. Учасники гри аналізують запропоновану ситуацію, здійснюють діагностику і ранжування проблем, домовляються про термінологію, формулюють проблеми і т.д.

Ігровий процес. На цьому етапі, відповідно до прийнятої у кожній групі стратегією, здійснюється пошук або розроблення варіантів рішень, прогнозування можливих потенційних проблем, ризиків та інших наслідків розглянутих рішень і конкретних дій. У ході дискусії формується колективне рішення, потім розробляється і обґрунтовується проект, який візуалізується на плакатах або слайд-шоу, робляться розрахунки і заповнюються документи. На цьому етапі можна використовувати мережу Інтернет, різні пошукові системи. Серед Інтернет-ресурсів, найбільш часто використовуємих у самостійній роботі, слід зазначити електронні бібліотеки, освітні портали, тематичні сайти, бібліографічні бази даних, сайти періодичних видань. Важливо зазначити, що використання інформаційних технологій у самостійній роботі студентів дозволяє не тільки інтенсифікувати їх навчання, але й закладає міцну основу їх подальшої безперервної самоосвіти.

Загальна дискусія. Кожна група делегує представника своєї команди для презентації та обґрунтування своїх рішень або проектів (обмін думками, опанування, питання і відповіді). Для проведення міжгрупового спілкування змінюється просторова середа гри і розподіляються спеціальні ролі, як правило, ті, що виконують ігрові функції («адвокат диявола», провокатор, опонент, критик і т.д.).

Підведення підсумків гри. Необхідність цього етапу особливо важлива, оскільки тут оцінюються рішення і проекти, відбувається знайомство з різними стратегіями, визначається їх ефективність і конкурентоспроможність. Крім того, на цьому етапі підраховуються бали, штрафні та заохочувальні бали, виявляються кращі команди, гравці, проекти. Саме на цьому етапі гра отримує логічне завершення. Система оцінювання у кінцевому підсумку повинна співвідносити плановані цілі і отриманий результат гри. Крім того, вона повинна припускати оцінку у певних шкалах якості розроблених рішень і проектів; дозволяти оцінювати діяльність кожного окремого учасника і роботу команди; оцінювати особисті характеристики учасників гри. Грамотне підведення підсумків допомагає учасникам адекватно оцінити свої сильні і слабкі сторони, утвердитися у власній думці, зробити відповідні висновки. При підведенні підсумків гри бажано ранжувати її учасників у залежності від досягнень, аналізувати і пояснювати причини успіху лідерів і відставання аутсайдерів.

Рефлексія (лат. reflexio – відображення, наслідок чого-небудь, роздум, повний сумнівів, протиріч; аналіз власного психічного стану). Це важливий фрагмент гри, що встановлює зворотний зв'язок, що дозволяє провести моніторинг думок і з'ясувати ступінь задоволеності, втрати і придбання. Саме рефлексія дозволяє викладачеві не просто виявити ступінь задоволеності учнями проведеною грою і прийнятими рішеннями, а почути інформацію про труднощі, які зазнали учасники, про їх успіхи і особисті досягнення.

Як конкретний приклад ми розглянемо ділову гру, проведеною серед студентів енергетичного факультету на тему «Safety at the Workplace». Ділова гра проводилася у вигляді змагання між двома групами студентів по 8-12 чоловік. Дана гра була контролюючим заходом, через це попередньо учні отримали відповідну інформаційну та мовну підготовку.

На початку гри студенти отримали «маршрутні листи», в яких було зазначено кількість

завдань, місце проведення завдань (аудиторія), максимальна кількість балів за кожне завдання, а також час, який відводився на виконання кожного з них. На дві групи були задіяні дві аудиторії, у кожній з яких знаходилося по одному викладачеві. Так що після виконання одного завдання студентам доводилося переходити у сусідню аудиторію. Така «мобілізація» дозволяла тримати студентів у тонусі, оскільки нікому з них не хотілося відставати від суперників, а викладачам давала час на більш ретельну підготовку до наступного завдання. Весь процес нагадував реаліті-шоу, що було відразу ж зазначено всіма студентами при поясненні ним умов ділової гри.

У процесі гри студенти вирішували конкретні завдання, поетапно виконуючи завдання, пропонувані викладачем (crossword, hidden message і ін.). При цьому перевірялися як граматичні навички і словниковий запас студентів, так і їх креативність і вміння виходити зі складних життєвих ситуацій. Так, одне із завдань полягало у тому, щоб знайти найближчий до аудиторії вогнегасник і повідомити викладачеві його тип (пінний, порошковий).

Підсумком гри стало порівняння результатів груп і – вже окремо у кожній групі – розбір помилок і, за бажанням студентів, спільне з викладачем рішення найбільш «складних» завдань.

У використанні ділової гри при навчанні іноземних мов можна відзначити позитивні і негативні моменти. Позитивним у застосуванні ділової гри є: підвищення інтересу до предмета; висока мотивація до освоєння іноземних мов; підготовка до професійного іншомовного спілкування. Студенти вчать застосовувати свої знання, а обговорення сприяє закріпленню знань. З негативних моментів слід зазначити: високу трудомісткість підготовки і напруженість при проведенні заняття для викладача; готовність не всіх студентів до роботи з використанням ділової гри.

Таким чином, ми бачимо, що використання ділових ігор під час навчання іноземної мови у немовному виші досить ефективно, оскільки дана технологія спрямована на формування всіх компонентів професійно-орієнтованої іншомовної компетенції.

Висновки. У даній роботі ми проаналізували специфіку використання ділової гри при навчанні іноземної мови для розвитку професійної компетенції студента у немовних ВНЗ.

Було встановлено, що активні освітні технології є найважливішим освітнім ресурсом, що дозволяє інтенсифікувати процес навчання, тобто значно підвищити його розвивальний потенціал, поглибити і розширити зміст освіти, що освоюється.

Ділова гра наближає навчальний процес до умов професійної діяльності майбутніх фахівців і сприяє формуванню навички роботи у команді, а також формує комунікативну компетентність, сприяє підвищенню рівня навчальної мотивації.

Таким чином, ми можемо зробити висновок, що ділова гра є ефективним засобом навчання професійно-іншомовного спілкування, яке дозволяє успішно подолати психологічний і лінгвокультурний бар'єри у ситуаціях ділового спілкування іноземною мовою.

Однак, ділові ігри досить трудомісткі і ресурсно-затратні форма навчання, тому їх варто використовувати тільки у тих випадках, коли іншими формами і методами навчання неможливо досягти поставлених освітніх цілей.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Полат Е.С., Бухаркина М.Ю. Современные педагогические и информационные технологии в системе образования: учебное пособие для студентов высших учебных заведений. Москва: Академия, 2007. 368 с.
2. Галушко Д.И. Деловые игры. Киев: Урожай, 1989. 208 с.
3. Вербицкий А.А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход: метод. пособие. М.: Высш. шк., 1991. 207 с.
4. Платов В.Я. Деловые игры: разработка, организация и проведение: учебник. М.: Профиздат, 1991. 156 с.
5. Гинзбург Я.С., Коряк Н.М. Социально-психологическое сопровождение деловых игр. Игровое моделирование: Методология и практика. Новосибирск: Наука, 1987. С. 61-77.
6. Ежова Л.В. Постановка и решение управленческих задач на промышленных предприятиях методом деловых игр. СПб: Нева, 2005. 98 с.
7. Вербицкий А.А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход: метод. пособие. М.: Высш. шк., 1991. 207 с.
8. Атаманова Р.И., Толстой Л.Н. Деловая игра: сущность, методика конструирования и проведение: учеб. пособие. М.: Высш. шк., 2004. 168 с.